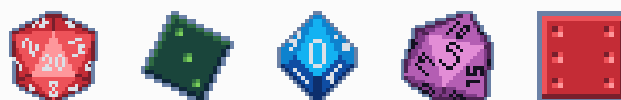




ANTHILL

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



INHALT

Anthill	3
Vorbereitung	3
Module und Regeln	3
Die Örtlichkeiten	3
Freistadt Mars -- Allgemein	3
Freistadt Mars -- Die Inner City	4
Kapitel 1 -- D	4



ANTHILL

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Im Sonnensystem. Das Abenteuer spielt in der Freistadt Mars.
- **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

VORBEREITUNG

- Nasa Eyes (<https://eyes.nasa.gov/>). Eine wahnsinnig atmosphärische interaktive Karte des Sonnensystems.
 - Dort sind auch alle wichtigen Informationen über die Himmelskörper zu finden, wie z.B. die Schwerkraft vom Mars von 0.38g.
- 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:

DIE ÖRTLICHKEITEN

FREISTADT MARS -- ALLGEMEIN

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 teilweise 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". Zu den offiziellen Stadtteilen gehört die schon erwähnte inner city. Dann die verschiedenen Ressourcenknoten, die allerdings inzwischen größtenteils stillgelegt sind. Bei jedem Ressourcenknoten ist zudem auch ein Zugang zur Oberfläche möglich, jedoch keine Raumschiff-Hangarmöglichkeit. Die Raumschiff-Hangare



befinden sich in der Nähe der inner city oberhalb des Abwicklungsknoten, wo alle Ressourcenknoten die abgebauten Rohstoffe transportierten und raffinierten. Die dabei etwas weiter gelegenen Knoten transportierten dabei ihre Ressourcen oberirdisch.

Es sind nun ca. 80-100 Jahre nach dem Sturz des Mars-Monopols vergangen. Dieses hatte über hunderte von Jahre die vollständige Kontrolle über alle Geschicke auf dem Mars und entwickelte die Freistadt nach maximal ausbeuterischen Prinzipien. Die menschliche Arbeitskraft ist dabei unter Sklavenarbeit zum Ressourcen-Abbau "motiviert" worden. Dabei ist zu betonen, dass der Zwang zum Arbeiten sich aus einer über mehrere Generationen hinweg eingepprägter Einstellung der Bevölkerung als ein notwendiges Übel akzeptiert worden war. Diese Einstellung kippte dann kurz vor der Revolution, nicht ganz ohne dem Zutun der Erd-Nationen, und führte zu einem grundlegendem Umdenken in der Lebensweise der Bevölkerung. Der diktatorische Lebensstil wurde durch ein libertär-anarchistisches abgelöst.

Die größeren Ballungen an Wohngebieten haben sich zu autonomen Organisationseinheiten zusammengeschlossen, die sich offiziell "Die Freien Kollektive des Mars" nennen.

- Das größte Kollektiv ist dabei die inner city. (Für weitere Beschreibung siehe in den nächsten Kapiteln)
- Die zweitgrößten Kollektive umfassen dabei die großen Ressourcen-Knoten und über den ganzen Mars verteilte Siedlungen, die allerdings nur oberirdisch über ein Schienennetz zu erreichen sind.
- Die kleinsten Kollektive sind dabei quergee verteilt und sind teilweise auch sehr nah an den größeren Kollektiven gelegen."''

Nicht anerkannte Zusammenschlüsse, die sich der Ordnung der freien Kollektive nicht unterordnen wollen werden im Volksmund als Ameisenkolonien bezeichnet.

- Die größte ist dabei die undercity, welches das "dunkle" Gegenstück zur inner city darstellt. (Für weitere Beschreibung siehe in den nächsten Kapiteln)'

Der Zusammenschluss der Kollektive trifft sich unregelmäßig zu großen Zusammenkünften. In der Regel werden aber Probleme lokaler Natur immer auch lokal versucht gelöst zu werden. Insbesondere hat kein Kollektiv Weisungs- oder Einflussrechte bezüglich der inneren Angelegenheiten des anderen solange es nicht auch beide betrifft. Die Ressourcenverteilung erfolgt dabei nach maximal libertären Prinzipien untereinander und basiert auf Freiwilligkeit und Kooperation. Alle sollen sich immer genau so viel nehmen wie sie auch bedürfen ohne dass bei den Anderen ein Nachteil entsteht. Es gibt dabei auch kein globales Währungssystem. Wenn ein Handel stattfinden soll, dann wird in der Regel ein Tauschhandel durchgeführt.

Aufgrund der unterschiedlichen Größen und der technischen Gegebenheiten in den Kollektiven haben sich diese spezialisieren müssen und haben ihre nicht vorhandenen Ressourcen bei anderen Kollektiven eingeholt im Tausch gegen die vor Ort überschüssigen Ressource. Innerhalb des Kollektivs kann es allerdings auch vorkommen, dass ein Währungssystem genutzt wird, welches allerdings für außenstehende Kollektive keine Rolle spielt.

FREISTADT MARS -- DIE INNER CITY

KAPITEL 1 -- D

Die Gruppe beginnt ihr Abenteuer in der inner city.



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. Anthill – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Anthill&oldid=35532>

