How to be a Hero

ABENTEUERSTRUKTUR

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Abenteuerstruktur 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 4
- Module und Regeln 4
- Hintergund 4
- Das Abenteuer selbst 5
- NPCs 5
- Zusatzmaterialien 5
- Anmerkungen 5

ABENTEUERSTRUKTUR

Dieser Artikel dient als Vorlage, um die in diesem Wiki eingestellten User-Abenteuer übersichtlicher zu gestalten. Wir wissen, dass nicht jedes Abenteuer gleich aussehen kann. Und das soll es auch gar nicht. Dieser Artikel ist ein "Rahmen", den jedes deiner Abenteuer einhalten sollte. Der Rest bleibt dir selbst überlassen. Eine Anleitung zum Schreiben deines eigenen Abenteuers findest du hier.



Ist man auf der Suche nach Abenteuern, möchte man nicht allzu viel Zeit damit verbringen, sich durch einen Wust an unstrukturiertem Text zu kämpfen, nur um dann herauszufinden, dass man doch ein anderes Abenteuer spielen möchte. So wird es allen erleichtert, sich zügig ein geeignetes Abenteuer auszusuchen.

Wenn du Fragen oder Probleme hast, hilft dir unser Team gerne weiter. Du kannst uns entweder eine Email über redaktion[ät]howtobeahero punkt de schreiben oder unserem Discord-Server beitreten.

Nun aber zum konkreten Teil dieser Vorlage: Starte mit einer kurzen Zusammenfassung des Abenteuers inklusive des Settings, der Aufgabenstellung, des thematischen Schwerpunkts, des verwendeten Regelwerkes und der optimalen Gruppengröße. Achte darauf, dich möglichst kurzzufassen und nur einen groben Überblick zu bieten. Dieser Teil sollte nur wenige Sätze und einen Absatz beinhaltet. Du hast später noch genug Platz, um auf Details einzugehen.

Anhand dieser Checkliste kannst du interessierten Spielern einen groben Überblick darüber bieten, wie dein Abenteuer aussieht:

- **Wo spielt das Abenteuer?**:
- **Wann spielt das Abenteuer?**:
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**:
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**:
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**:
- **Schwierigkeit für die Spieler**:
- **Spieldauer**:

Allgemeines

Ein gutes Abenteuer kann nur dann entstehen, wenn deine Geschichte die wesentlichen Elemente von Pen and Paper beinhaltet. Versuche daher in dein Abenteuer Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten einzubauen, anstatt einen linearen Verlauf vorzugeben. Um dieses aktive Einwirken zu unterstützen, sind Würfelproben unverzichtbar. Diese entscheiden darüber, ob und wie sehr auf das Geschehen Einfluss

genommen werden kann. Bedenke auch, dass für Spielende und Spielleitung ein einheitliches Grundgerüst gelten muss. Auch wenn die Spielleitung den Verlauf des Abenteuers lenkt, müssen sich die von ihm gesteuerten NPCs und Handlungen an denselben Maßstäbe orientieren wie die Spielenden.

Vorbereitung

Welche Vorkehrungen die Spielleitung vor dem Abenteuer getroffen haben sollte bzw. ob - und wenn ja, welche - Dinge im Voraus besorgt werden müssen, kannst du hier vermerken.

Module und Regeln

Um dein Abenteuer den Pen-and-Paper-Mechaniken anzupassen, solltest du dir vorab überlegen, welches Regelwerk du verwenden möchtest. Lege dich auf ein System, optionale HTBAH-Module oder eigene alternative Regelanpassungen fest. Es ist notwendig die vorgesehenen Regelgrundlagen anzugeben und gegebenenfalls den entsprechenden Wiki-Artikel zu verlinken. Hast du eigene Änderungen vorgenommen, solltest du diese ausreichend erklären oder gleich einen eigenen Wiki-Artikel dazu verfassen. Als Tipp: Verlinke die Module! So hältst du deine Seite übersichtlich und man findet die Module schnell. Halte auch fest, wie viele Würfel welcher Art du für das gewünschte System benötigst.

Hintergund

Ein guter Hintergrund ist die halbe Miete. Dieser gibt den Helden und dem Abenteuer ihre Daseinsberechtigung und gilt als Grundlage für die Handlungen der Spielenden und die Geschehnisse innerhalb der Spielwelt.

Erkläre, wie die Welt, in der das Abenteuer spielt, funktioniert, oder verlinke auf die Seite des entsprechenden Universums. Wenn eine bestimmte Begebenheit erst dazu geführt hat, dass dieses Abenteuer entstehen kann, wird das hier erläutert. Überlege dir also, was zu den vorliegenden Ereignissen geführt hat und schreibe es auf.

Als Anregung findest du hier ein paar Beispiele:

- Altertümliches London:[1]
- Gefängnis:[2]
- Einsame Insel:[3]
- Weltraum:[4]
- Zur Zeit der Pest:[5]
- Wilder Westen --> Cthulhu
- Fantasy Welt
- Sibirien in den 80s
- Postapokalyptische Dystopie --> T.E.A.R.S.
- Wikinger --> B.E.A.R.D.S.
- Du suchst nach Inspirationen für dein eigenes Setting oder willst einfach auf ein fertiges Universum zurückgreifen? Dann schau mal hier vorbei, vielleicht findest ja etwas, das dich anspricht.

Das Abenteuer selbst

Was passiert im Abenteuer? Wie wird es eröffnet? Mit welchem Ereignis wird es beendet? Welche Hinweise können die Spielenden 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 der Spielleitung helfen könnten, die Spielenden zu den nächsten Knotenpunkten in deinem Abenteuer zu führen.

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 die Spielleitung 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 die Spielleitung 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 der Spielleitung, 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 9. 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. Abenteuerstruktur – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Abenteuerstruktur&oldid=36458`