How to be a Hero

AM AFTER DER WELT

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





INHALT

Am After der Welt 3
Prolog 3

AM AFTER DER WELT

Abenteuer ist in Arbeit und noch nicht spielbar

Wo spielt das Abenteuer?: Beliebiges Fantasy Setting; Fürstentum Badelsberg
Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3-4 Spieler

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: noch unbekannt

Autor: Baul

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Prolog

Arnulf war ein alleinlebender Bauer. Er besaß nur ein kleines Feld, dass hätte keine Familie ernähren können, aber für ihn alleine reichte es. Es war kein extravagantes Leben; es war sogar ein sehr hartes Leben. Arnulf arbeitete von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang auf dem Feld. Aber er war zufrieden. Eines Tages jedoch stieß er beim Arbeiten auf dem Feld mit seinem Spaten auf etwas Merkwürdiges. Er buddelte weiter und weiter, konnte jedoch seinen Fund nicht ganz erfassen. Doch wusste er das es etwas Wichtiges zu sein schien. Am nächsten Tag machte er sich auf zum Sitz des Fürstentums Badelsberg, welchem er unterstand. Dort bekam er eine Audienz mit dem Monarchen Georg von Badelsberg, nach welcher der Fürst sofort mit einem Trupp aus Rittern bewaffnet mit Schaufeln und Spaten zu Arnulfs Feld ritt. Dort gruben sie drei harte Sonnenuntergänge lang und als sie fertig waren und dieser Koloss eines Mysteriums frei gelegt war, kletterte der Fürst mithilfe ein paar seiner Streiter auf das Dach der kleinen Hütte in der Arnulf lebte. Von dort aus hatten sie eine bessere Sicht auf das was sie dort frei gelegt hatten.

Sie sahen auf die riesige Grube, die sie da mit Blut und Schweiß gegraben hatten und in mitten dieser befand sich buchstäblich ein riesiges Arschloch. Es war so groß man hätte mit Mühe wohl den Bergfried, den höchsten Turm der Burg, drin versenken können. Einer der Ritter mit denen Georg von Badelsberg auf dem Dach stand begann zu kichern, doch als er den ernsten kalten Blick den Monarchen sah verstummte er sofort. Es wäre mit dem Gottesglauben des Hauses Badelsberg nicht vereinbar gewesen, so tat Georg alles um zu verhindern, dass das

Wissen über die Existenz dieses After ähnlichen Loches nach draußen gelangt. So wurde Arnulfs Leichnam in den Anus geworfen und seine Farm von einem Untergebenen des Fürsten für die nächsten Jahre besetzt, um ungewollte Zeugen fernzuhalten.

Der Fund wurde über einige Jahre totgeschwiegen. Bis zu dem Tag an dem die Wache Hempel, welche das Feld bewachte und auch schon seit einiger Zeit dort lebte, sah wie der älteste Sohn Georgs von Badelsberg, Theodor von Badelsberg, im Schutz der Nacht zum Loch hin rann und drin verschwand. Der Fürst setzte alles… naja vieles daran sein Thronfolger wieder darauszuholen; so rief er euch zusammen. Ihr steht auf dem matschigen Feld und rechts von euch seht ihr den riesigen Krater, der vor einigen Jahren dort gegraben wurde. Er hätte von einem Asteroid stammen können, aber doch liegt in dessen Mitte kein herabgestürzter Felsbrocken. Stattdessen erstreckt sich dort ein Gebilde, welches hätte der Anus des Behemoth sein können.

Ihr steht unter einigen provisorisch errichteten Zelten. Vor euch stehen der Ritter Hempel, welcher das Verschwinden Theodors gesehen hatte, und der Jüngste der beiden Söhne von Georg Fürst von Badelsberg. Dieser Nachkomme heißt Berthold und er war es der euch für diese Mission auserkoren hat. Zwischen den beiden steht der Fürst, welcher zu euch spricht: "Ihr wisst was eure Aufgabe ist? Ihr sollt in dieses Loch hinabsteigen und meinen Thronfolger am besten unbeschadet daraus holen. Mein Jüngster, Berthold, hat euch heute hierher gerufen, weil er der Meinung ist, dass ihr die fähigsten Abenteurer für dieses Unterfangen wärt. Ihr könnt euch natürlich noch kurz vorbereiten, aber beeilt euch. Meine Männer haben nicht den ganzen Tag Zeit auf euch zu warten und sie sind es schließlich, die mit ihren Lanzen den Durchgang für euch offen halten werden."

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. Am After der Welt – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Am+After+der+Welt&oldid=32267`