How to be a Hero

* EINE EINFACHE AUFGABE *

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Eine einfache Aufgabe 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Module und Regeln 4
- Hintergund 4
- Das Abenteuer selbst 4
- Freistadt Mars 5
- NPCs 5
- Zusatzmaterialien 5
- Anmerkungen 5

EINE EINFACHE AUFGABE

- **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 unklaren theoretischen 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

Allgemeines

Dieses Abenteuer ist vor allem für die Enthusiasten der Science-Fiction Art ähnlich zu Expanse oder dem Dreikörperproblem.

Vorbereitung

Das Abenteuer erfordert ein gewisses Mindestmaß an Verständnis der Himmelsmechanik und mindestens der klassischen Pyhsik und dass die Lichtgeschwindkeit nunmal das absolute Maximum ist. Man kann davon ausgehen, dass die meisten die 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 Anlaufstellen für Fragen wie z.B. "Wie werden Koordinaten im Sonnensystem angegeben um einen Ort zu bestimmen. Es spricht auch nichts dagegen ChatGPT ins Abentuer mit einzbinden als "passiver" Schiffscomputer, 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 Himmelskröper 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

Module und Regeln

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

Hintergund

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)

Das Abenteuer selbst

Mögliche Ereignisse:

- Sonnenstürme

- Staubsturm auf dem Mars

Was passiert im Abenteuer? Wie wird es eröffnet? Mit welchem Ereignis wird es beendet? Welche Hinweise können die Spieler finden? Welche Orte besuchen sie? Es ist empfehlenswert, das Abenteuer in Abschnitte zu unterteilen. Das können entweder Orte oder einzelne Szenen sein. So gibt es beispielsweise Abenteuer, die nach Schauplätzen aufgeteilt sind, und welche, die einem Zeitstrahl folgen. Auch Events, Hinweise oder Entdeckungen können eine solche Aufteilung vorgeben. Du kannst zum Beispiel das Betreten eines Raumes oder das Entdecken eines neuen Hinweises als *Event-Trigger* festlegen.

Tipp: Du solltest besonderes Augenmerk auf Hinweise legen, die dem Spielleiter helfen könnten, die Spieler zu den nächsten Knotenpunkten in deinem Abenteuer zu führen.

'

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".

'

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.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 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. *Eine einfache Aufgabe* – `https://howtobeahero.de/index.php?title=*Eine+einfache+Aufgabe*&oldid=36149`