



* CLUBPSYCHO *

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



INHALT

ClubPsycho	3
NOCH IN DER BEARBEITUNG	3
Allgemeines	3
Vorbereitung	3
Module und Regeln	3
Hintergrund	4
Das Abenteuer selbst	4
NPCs	5
Zusatzmaterialien	5
Anmerkungen	5



* CLUBPSYCHO *

NOCH IN DER BEARBEITUNG

ALLGEMEINES

Das folgende Abenteuer beinhaltet eine Geschichte über eine Welt in der nahen Zukunft, in der Aliens und übernatürliche Wesen real sind.

Grundinfos

- Ort=Agavenheim
- Zeit=2050
- Extraregeln=How-to-be-a-Hero-Grundregeln.
- Spielerzahl=4>
- SchwierigkeitGM=Schwer
- SchwierigkeitPL=Einfach
- Dauer=ca. 5 Stunden

VORBEREITUNG

Spielercharaktere sollen vorbereitet werden. Die Spieler erkennen ihre Stärken und Schwächen im Verlauf des Spieles. Es müssen die verschiedenen vorbereiteten Charaktere den Spielern zugeordnet werden. Somit würde die Vorbereitung ausfallen. Die GM kann gerne auch weitere SC erstellen.

Vorbereitete Spielercharaktere:

| Brad Pepci | 34 | Bürohengst

| Marco Earl Grey | 18 | Schüler

| Rudolf Evenante | 120 | Lebensberater

| Johanna G. Peptid | 25 | Personal Trainer

die ausgefüllten Charakterbögen sind bei den Zusatzmaterialien.

MODULE UND REGELN

How-to-be-a-Hero-Grundregeln.

Dennoch sollten die Spieler einen leeren Charakterbogen bekommen um die Fähigkeiten selbst eintragen zu können. Die Spieler sollen nicht genau wissen, in was sie eine bestimmte Anzahl an Punkten haben, sondern sich eher auf das richtige Verkörpern der Figur und den Spaß beim Rollenspiel konzentrieren. Sie können sich gerne die Aktionen, die sie ausgeführt hatten, aufschreiben um so zu lernen in was sie gut sind. Dies kann auch dazu führen, dass sich Charaktere selbst falsch einschätzen und so auch ihre Schwächen ausspielen.



HINTERGRUND

2050, Agavenheim, Von dem einen auf den anderen Tag hat sich die allgemeine Stimmung in dieser Stadt verändert. Die Stadt die einst nur fröhliche Bewohner hatte, ist nicht mehr so wie sie war. Ein riesiger muffinartiger Baum wuchs mitten in der Stadt auf die Größe einer Arena. In der Stadt verbreiten sich Gerüchte über Aliens und andere unnatürliche Wesen. Viele Bewohner sind besorgt, dass sie in andere Städte in der Süßstoffregion ziehen. Diese wären Zucker an der Rohr, Stadt evia, Sürup und Iksilit. Eine Karte findet sich in den Zusatzmaterialien.

DAS ABENTEUER SELBST

Kapitelübersicht

1. Das Erwachen

Das Erwachen

- Ihr wacht in einem weiß gefließtem, sterilen Raum auf. Es dringt eine leise Fahrstuhlmusik durch eure Ohren. Es trägt jeder ein weißes T-Shirt mit einer weißen Hose, dazu weiße Socken mit weißen Schuhen.

Der Raum ist normal temperiert und ihr habt keinerlei Beschwerden. In der Mitte des Raumes befindet sich ein blauer Knopf.

~Der GM kann den SC ihr gegenseitiges Erscheinungsbild anhand der Charakterbögen erläutern. Kein SC kann sich an sein früheres Leben erinnern, wenn man es dennoch versucht, wird einem augenblicklich übel. Wenn Sie sehr oft versuchen sich zu erinnern werden Sie sich zwangsläufig übergeben müssen.~

Während ihr euch anseht und versucht die Situation einzuschätzen, öffnet sich eine kleine Tür und eine Art runder, haariger Ball mit zwei riesigen Augen kommt hereingerollt. Dieser fängt sofort an mit euch zu reden.

~Es handelt sich hierbei um **Bezoar** den Leiter dieser Einrichtung

Jedes mal wenn er über sein Gesicht rollt verschwinden Wörter aus seinen gesprochenen Sätzen.*

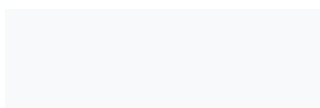
*Haaallooo*mpf* Ich freue *mpf* euch kennen zu *mpf*. Es ist mir *mpf*oooße Ehre euch bei *mpf* Willkommen zu hei *mpf*. *Der kleine Kerl rollt um euch herum und redet dabei mit euch.**

~Die SC können versuchen ihn festzuhalten um ihn besser verstehen zu können. Falls sie dies nicht hinbekommen müssen sie im Kopf mitdenken und die fehlenden Angaben nachfragen.~

Ich freue mich euch mitteilen zu dürfen, dass ihr die Tests in unserem Testzentrum alle bestanden habt. Ihr seid kompatibel für unsere neusten Waffen, um die Menschheit vor den bösen Nocken zu retten.

Im gleichen Moment streckt er einen einzelnen dünnen Arm aus und reicht euch 4 Würmer.

~Sobald die SC die Würmer berühren springen diese in ihr Gesicht und verschwinden augenblicklich in der Nase.



Brad Pepci	roter Wurm
Marco Earl Grey	grüner Wurm
Rudolf Evenante	blauer Wurm
Johanna G. Peptid	gelber Wurm

Als die Würmer in den SC verschwunden sind, öffnet sich eine Tür. Diese führt direkt aus der Einrichtung. Wenn die SC die Tür verlassen haben, geht diese wieder zu und verschwindet wie ein Aufzug mit dem Raum im Boden.

NPCs

Hier listest du deine voraussichtlich auftretenden NPCs auf, sowie ihre Rolle, Merkmale, Motive bzw. Beweggründe, und falls es für das Abenteuer wichtig ist, solltest du auch die von ihnen mitgeführten Gegenstände benennen. Der Ort, an dem die NPCs anzutreffen sind, die Zeit, zu der sie sich dort aufhalten oder bestimmte Talentfertigkeiten, beispielsweise für Kämpfe, könnten hilfreich sein und sollten hier ebenfalls erwähnt werden. Auch mögliche Dialoge sowie Informationen oder Hinweise, die die Spieler von diesen NPCs erfahren können, solltest du festhalten.

Versuche, dich kurz und präzise zu halten, damit der Spielleiter schnell alle wichtigen Informationen finden kann, sobald die NPCs im Abenteuer auftauchen.

ZUSATZMATERIALIEN

Hier kannst du unter anderem Karten, Spielmarken, Fotos und Schlüsselgegenstände auflisten, die während des Spielabends am Tisch verwendet werden können, um die Spielrunde etwas zu bereichern. Vergiss nicht, diese Zusatzmaterialien kurz zu erklären, damit der Spielleiter schnell nachlesen kann, wie und wann diese eingesetzt werden können. Ausserdem kannst du [hier](#) Grafiken ins Wiki hochladen.

ANMERKUNGEN

Weitere Hinweise, Tipps und Ideen für das Abenteuer solltest du unter diesem Punkt festhalten. Sie helfen dem Spielleiter, das Abenteuer vorzubereiten und zu leiten. Auch Links zu weiterführenden Informationen finden hier ihren Platz sowie allgemein alles, was dir sonst noch zu deinem Abenteuer einfällt.

Und ganz zum Schluss schreibst du noch `[[Kategorie:Abenteuer]]`, wodurch dein Abenteuer auch in der [Auflistung unserer Abenteuer](#) hier im Wiki gefunden werden kann. Nicht wundern, die anderen Kategorien passen nicht zum Abenteuer und dann würde die Seite an den falschen Stellen auftauchen, deswegen hab ich diese herausgenommen. Bei Fragen diese gern im Discord bei uns stellen :) (Treska)



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. *ClubPsycho* – https://howtobeahero.de/index.php?title=*ClubPsycho*&oldid=36144

