



AKTE NIBELUNG

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



INHALT

Akte Nibelung	3
---------------------	---



AKTE NIBELUNG

Wo ist das Setting angesiedelt? In Deutschland der Jahre 1944-45

Wann ist das Setting angesiedelt? Gegen Ende des 2. Weltkriegs

In welchem Genre spielt das Setting? Drama, Mystery, leichter Dark Fantasy-Touch

Nach welchen Regeln ist das Setting aufgebaut? Einfach nach den Regeln des How to be a hero Grundregelwerks, Sonderregeln werden in den Abenteuern aufgeführt

Welche Einschränkungen gibt es für die Spieler in der Wahl für die Charaktere? Die Charaktere müssen aus dem militärischen Umfeld kommen. Sie sollten außerdem alle der selben Armee angehören.

Welche zusätzlichen Module sind nötig? **Realistischer Umgang mit Waffen** und **Geistige Gesundheit** wären empfehlenswert, weitere können bei Bedarf im jeweiligen Abenteuer hinzugefügt werden.

Welche Bereits vorhandenen Abenteuer sind in dem Setting möglich? Bisher noch keine, aber das wird sich noch ändern.

Kurze Info:

Das Setting spielt im realen Deutschland gegen Ende des zweiten Weltkrieges, in dem die mysteriösen Forschungsprojekte sich jedoch ins Science-Fiction und Übernatürliche steigern können. Dazu kommen noch Kriegsdrama-Elemente, die das Leid zu dieser Zeit darzustellen.

Handlung :

Das Setting spielt in Deutschland gegen Ende des 2. Weltkrieges. Die Alliierten stoßen immer weiter ins Landesinnere vor, es gibt nur noch letzten, verzweifelten Widerstand gegenüber den Invasoren, deren schiere Stärke und Masse nichts entgegenzusetzen ist. Doch innerhalb des völlig vom Krieg verwüsteten Landes hofften die Nationalsozialisten noch immer auf einen Wendepunkt des Krieges, nämlich auf Basis von **"Akte Nibelung"**. Hierbei handelt es sich um eine Reihe streng geheimer Forschungsprojekte, die in den verschiedensten Bereichen nach geheimen Waffen und Mitteln forschen, um den Krieg noch zu gewinnen. Die Alliierten haben vor kurzem vom Projekt erfahren, also schickt jede einmarschierende Nation eigene geheime Spezialkommandos, um so viel geheimes Wissen wie möglich vor den anderen zu ergattern. In seltenen Fällen können zwei verschiedene Spezialteams auf eine Basis treffen, in denen sie sich dann erbittert bekämpfen. Da der Krieg nicht mehr zu gewinnen ist, versucht das deutsche Oberkommando so viele Forschungszentren wie möglich zu benachrichtigen und zu zerstören, ehe sie dem Feind in die Hände fallen.

Atmosphäre :

Alle Operationen liegen unter strengster Geheimhaltung, die Spieler tragen große Verantwortung. Zudem hat alles einen düsteren Touch in Hinblick auf die Zerstörung und das Leid im Krieg. Viele Menschen in den Ortschaften und Städten sind verzweifelt und haben nichts mehr. Die Spieler werden Zeugen von letzten verzweifelten Abwehrversuchen, die jedoch mit harter Hand niedergeschlagen werden.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Akte Nibelung – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Akte+Nibelung&oldid=16517>

