How to be a Hero

AMT DER VERDAMMTEN

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





INHALT

Amt der Verdammten 3
- Infos Spielleiter 3
- Vorabinformationen! 3
- Vorbereitung 4
- Spielbeginn 4
- Rezeption und Warteraum 4
- Stockwerke 4
- Dachboden 5
- Toiletten 5
- Keller 5
- Nicht spielbare Charaktere 5

AMT DER VERDAMMTEN

Das Amt der Verdammten

Die Spielenden müssen die Handelslizenz-A39 noch am gleichen Tag bekommen.

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Jede mögliche Stadt; trostloses-graues-klischeehaftes „Amt für bürokratorische und steuerliche Angelegenheiten“.
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Gegenwart
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln.
- **Welche Module werden verwendet?**: Keine Module verwendet.
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**:3-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Schwer
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: ein Abend

Infos Spielleiter

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

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.

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

Vorabinformationen!

Die Spielleitung muss in diesem Abenteuer darauf vorbereitet sein, viel Improvisation und Eigenarbeit in das Amt der Verdammten zu stecken. Dieses Abenteuer nimmt die Spielleitung nicht an die Hand und ist somit eher für erfahrene Spielleiter*innen geeignet, welche mit einem groben Setting und Eigeninitiative umgehen können.

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Vorbereitung

Türrätsel ausdenken.

Improvisationsevents erstellen.
Strichliste für Wahnsinnswerte erstellen.

Spielbeginn

9 Uhr morgens: Die Spielenden befinden sich vor dem Amt.

2 Wachleute von der Security filzen die SC.

Rezeption und Warteraum

Rezeptionistin Edna redet genervt und monoton mit den SC

Spielende ziehen die Nummer 24.
Riesiger
Warteraum, auf dem Bildschirm: „Als nächstes 28“ → „29.

Stockwerke

Sieht eher langweilig und trist aus mit schlechten Motivationspostern an der Wand.

Zufalls Event 1 - 3 möglich:

1) Hausmeister verschwindet hinter Tür, Hand fehlt:
Bluttropfen führen in Raum. Verbindet sich panisch die
Wunde → Gibt Grund nicht zu. Hat keine Ahnung vom
Amt, aber sollte „Hand für das Amt“ hergeben. Hat Angst vor Dachboden (Geräusche). Wenn positiv eingestellt, warnt er vor Keller..
2) Zufälliges Büro-Event (rein gezogen oder betreten):
Dein Impro-Event (z.B. Security macht Stress, Büros mit
verrückten Mitarbeitenden, Selbsthilfegruppe die sich
versammelte, Pen and Paper spielende Mitarbeiter, ...)
Effekt(geheim): Ab 3./4. Büro Anzeichen von Wahnsinn erkennbar. Ab 5./6. Büro 50% Chance auf Wahnsinn. Heilung mit:Lizenz, Abstempelung oder temporär mit Süßigkeiten.
3) Verzweifelter im Flur.

Dachboden

Voller Gerümpel und komplett zugestellt

Alter Mann, Dieter, will die SC vertreiben, da er sie mit Mitarbeitenden verwechselt.
Dieter
erzählt von Sekte, dem Oberamtsleiter im Keller und wie
man eine Lizenz erhällt→ via Oberamtsleiter-
Stempel.

Toiletten

Ein Geist im Spiegel berichtet den SC von den anderen wahnsinnigen.

Seele ist im Spiegel gefangen.

Keller

Der Eingang, mit 2 schweren Holztüren mit Schild dran: „Kopierraum“, ist verschlossen mit einem Rätsel (freie Wahl durch Spielleitung)
Drinnen: Großer, dunkler Sektensaal, Wandteppich mit bürokratischen Symbolen und Bürotisch am Ende.
Mittig, ein 1,50m breites Loch, wo jemand. rein geschubst wird.
Hinter einem Tisch sitzt der Oberamtsleiter. Will die Bürokratisierung der Welt.
3 Mitarbeitende schließen die Tür hinter den SC und versuchen sie ins Loch zu treiben als Opfergabe oder Konvertierung“ zum Bürozombie.

Nicht spielbare Charaktere

Securities: Bernd und Edd

HA: Schlagen 60, Treten 40, Ringen 50
WI: Waffenkunde 40, Beleidigen 30
SOZ: Einschüchtern 60
Items: Schlagstock,Elektroschocker.

Rezeptionistin Edna
HA: Stricken 50, Grwoling (wenn wütend) 30
WI: Handarbeit 50, Kitschliteratur 60
SOZ:Demotivieren 40, Widerstehen 20
Items: Strickzeug, Stempel
heimlicher Metal Fan

namenloser Hausmeister

HA:Reparieren 60, Wischen 70, Schlagen 30
WI: Technik 40, Chemie 20
SOZ: Lügen 20, Autorität zeigen 30
Items: Klappwischmop, Hausmeisterkram

Verzweifelter im Flur

HA: Schlagen 50, Rennen 50, Werfen 40, Improvisierter Waffenkampf 40
WI/SOZ: -
Anfangs verzweifelt, wird aber
wahnsinnig bei Gespräch und greift an

Dachboden Dieter

HA: Schleichen 60, Origami 20, Todstellen 60
WI: Geschichte 40, Spurenlesen 30
SOZ: Beruhigen 40, Verwirren 30

Oberamtsleiter

HA: Büromittel-Kampfkunst 70, Waffenloser Kampf 50, Springen 40
WI: Bürokratie 80, Werte schätzen 40
SOZ: Manipulieren 40, Menschenkenntnis 50
Kann Menschen in Bürokratie-Zombies abstempeln

Bürokratie-Zombies

HA: Beißen 50, Schlagen 60
WI/SOZ: - , Keine soziale Interaktion möglich
Biss infiziert normale Menschen in Minuten
Heilung nur durch Oberamtsleiter-Stempel

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. Amt der Verdammten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Amt+der+Verdammten&oldid=33302`