How to be a Hero

BACK IN TIME MONDAY

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Back in Time Monday 3
- Allgemeines 3
- Geschichte 3
- Personen 9
- Gebäude und Räume 15
- Burgkarte 20
- Waffen 21

BACK IN TIME MONDAY

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Dieses Abenteuer spielt in der Zukunft und Vergangenheit
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Zukunft: Unbekannt, Vergangenheit: Mittelalter (vermutlich irgendwo in Deutschland)
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich mit Modulen erweiterbar
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2 bis 6 Leute
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: leicht
- **Spieldauer**: ca. 3 bis 6 Stunden

Allgemeines

Vorbereitung

Zum Spielen dieses Abenteuers wird ausschließlich ein 1w100 Würfel benötigt.

Module und Regeln

Dieses Abenteuer funktioniert nach dem Standard How to be a Hero Regelwerk

Kurze Anleitung für Spielleiter

Fett geschriebener, roter, Text soll als Hinweis an den Spielleiter oder an die Spieler sein.

Back in Time Monday Prolog

Wir schreiben das Jahr 2079. Es herrscht eine kalte unerbitterliche Zeit auf unserer Erde. Der eiskalte Diktator, Ulrich Schmidt, ist an der Macht. Er ist bekannt für seine absurden Strafen, wenn etwas nicht nach seinem Willen läuft. Sein Folterarsenal streckt sich von mittelalterlichen Streckbänken bis hin zur atomaren Gehirnschmelze. Und hier kommt ihr ins Spiel. Ihr seid neu als seine Untertanen eingestellt und seid in der Unterhaltungsabteilung tätig. Eure Aufgabe ist es dafür zu sorgen, dass sich eure Majestät nicht langweilt. Doch dann werdet ihr vor eine noch größeren und absurde Aufgabe gestellt.

Geschichte

Kapitel 1

Ihr fangt pünktlich mit dem Arbeiten an. Ihr setzt euch in Teamraum zusammen und plant zusammen wie ihr euren König heute eine Stunde lang unterhalten könnt.

Euer Teamraum ist ein kleiner bis mittelgroßer Raum. Es passt gerade so ein Tisch hinein mit Stühlen. An einer Wand seht ihr eine Reihe mit komischen Maschinen und Monitoren.

Spieler mit Geschicklichkeit etc. können einen 3D-Drucker finden und sich EINE Sache ausdrucken.

Spieler können sich nun unterhalten.

Plötzlich kommt eine alte Menschliche Gestalt in den Raum.

Dr. Proton: "Hey ihr da! Ihr seid doch die neuen hier oder?*hust*"

"Ich hoffe ihr seid noch jung und frisch hinter den Ohren! Ich und wir alle hier auf diesem Gefängnis setzen auf euch!"

In diesem Moment fragt ihr euch was er meinte mit Gefängnis?

Dr.Proton:"Wir stehen hier unter strenger Bewachung durch dieses Arschloch Ulrich Schmidt. Er zwingt uns hier seinen Arsch abzuwischen und wir müssen für sein Vergnügen sterben. Was meint Ihr wohl, wie ihr zu diesem Job gekommen seid?"

Als ihr diese doch ernst gemeinten Worte hört, bekommt ihr einen flauen Magen.

Dr. Proton: "Also. Kann ich auf eure Hilfe setzen?? Es würde jeder andere auch machen, jedoch traut sich niemand gegen diesen Wichser auch nur eine Hand zu heben. IHR seid unsere letzte Hoffnung. HELFT UNS!!!!"

Spieler müssen annehmen.

Dr. Proton: "OK Sehr gut! Wartet auf mein Zeichen und dann spielt einfach mit!Wir haben nicht viel Zeit!!"

Sofort nachdem der Professor seinen Satz beendet hat, verlässt er auch schon den Raum. Ihr merkt, dass er es Ernst gemeint habt und dass er keine Zeit hat, denn ihr konntet nichtmal nach seinem Zeichen fragen.

Spieler haben nochmal kurz Zeit um sich zu unterhalten.

Plötzlich schlägt die Tür zu eurem Raum auf.

Wache (Zukunft): "HEY!!! IHR NEULINGE!!! HEHEHE KOMMT!! Unser heiliger Diktator erwünscht Unterhaltung.!!!"

Wache führt euch in einen Fahrstuhl. Es geht dabei über einen lange Flur. Man könnte glatt denken ,dass man in einem Verwaltungsgebäude ist. Es gibt so unzählbar viele Türen.

Als ihr in den Fahrstuhl gebeten werden, spricht die Wache noch einmal zu euch: "HEHEHE Viel Spaß und sorgt dafür, dass Meister Schmidt Spaß hat. Ich habe keine Lust wieder für die Toten einzuspringen!"

Der Fahrstuhl setzt sich mit einem lauten Ruck in Bewegung. Er fährt erst nach hinten, dann nach rechts und dann nach oben. Jedoch dauert das nach oben fahren deutlich länger als in die anderen Richtungen.

Spielleiter: Was macht ihr im Fahrstuhl?

Ihr kommt nun beim Diktator höchstpersönlich an. Die Tür öffnet sich und ihr vernehmt sofort einen stechenden ekelhaften Geruch. Es erinnert euch aus eurer Kindheit an einen Bauernhof.

Als die Tür sich komplett geöffnet hat könnt ihr euch kurz umsehen.

Der Raum des Diktators Schmidt ist ziemlich hoch und mittelalterlich eingerichtet. Jedoch ist die Technik auch mit eingezogen und ihr könnt ein Brummen von PCs hören. Ein Touchscreenmonitor hängt direkt vor dem Diktator. Es ist ziemlich unordentlich. Überall stehen leere Teller rum mit ein paar Essensresten drauf Vermutlich kommt daher auch der Geruch. Jedoch fliegen mindestens die Hälfte aller Fliegen im Raum über dem Diktator persönlich. Ansonsten steht noch ein Kühlschrank im Raum. Dieser brummt fröhlich um sich her. Neben dem Fahrstuhl stehen an jeder Seite zwei Wachen. Im Restlichem Raum stehen 6 weitere Wachen. Alle mit Laserpistolen bewaffnet.

Diktator Schmidt: "EEENDLICH!!! Da sind ja meine neuen Haussklaven! Na los ihr Bitches! Unterhaltet mich! Wie wäre es wenn jemand von euch mal einen Bauchtanz macht und die anderen sich gegenseitig bekämpfen? Hmmmm... Oder ist mir doch eher nach einem Zirkusauftritt? Was habt ihr denn überhaupt vorbereitet? Da ich ein gütiger und netter Herrscher bin, überlasse ich euch 30 Sekunden, um zu entscheiden wer vortragen soll. Falls ihr mich enttäuscht, muss der erwählte zuerst Sterben!"

Spieler haben 30 Sekunden Zeit sich zu besprechen. Danach muss gewürfelt werden, nachdem vorgetragen wurde, ob der Diktator begeistert wurde. Ggf. Erschwert.

Ulrich Schmidt:

Falls geschafft:"Na dann lasst mal sehen!"

Nicht geschafft: "Tja! Das finde ich... Hmmm... leider nicht toll!" Der Diktator drückt einen Knopf und es ertönt ein Versagt TON *EEEEE* Diktator: "DU MUSST NUN STERBEN!!!!"

Plötzlich fallen alle Lichter aus.

Die Lüfter der Computer Türme werden lauter. Die Klimaanlage pustet was das Zeug hält und es strömt ein dunkler Rauch in den Raum. Es dauert nur wenige Sekunden und der gesamte Raum ist dunkel. Ihr seht eure Hand vor Augen kaum.

Was macht ihr?

Spieler haben ein paar Sekunden Zeit, um eine Entscheidung zu fällen

Eine Stimme ertönt: "Schnell ihr Narren! Folgt mir!"

Ihr seht zu der Stimme einen weißen Schatten im dunklen Rauch. Fast schon als wäre ein Geist anwesend.

Was tut ihr nun?

Als der Geist euch durch eine geheime Tür geschleust hat, seht ihr dass Dr. Proton euch vor dem Diktator gerettet hat.

Dr.Proton: "Ich sagte doch ihr sollt mitspielen!!! War der Rauch denn nicht Zeichen genug, um abzuhauen?"

Antwort von Spielern abwarten

Dr.Proton: " Naja ich habe euch ja noch retten können... Jedenfalls.. Wir haben nicht viel Zeit! LOS! Wir müssen uns beeilen!"

Ihr geht weiter durch den Geheimgang. Überall sind Rohre und man kann hören, dass überall Strom fliest. Es ist ein Surren zu hören. Der Professor zeigt auf ein Lüftungsgitter und schreit euch an: "LOS REIN DA!" Es ist sehr eng. Der Professor tritt nach einiger Zeit hinter euch ein Lüftungsgitter ein und springt mit beiden Beinen vorraus und ihr hört nur ein Knacken. Keine Millisekunde später ein:"
AAAAAAAAAAAAAAUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU"

Der Doktor verliert 5 Leben

Dr. Proton: "SCHEIßEE!!! Mein BEIN!!!"

Ihr springt dem Dr. Hinterher und steht im Labor von Proton.

Das Labor sieht genau so aus wie man sich ein Labor der Zukunft vorstellt. Überall sind Flüssigkeiten, Elektrische Geräte und Monitore, die ihr jedoch nicht wirklich erkennen könnt.

Dr. Proton:" Los schnell in die Zeitmaschiene!!"

"Sie befördert euch in das 13te Jahrhundert. Direkt ins Mittelalter! Dort lebt Schmidts Vorfahre! Johann Schmidt! TÖTET IHN! Hier habt ihr noch einen Zeitsprunggenerator!

Dr. Proton gibt den Spielern den Zeitsprunggenerator

Haltet Euch alle an den Händen und springt dann von einer hohen Stelle! Er lädt sich mit der Höhenenergie auf und springt dann automatisch los. Dieser Generator holt euch zurück in die jetzige Zeit! Wenn ihr ihn getötet habt, werden wir ein besseres Leben haben, denn dann kann dieser schreckliche Diktator Schmidt erst gar nicht gezeugt werden. "

Die Spieler haben noch etwas Zeit sich umzusehen. In dem Labor liegt nur unnötiges Krimskrams rum

Wenn die Spieler sich umschauen und z.B. Auffassungsgabe haben: An der Wand angelehnt ist ein großer Maulschlüssel. Es scheint so, als ob der Professor ihn für seine Zeitreisemaschiene benötigt habt, denn sie hat sehr große Muttern an der Front. Eine Mutter ist so groß, dass sie in zwei Hände liegen kann. Ansonsten findet man hier nichts Auffälliges bis auf ein Stück Seife. Der Dr. wäscht sicht schließlich als Einzigster in diesem riesigen Gebäude. So scheint es jedenfalls

Dr. Proton: " LOS! Nun steigt doch endlich ein!"

Ihr merkt, dass der Dr. Es wirklich eilig hat.

Was macht ihr?

Wenn die Spieler in die Zeitreisemaschiene eingestiegen sind:

Dr. Proton startet die Maschiene:

"OK Leute ich hoffe, sie zerfetzt euch nicht! Aber laut meinen Berechnungen müsste es klappen! Moment habe ich die Variable für den Hasen ersetzt? Naja wird schon!"

Es legt sich ein Grüner Schild um die Kapsel.

Wachen stürmen in das Büro.

Wache: "HEY!! DER DOKTOR HAT SIE HIER HER GEBRACHT TÖTET SIE ALLE!"

Dr.Proton:"Ich halte sie auf! Bringt mir nur den Alten um!!!"

Die Wachen schießen mit Laserpistolen auf den Doktor. Einige Schüsse treffen dabei die Computer in dem Labor. Sie fangen an zu qualmen.

Ihr bekommt immer mehr Bedenken, ob das die richtige Entscheidung war...

Der grüne Schild wird immer dichter und ihr könnt schwerer durchschauen. Ein lautes Brummen dröhnt und ihr haltet euch die Ohren zu. Ihr könnt gerade noch erkennen, wie der Doktor sich gegen die Wachen wehrt, doch plötzlich seht ihr wie er zu Staub zerfällt. Er wurde getroffen.

Es herrscht eine kalte Stille in der Zeitblase.

Kapitel 2

Die Spieler haben Zeit zum reden

Plötzlich zerreist die Blase und ihr seit in einem Stück vor einem Wald gelandet. Es ist eine kleine Holzhütte zu sehen, die an einem Waldweg steht. An diesem Weg steht ein Schild mit zwei Pfeilen.

Pfeil Eins: Königreich Schmidt. 2 Stunden Fußmarsch.

Pfeil Zwei: Freudige Schenke der Fremden

An der Hütte hängt ein Schild über der Tür. Auf ihm steht: Freudige Schenke der Fremden.

Auf der Tür steht ein kleiner Zettel: Was du nicht willst, was man dir tu, das füg auch keinen Andren zu!

Es sind viele Menschen an diesem Ort. Es wird gelacht und getrunken. Ein guter Tag hier zu erscheinen. Es sind zwei Türen in diesem Raum. Auf der einen steht Küche auf der anderen "Nur für Personal!" Es gibt einen Tresen mit genug Sitzmöglichkeiten.

Es erklingt eine Frauenstimme: "WIE SEHT IHR DENN AUS!?!?! Als was habt ihr euch denn komisches verkleidet?"

Es ist die Stimme der bezaubernden Kneipenbesitzerin Lady Sith

Lady Sith: "Kommt erstmal rein! Ihr seht durstig aus! Ich bin Lady Sith und das ist meine eigene Schenke!" und schenkt Bier in Krüge die aus Tierhörnern bestehen und mit Holz zu stehen gebracht werden.

Spieler können nun frei entscheiden:

Lady Sith: "Was verschlägt euch denn in diese Gegend? Wollt ihr etwa zum König Rauschebart reisen? Dann werdet ihr aber mit dieser Ausrüstung nicht weit kommen."

Lady Sith sollte den reisenden helfen.

Lady Sith: "Ach so ist das! Na da möchte ich euch nicht im Wege stehen..... Hier nehmt ein paar von meinen Waffen und dann wünsche ich euch viel Erfolg. Ab denkt dran! Ihr wisst nichts von dieser Schenke und habt die Schwerter auch nicht von hier!"

Lady Sith geht zu der Tür an der steht: "Nur für Personal", und holt dort für jeden ein Schwert hinaus. In einem kurzem Augenblick konnte man einen Blick in die Kammer huschen. Es sind dort mindestens noch eine Hellebarde und ein Morgenstern zu sehen.

Küche: Es riecht sehr stark nach einer alten Suppe.. Es steht ein sehr dicker Koch da an der Kochstelle. Die Kochstelle ist ein massiver Metallkasten und sieht aus wie der uralte Vorgänger eines Modernen Herdes. Der Koch ist so dick, dass man seine Ohren kaum noch sieht. Und als ein Vogel gegen ein Holzfenster fliegt und es laut rummst bestätigt sich euer Verdacht. Er ist eindeutig taub. Ansonsten liegen in der Küche noch ein Hackbeil und ein kleines Messer. Viele Vorräte dich jedoch nicht transportfähig sind. Also sie liegen nur so in der Küche ohne Schutz vor Bakterien oder Dreck.

Der Koch versucht euch mit wilden Händewedeln aus der Küche zu verscheuchen. Die Spieler können versuchen den Koch abzulenken.

Wenn der Wurf fehl schlägt:

Als ihr gehen wollt hört ihr eine Tür laut knallen, der Koch rennt aus der Küche zu Lady Sith und wedelt wild mit seinem dicken Armen. Lady Sith:"WAAAS WIR WURDEN BESTOHLEN VON DEN WANDERERN?"

Die Menschen in der Schenke stellen euch sofort die Tür zu. Ihr steh inmitten eines Kreises und werdet von Lady Sith aufgefordert:" Rückt sofort alles was Ihr von uns habt raus! Auch die Schwerter, die ich euch gegeben habe! Ansonsten werdet ihr hier euer Leben geben!"

Mit Wurf auf Lügen etc. Zu retten aber um 50 erschwert.

Ihr geht weiter Richtung Königreich Schmidt.

Spieler essen? Falls nicht 5 LP Abzug

Ihr erreicht die Burgmauern des Königreiches. Auf dem Mauerring stehen zwei Wachen mit Pfeil und Bogen.

Kapitel 3

Wenn bewaffnet!!

Sie sehen dass ihr bewaffnet seid: "HEY IHR DA! Wer seid ihr?"

Die Spieler haben nun die Möglichkeit, die Wache zu überzeugen, dass sie mit friedlicher Absicht kommen. Dabei können die Spieler auf z.B. Lügen würfeln

- Falls Wachen glauben:

"OK. Wir lassen die Mauerbrücke runter und lassen euch rein!"

- Falls Wachen nicht glauben:

Ihr geht entmutigt und depressiv wieder weg von der Burg. Wie sollt ihr es jemals schaffen für eine bessere Welt zu sorgen, wenn ihr nichtmal in diese Burg kommt?

Und plötzlich hört ihr eine Stimme: "NA LOS DU MISTFIEH!!! LASS MICH DICH FRESSEN!!!"

Ihr seht einen kleinen, fast krüppeligen Menschen mit einem Lendenschutz (Logrems) auf dem Weg vor euch, wie er versucht einen Fuchs zu töten und zu fressen.

Spieler redet mit dem Etwas: "HEY WAS WOLLT IHR VON MIR!!! Komm her mein Schatz ich hab HUUUUNGER!!"

"Mein Name ist übrigens Logrems. Ich kann euch bestimmt helfen in die Burg hinein zu kommen. Jedoch nur wenn ihr bei meinem Tauschdeal mitmacht! SCHWERT GEGEN WEG! Damit kann ich dann noch besser meine Schätze TÖTEN!!! HAHAHAH"

Spieler müssen auf diesen Deal eingehen.

Logrems geht mit euch durch viele Büsche und durch ein Waldstück. Bis ihr an eine Burgmauer kommt:

Logrems: "Hier ist es! Hier ist es! Ihr müsst nur durch den Burggraben schwimmen und dann dort drüben ist eine geheime Tür! Die hat Logrems selbst gebaut!"

Ihr gebt also schweren Herzens euer Schwert dem kleinem Etwas und schwimmt durch den Burggraben.

Wichtig!!! wenn Roboter etc. Minus 15 LP und dauerhaftes erschweren von 5-10

Logrems:" Seht ihr!! Logrems nicht gelügt! Meine Geheimtür dort sie ist!"

Ihr seht die leichten Umrandungen von der Geheimtür und öffnet diese. Von hinten ist noch zu hören: "Tschüss ihr Vollidioten!!"

Nachdem ihr die ca. 5 Meter dicke Burgmauer durchkrochen seid, steht ihr auch schon mitten in einer Müllhalde.

Müllhalde: In der Königlichen Müllhalde wird wirklich alles weggeschmissen, was der König nichtmehr von nöten hat. Es liegen ein paar Leichen herrum. Ein Paar alte Kleidungsstücke und natürlich Essensreste. Natürlich ist auch der Müll in diesem Königreich bewacht. Denn in diesem Königreich, wo knallhart durchgegriffen wird, könnte man hier sich etwas stehlen. Was natürlich strickt mit Folter und dem Tod bestraft wird.

Die Wachen müssen abgelenkt werden, damit man entkommen kann. Natürlich kann auch versucht werden, mit den Wachen zu handeln.

Wenn die Wachen umgangen wurden:

Ihr geht auf dem Weg den ihr seht gerade aus. Auf der rechten Seite von euch ist ein großes Gebäude. Es ist mit einem großem Tor gesichert. Davor stehen noch an jeder Seite eine Wache.

Nun seid ihr auf einem großen Platz. Es stehen acht Hütten hier und es sind viele Menschen davor. Es handelt sich hierbei wohl um den Marktplatz. Es steht noch eine Kutsche mit in der Menge. Sie sagt die Zukunft der Menschen vorraus.

Marius: "Hallo Meine Damen und Herren! Treten Sie näher! Ich werde Ihnen Ihre Zukunft vorhersagen! Für die hübsche Dame sogar kostenlos" Und wirft einen Kuss.

Marius:" OOOOHHHH WAS SEHE ICH HIER!!! IHR WERDET STERBEN!!!! In einer Dunklem Raum sehe ich euch todesqualen leiden... ihr solltet darauf besser gefasst sein! Ich habe genau das richtige für euch! Hier für nur 40 Credits, erhaltet ihr mein Lebenszurückgewinnungselexir! Solltet ihr einmal sterben, so müssen eure Freunde es euch nur auf die Zunge tröpfeln lassen und zack! E WOALLA IHR LEBT!"

SPIELER HABEN NUN FREIE HAND ÜBER DIE DINGE WAS SIE MACHEN WOLLEN!!!

An passender Stelle werden die Spieler von einer Dame angesprochen, Sie ist die Besitzerin des Hotels, Frau Sloth. Frau Sloth bietet den Spieler bei passender Gelegenheit ein Hotelzimmer an

ENDE

Falls die Spieler es schaffen den König zu stürzen: Es ist wichtig, dass die Spieler auch den Zeitsprunggenerator benutzen. Dazu reicht es z.B. aus dem Fenster zu springen oder von einer anderen hohen Stelle.

Ihr schafft es zurück in die jetzige Zeit. Es sieht alles ganz anders aus als ihr es in Erinnerung hattet. Es ist überall grün und ein schöner Geruch zieht euch durch die Nase. Ihr habt es geschafft! Die Welt ist nun ein besser Ort.

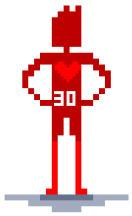
Falls nicht geschafft: Ihr seid alle gestorben oder habt es nicht rechtzeitig geschafft. Der Diktator Ulrich Schmidt spielt weiter sein Spiel mit seinen Untertahnen. Ihr konntet leider nichts bewegen, außer dass Ihr diesen Anblick nicht länger ertragen müsst.

Personen

Die roten Männchen stehen für die Lebenspunkte der Personen. (Siehe Zahl im Inneren)

Dr. Proton

Ein alter Mann, der einen weißen Kittel trägt. Er sieht aus, wie man sich einen verrückten Wissenschaftler vorstellt. Man könnte fast meinen, er hat sich früher zu sehr Daniel Düsentrieb als Vorbild genommen. Es gibt nichts, was er nicht basteln kann und das sieht man ihm sofort an.





Prof. Proton: Ihr Narren!

Handeln: 8		**Wissen: 26**		**Soziales: 6**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 3**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Basteln	80 + 8 = **88**	Trickfilm	40 + 26 = **66**	Argumentationsfähigkeiten	60 + 6 = **66**
		Physikalisches Elementarwissen	74 + 26 = **100**		
		Computertechnik	74 + 26 = **100**		
		Programmiersprache	68 + 26 = **94**		

Inventar
Dreckige Kaffeetasse
Strommessgerät
Rauchbombe

Orte zum Antreffen:

- Teamraum
- Diktator Raum
- Labor

Ulrich Schmidt

Er ist das Böse in Person. Wenn man ihn sieht, merkt man, dass er nichts gutes im Sinne hat. Um seine Ziele zu erreichen, ist ihm keine Hürde zu groß. Er ist sehr dick und trotzdem muskolös. Seine Diktatorenschelle haben nur wenige Menschen überleben können. Man kann es ihm zwar nicht anmerken, aber wenn er zuschlägt hat er durch sein enormes Gewicht und seiner muskolösen Verfassung eine enorme Kraft. Er trägt meist dunkle Kleidung und sieht eher aus wie ein Goth aus der Vergangenheit. Bestimmt hatte er keine tolle Kindheit.

Handeln: 14		**Wissen: 4**		**Soziales: 22**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Schelle des Untergangs	80 + 14 = **94**	Herrschertum	40 + 4 = **44**	Grausam	78 + 22 = **100**
Starkes Zuschlagen	60 + 14 = **74**			Hinterhältig	78 + 22 = **100**
				Manipulieren	64 + 22 = **86**

Schwächen: Teamunfähig

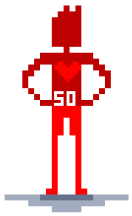
Inventar
Fernbedienung
Hänchenkeule
kleines Messer
Programmzeitschrift

Orte zum Antreffen:

- Diktator Raum

Lady Sith

Sie ist ein Traum von einer Frau. Sie weiß, wie sie sich zu kleiden hat, um einen Mann nach ihrer Pfeife tanzen zu lassen. Sie ist die Besitzerin der Schenke zum Fremden Glück. Sie trägt ein Pelzgewand mit Metallenden Stäben. Es könnte eine Rüstung sein, oder zu ihrer Art der Mode gehören.



Handeln: 21		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	52 + 21 = **73**	Kneipenschläue	35 + 8 = **43**	Hinterhältig	60 + 12 = **72**
Schwert	79 + 21 = **100**	altertümliches Modewissen	40 + 8 = **48**	Menschenkenntnis	55 + 12 = **67**
Bogenschießen	79 + 21 = **100**				

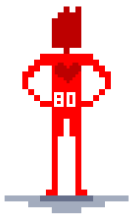
Inventar
Bierkrug
Schwert
kleines Messer
alter Lappen
Schlüssel zur Schenke

Orte zum Antreffen:

- Freudige Schenke der Fremden

Koch

Der Koch ist so dick, dass man seine Ohren kaum noch sieht. Und als ein Vogel gegen ein Holzfenster fliegt und es laut rummst bestätigt sich euer Verdacht. Er ist eindeutig Taub. Des weitern hat er sehr dreckige Kleidung an. Sein strenger Blick lässt darauf schließen, dass er nicht wirklich mit Humor umgehen kann. Er denkt immer, wenn man einen Witz erzählt, dass man Ihn beleidigt, wegen seiner massiven Statur.



Handeln: 13		**Wissen: 12**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Messerkampf	45 + 13 = **58**	Kneipenschläue	35 + 12 = **47**	Familienbewust	70 + 15 = **85**
Kochen	85 + 13 = **98**	Suppenwissen	85 + 12 = **97**	Gebärdensprache	80 + 15 = **95**

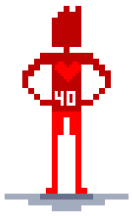
Inventar
Löffel
Gabel
Zange
Hackbeil
Gewürze
Taschenbuch für taube Köche

Orte zum Antreffen:

- Freudige Schenke der Fremden

Logrems

Logrems ist ein kleiner krüppeliger Mensch, der nicht mehr aufrecht gehen kann. Er wurde sein gesamtes Leben von dem König Johann Schmidt gefoltert und in einen Metallkasten gesteckt. Seine Wirbelsäule und inneren Organe haben sich diesen Umständen angepasst. So kann er inzwischen perfekt auf allen 4ren laufen.

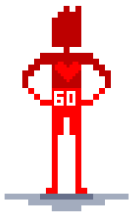


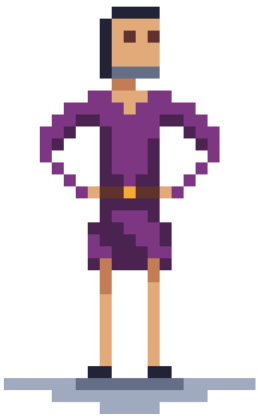
Handeln: 12		**Wissen: 4**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Jagen	70 + 12 = **82**	Stadtwissen	35 + 4 = **39**		
Schlagen	45 + 12 = **57**				

Logrems hat keine Gegenstände in seinem Inventar. Er ist nur auf einem Weg anzutreffen.

Kutscher Marius

Kutscher Marius ist ein schlauer Mann. Er trägt eine lila Tunika. Er muss also Geld haben. Er sieht sehr gepflegt aus und scheint mit seinem Geschäft eine Menge Geld zu verdienen.





Wer seid Ihr denn?

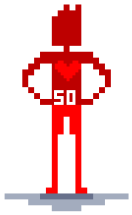
Handeln: 4		**Wissen: 12**		**Soziales: 24**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Schwertkampf	40 + 4 = **44**	Gassenschläue	80 + 12 = **92**	Lügen	66 + 24 = **90**
		Alchemie	40 + 12 = **52**	Manipulieren	66 + 24 = **90**
				Menschenkenntnis	66 + 24 = **90**
				Betören	42 + 24 = **66**

Inventar
Laserpistole
Schlüsselkarte

Orte zum Antreffen:

- Vor dem Teamraum
- Diktator Raum
- Labor

Wachen (Vergangenheit)



Wachen sehen alle gleich aus. Sie haben ein blaues Rüstungsoberteil und Braune Hosen an. Sie folgen jedem Befehl ohne wenn und aber.

Äußeres: mit Schwert ausgestattet Blaues Rüstungsoberteil Braune Jeans

50 Lebenspunke



Hier ist alles im Lot

Handeln: 31		**Wissen: 9**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 3		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schwertkampf	60 + 31 = **91**	Waffenkunde	90 + 9 = **99**		
Faustkampf	60 + 31 = **91**				
Treten	40 + 31 = **71**				
Rennen	60 + 31 = **91**				
Schleichen	69 + 31 = **100**				
Schreien	21 + 31 = **52**				

Inventar
Schwert
Schlüssel für Kaserne
Schlüssel für Pferdestall
Schlüssel für Geheimtür

Orte zum Antreffen:

- Müllhalde
- Königshaus
- Untertanenwohnheim
- Lagerhaus
- Haus der Händler

- Abends/Nachts in der Kneipe
- Pferdestall
- Kaserne
- Steuerbüro des Königs

Gebäude und Räume

Teamraum

Euer Teamraum ist ein kleiner bis mittelgroßer Raum. Es passt gerade so ein Tisch hinein mit Stühlen. An einer Wand seht ihr eine Wand mit komischen Maschienen und Monitoren. Ihr vermutet einen 3D Drucker dahinter.

Spieler mit Geschicklichkeit etc. Können sich hier EINE Sache ausdrucken.

Diktator Raum

Der Raum des Diktators Schmidt ist ziemlich hoch und mitelalterlich eingerichtet. Jedoch ist die Technik auch mit eingezogen und ihr könnt ein Brummen von PC hören. Ein Touchscreenmonitor hängt direkt vor dem Diktator. Es ist ziemlich unordentlich. Überall stehen leere Teller rum mit ein paar Essensresten drauf. Vermutlich kommt daher auch der Geruch. Jedoch fliegen mindestens die Hälfte aller Fliegen im Raum über dem Diktator persönlich. Ansonsten steht noch ein Kühlschrank im Raum. Dieser brummt fröhlich vor sich hin. Neben dem Fahrstuhl stehen an jeder Seite zwei Wachen. Im restlichem Raum stehen 6 weitere Wachen. Alle mit Laserpistolen bewaffnet.

Labor

Das Labor sieht genau so aus wie man sich ein Labor der Zukunft vorstellt. Überall sind Flüssigkeiten und Elektrische Geräte. Überall sind Monitore, die ihr jedoch nicht wirklich erkennen könnt.

Freudige Schenke der Fremden

Es sind viele Menschen an diesem Ort. Es wird gelacht und getrunken. Ein guter Tag hier zu erscheinen. Es sind zwei Türen in diesem Raum. Auf der einen steht "Küche" und auf der anderen "Nur für Personal!" Es gibt einen Tresen mit genug Sitzmöglichkeiten.

KÜCHE DER SCHENKE: Es riecht sehr stark nach einer alten Suppe.. Es steht ein sehr dicker Koch da an der Kochstelle. Die Kochstelle ist ein massiver Metallkasten und sieht aus wie der uralte Vorgänger eines modernen Herdes. Der Koch ist so dick, dass man seine Ohren kaum noch sieht. Und als ein Vogel gegen ein Holzfenster fliegt und es laut rumst bestätigt sich euer Verdacht. Er ist eindeutig Taub. Ansonsten liegen in der Küche noch ein Hackbeil und ein kleines Messer. Viele Vorräte dich jedoch nicht transportfähig sind. Also sie liegen nur so in der Küche ohne Schutz vor Bakterien oder Dreck.

Müllhalde

In der königlichen Müllhalde wird wirklich alles weggeschmissen, was für den König nichtmehr vonnöten ist. Es liegen ein paar Leichen herrum, ein paar alte Kleidungsstücke und Essensreste. Natürlich ist auch der Müll in diesem Königreich bewacht. Denn in diesem Königreich, wo knallhart durchgegriffen wird, könnte man hier sich etwas stehlen. Was natürlich strickt mit Folter und dem Tod bestraft wird.

Königshaus

Es ist ein sehr großes Haus. Der Eingangsbereich ist gefühlt so groß wie drei normale Häuser. Allein das ist schon ein absurdes Symbol von der Großkotzigkeit des Königs. Neben dem Tor stehen zwei Wachen. Rechts ist eine Tür. Sie ist ebenfalls von zwei Wachen bewacht. Dort muss etwas Wertvolles sein. Im gepflastertem Hof ist ein Brunnen. Hier läuft ständig ein Diestmädchen und holt Wasser. Am Ende des Eingangsbereiches ist eine Treppe die in die nächste Etage des Hauses führt.

- KÜCHE DES KÖNIGSHAUSES:

Die Küche ist mit vielen Dienstleuten bestückt. In der Mitte stehen zwei riesige Feuerstellen. Hier wird das Wasser für den König heiß gemacht. Und in die nächste Etage gebracht. Rund um den Wänden ist eine riesige Arbeitsfläche aufgebaut. Hier werden Tiere zerteilt und Essen zubereitet. Ein Dienstmädchen sieht euch hereinkommen.

Sie zieht euch zur Seite und flüstert euch an: "Was macht ihr denn hier? Ich habe euch schon vermisst. Mein Süßer geht doch schonmal im unser Verließ und ich komme gleich nach und kümmere mich um euch"

- VERLIEß DES KÖNIGSHAUSES:

Ein dunkler Ort. Hier wird der Abschaum des Königreiches eingesperrt. Es ist laut und warm. Dreck liegt überall auf dem Boden und ein wiederlicher Geruch zieht durch die Nase. Man hört von überall Sprüche wie: "LASST UNS RAUS HIER IHR PENNER! / ICH BIN UNSCHULDIG!"

Untertanenwohnheim
Ein großer Raum mit vielen vielen Betten. Hier können ca. 100 Mann Platz haben, ohne dabei wenig Platz zu haben. Durch eine leichte Holztür ist der Badebereich getrennt. Hierbei handelt es sich jedoch um einen Raum der große Lüftungsschlitze an den Wänden hat, um die Feuchtigkeit nicht im Raum zu halten. Einen Abfluss gibt es nicht. Es stehen schon ein paar Eimer mit Wasser bereit jedoch sieht das Wasser nicht sehr klar und lecker aus.

Lagerhaus
Im Lagerhaus ist es sehr ruhig. Man hört nichts von dem Trubel der sich die ganze Zeit im Eingangsbereich abspielt. Auf der linken Seite ist die Goldkammer. Es stehen dort seltene Reichtümer und viele Münzen. Hier werden auch die Steuereinnahmen einmal täglich hinterlegt. Auf der rechten Seite ist die Nahrungskammer. Dort sind alles Lebensmittel, die für den König von Bedeutung sind aufgehoben. Das Fleisch ist stark gepökelt, damit es nicht verdirbt. Auf dem ersten Blick ist es sehr sauber und es sind keine Parasiten etc. Zu sehen.

- Badebereich:

Das Bad ist für damalige Verhältnisse sehr futuristisch gestaltet. Das komplette Bad ist mit Mamor und Fließen verlegt. Es ist eine große Badewanne in mitten des Raumes. Sie hat einen Abfluss. Des weiteren ziert eine edle Schale, welche als Waschbecken dient, den Raum. Es sind ein paar Schränke aufgebaut, in denen edle Gewürzmischungen und Badeextrakte verstaut werden.

- Schlafzimmer:

Im Schlafzimmer fällt jedem sofort das riesige Bett auf. Hier könnten 10 Mann ohne Probleme schlafen. Es sieht sehr edel aus und hat Vorhänge, um die Sonne zu verdecken, an den oberen Kanten. Ansonsten steht im Schlafzimmer nichts weiteres bis auf einem riesigem Kleiderschrank. Er steht an der Wand zum Bad.

- Speisesaal:

Edle Kronleuchter schmücken den noch edleren Speisesaal. Ein großer Tisch, der aus einem riesigem Stück Holz gefertigt wurde steht mitten im Saal. Er ist das absolute Highlight im Speisesaal. Am Tisch können 30 Personen Platz nehmen. An jeder Seite steht ein Thron. So kann der König entscheiden, an welchem Kopfende er sitzen möchte.

- Folterzimmer:

Dieses Folterreich wäre ein Spielplatz für jede Domina des Mittelalters. Es sind alle, zu der Zeit moderne, Folterinstrumente zu finden. Es gibt eine Eiserne Jungfrau, Wassertränke, eine Garotte oder auch Würgschraube genannt, (Würgeschraube kann man sich vorstellen wie ein Stuhl mit einer Art Halsband, welches immer enger geschraubt wird), eine Reihe mit 6 Streckbänken, und jede Menge Spanische Spinnen (Hakenklauen, um an Hautfetzen befestigt zu werden. Dann werden die Menschen in die Luft gezogen und meist rissen Hautfetzen ab.) In der Luft steht der Geruch von Leid, Tränen und Blut. Hier möchte man wirklich nicht verweilen.

Feuerwehr

Es gibt einen kleinen Eingangsbereich. Hier sind Kleiderhaken an den Wänden um die private Kleidung bei Einsätzen zu schützen.

- Aufenthaltsraum:

--- Hier ist der Wächter Peter Propper ---

Bei Betreten: "HEY IHR DA! WER SEID IHR UND WAS MACHT IHR HIER?!" Peter Propper ist eher skeptisch. Und möchte Streit vermeiden.

Der Aufenthaltsraum riecht sehr nach Nahrungsresten. Auf den vielen Tischen stehen alte dreckige Teller mit Essensresten. Aufgrund der größe des Raumes sind hier nur 4 Tische für je 4 Personen.

- Bettenzimmer:

Der Geruch aus dem Aufenthaltsraum ist hier verflogen. Man merkt, dass die Männer saubere Betten nach schweren Einsätzen bevorzugen. Insgesamt können hier 18 Personen schlafen. Eine weitere Tür ist in dem Raum. Sie führt zum Geräteraum. Das steht groß an der Tür.

- Geräteraum:

Ein dunkler Raum. Man hört das leichte schwippen von einem Großen Brunnen an dem die Wassereimer nach einem Einsatz wieder aufgefüllt werden. In diesem Raum stehen auch verstaubt eine Handdruckspritze. Sie wird aber vermutlich nur verwendet, wenn das Königshaus in Flammen steht.

Feuerwehrübungshaus

- Eingangsbereich:

Der Eingangsbereich sieht fast genauso aus wie bei dem normalem Feuerwehrhaus. Kleiderhaken zum aufhängen der Kleidung. Denn auch hier wird dasselbe trainiert, wie das was die Feuerwehrleute machen müssen. Es sind 3 Türen im Raum. Auf denen steht: Lager/ Büro/ Schulungsraum.

- Lager:

Ein dunkles Lager. Hier stehen viele Eimer. Es steht hier aber eindeutig und klar drauf: "Übungseimer". Des weiteren stehen hier viele hoch gestapelte alte Feltbetten. Auffällig ist dass auch Utensilien zur Brandstiftung sind. Sie sind in einer Kiste (nicht verschlossen) auf der groß drauf steht: "Vorsicht Brandutensilien"

- Büro:

Ein eher schlichtes Büro. Ein Tisch, ein Stuhl, viel Papier. Hier werden auch die Einsatzberichte der Feuerwehr verwaltet.

- Schulungsraum:

Eine große Tafel hängt an der Wand. Hier sind Malereien von vermutlich misslungenen Einsätzen zu sehen. Es sind viele Pfeiler auf den Skizzen die wild durch das Bild ragen. Der Boden ist komplett gepflastert. Es stehen viele Stühle im Raum. Hier werden anscheinend alle Feuerwehrmänner aufwendig geschult. In der anderen Hälfte des Raumes, sind Trainingsgeräte. Ein Kleines Haus von der Größe einer Kinderhütte.

Haus der Händler

In dieses Haus kommt man nur, wenn man sich als Händler ausweisen kann oder die Wachen gut bequatschen kann Ein riesiger Eingangsbereich. Hier müssen täglich mehrere Kutschen durch, um frische Ware an die Händler zu bringen und natürlich auch zum König. Überall verteilt stehen Wachen. (Sie sind aber nur dafür da, damit keine Streitigkeiten ausbrechen. Alles andere ist ihnen egal)

- Handeslzone:

Es gibt hier verschiedene Händler. 1 Fisch-, 2 Gemüse-,1 Getreide und Backwarenhändler, 1 Fleischhändler und einen Waffenhändler. Des weiteren gibt es eine Kantine. Allerdings nur für die ansässigen Händler. Und selbstverständlich einen Steuerabgabebereich. Hier werden für das Königreich Steuern bezahlt, für jeden der etwas in diesem Bereich kauft und verkauft.

Alle Händler sind Russen und handeln wenig bis garnicht.

Krankenhaus

Das Krankenhaus sieht für damalige Verhältnisse sehr sauber und modern aus. Vieles ist gefliest. Man hört jedoch aus den einzelnen Zimmern lautes Husten. Man merkt, dass hier wirklich kranke Menschen behandelt werden. Die Treppe die in die oberste Etage führt wird von einer Wache bewacht. Auf der Tür direkt hinter dem Eingang steht Lager. Die Wache kann nicht dazu bewegt werden, die Helden die Treppe besteigen zu lassen

- Lager:

Hier ist Gift zu finden!!! Das Lager ist sehr dunkel und wirkt auf dem ersten Blick unaufgeräumt. Es sind mehrere Schränke mit Glastüren im Schrank. Auf einigen Ampullen im Glasschrank sind Totenköpfe, Herzen und Flammen. Die Ampullen haben die Größe von ca. Einem Liter.

- Büro:

Das Büro des Chefs vom Krankenhaus ist sehr unordentlich und leer. Hier ist nichts Interessantes.

Gaststätte

- Speisesaal:

Im mollig warmen Speisesaal stehen viele Tische hier ist mindestens Platz für 100 Leute. Scheinbar ist es an guten Tagen auch voll hier. Am einen Ende des Saales ist der Bestelltresen, der mit einer Durchreiche mit der Küche verbunden ist. Hinter dem Tresen geht noch eine Treppe in den Keller.

Wenn die Gaststätte betreten wird, spricht einen Elke Henrike an: "HALLO IHR! KOMMT MAL RÜBER WAS KANN ICH FÜR EUCH TUN?!?!"

- Küche:

Die Küche riecht extremst nach tollem Essen. Aus dem Geruchsspektakel kann man Spanferkel, Fladen, Gulasch und einen stärkender Eintopf warnehmen. In der Küche steht Groing.

- Keller:

Ein dunkler feuchter Ort. Viele Fässer stehen hier und in der einen Ecke eine auffällig robuste Kiste. In dieser Kiste befindet sich eine Hellebarde.

Hotel "Bettenverleih"

Im Eingangsbereich sieht man nur eine alte kleine Lady. Die Lady die unsere Helden angesprochen hatte. Es ist die Frau Sloth

Frau Sloth gibt den Helden das Zimmer 13 und sagt dazu: "Hier nehmt die Schlüssel. Ich habe es euch ja versprochen! Aber eine letzte Warnung habe ich noch an euch! Einige meiner Gäste haben es in diesem Zimmer spuken hören! Ich bin aber mit meinem Wissen am Ende. Ich kann dort nichts ausergewöhnliches feststellen..."

In Zimmer 13 können verstorbene Spieler als Geist wiederkehren. Allerdings nur bei Nacht. Als Geist haben sie eine einmalige Gelegenheit am Tage aufzutauchen, um zu helfen. Danach sind Sie jedoch für immer Tod.

- Zimmer 13:

Das Zimmer ist auf der oberern Etage. Es ist sehr vornehm dekoriert, wie jedes Zimmer. Es sind edle Kerzen aufgestellt und sogar angezündet. Wer das wohl war? Zwei Betten mit Vorhang stehen im Zimmer. Eine kleine Stärkung in Form von trockenem Brot liegt auf einem Beistelltisch.

Kneipe

Die Kneipe hat als Symbol, von außen, einen Pferdestall. Vermutlich kommt ihr Name, zum Pferdestall, aus dem Grund, dass der Pferdestall direkt hinter der Kneipe liegt. Wenn man sie betritt, schlägt einem die Kälte ins Gesicht. Der Gästebereich wird immer kalt gehalten, damit die Gäste mehr Alkohol trinken. Ein Tresen mit der Bedienung ist am einem Ende des Saales. Er trennt die Küche vor dem Saal. Eine Treppe führt nach unten in den Keller. Dort ist es kalt und dunkel. Eine Treppe führt in den Pferdestall des Militärs. Soldaten kommen gelegentlich aus dem Bedienungsbereich.

Pferdestall

Es riecht nach Pferdedreck und Heu. Überall sind Pferdeboxen. Alle relativ gleich groß bis auf eine. Eine Box ist auffällig größer als die anderen.

Bei Untersuchung: Es liegt viel Heu und Stroh auf dem Boden. Besonderst in der einen Ecke liegt auffällig viel. Unter dem Stroh verbirgt sich eine Treppe, die in den Keller der Kneipe führt.

Kaserne

Die Kaserne ist der ganze Stolz des Königs. Hier werden seine "Elitesoldaten" ausgebildet. Jeder von ihnen sieht fast gleich aus. Das Gebäude ist höher als die anderen Häuser des Königreiches und wird nur von den vielen Wachtürmen und dem Königshaus an sich übertroffen.

- Aufenthaltsraum:

Ein Tisch, vier Stühle, ein Kartenspiel. Hier gibt es nicht mehr und auch nicht weniger. Bei genauerer Untersuchung findet man eine Feder unter dem Tisch.

- Schlafsaal:

Viele Betten mit harten Matratzen. Eine Tür ist im Raum, sie führt in den Badbereich. Hier stehen Eimer mit abgestandenem Wasser.

- Trainingshalle:

Eine Art moderne Sporthalle. Holz als Fußboden. Bälle, Stangen und mehr Sportgeräte. Die Soldaten werden hier definitiv bei Laune gehalten.

- Schulungsraum:

Viele Tische und Stühle. Hier werden den Soldaten Grundlagen des Kampfe beigebracht. Eine große Tafel hängt an der Wand, auf der Kampfarten erklärt sind. Hier können die Spieler 10 Skillpoints erlernen, wenn Sie auf die Tafel schauen.

- Waffenkammer:

Die Tür ist verschlossen. Nur wenn die Helden sich mit einer Wache oder anderer Führungsposition anfreunden, können sie hier rein gelangen. Für jeden unserer Helden stehen jeweils einmal ein Schwert, Hellebarde, Morgenstern, Hackbeil, Pfeil und Borgen und ein kleines Schwert zur Verfügung.

Steuerbüro des Königreiches

Es sind viele Wachen hier, die genau kontrollieren, dass hier jeder arbeitet. Alle Räume sind vom Flur aus verriegelt. In jedem Raum steht zusätzlich eine Wache um zu kontrollieren. Hier im Steuerbüro werden die Einnahmen des Königreiches verwaltet und eingetrieben. An einer Tür im Flur stehen 6 Wachen. Hier schein etwas äußerst Wichtiges gelagert zu sein.

In dem Raum ist eine Treppe. Sie führt in das Dachgeschoss, wo viele Unterlagen liegen. Wenn ein Spieler die Unterlagen untersucht, kann er geheime Informationen über den König sammeln und eine Revolution gegen den König starten. Somit kann die Burg überrannt werden und den König leichter im Kampf besiegt.

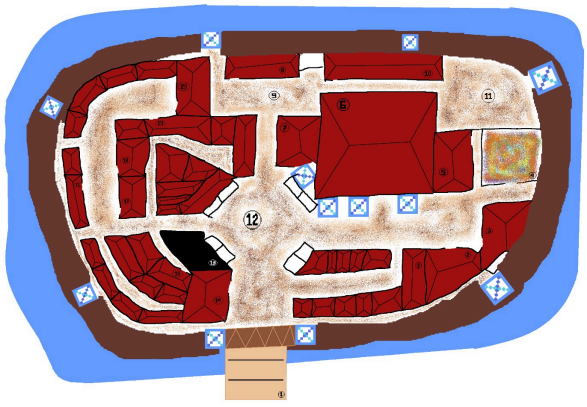
Kino

Das "Dorfkino", wie es liebevoll genannt wird, ist ein einziger großer Saal. Hier werden täglich Nachrichten verlesen und Treffen des Königreiches veranstaltet. Am Eingang ist ein Eintritt zu zahlen.

Hier können die Spieler informationen, in Form von Ansagen eines Menschens, erhalten. Als Beispiel: In unserem Königreich sind Spione eingedrungen und haben zwei Wachen getötet. Auf Ihnen wird ein Kopfgeld ausgesetzt! (Wenn die Spieler z.B. sehr kampfstark vorgehen)

Burgkarte

Zahl	Gebäude	Wichtige Personen
1	Zugbrücke	
2	Feuerwehrübungshaus	Peter Propper
3	Feuerwehr	Peter Propper
4	Königliche Müllhalde	
5	Königliches Lagerhaus	
6	Königshaus	Dienstmädchen, Ulrich Schmidt
7	Untertahnenwohnheim	Dienstmädchen
8	Pferdestall	
9	Reitübungsplatz	
10	Kaserne	
11	Schussübungsplatz	
12	Martkplatz	Kutscher Marius
13	Kutschplatz	
14	Haus der Händler	
15	Krankenhaus	



Rand

16	Steuerbüro des Königs	
17	Gaststätte	Elke Henrike, Groing
18	Hotel "Bettenverleih"	Frau Sloth
19	Kino	-
20	Kneipe "Zum Pferdestall"	Kneipenwirtin

Waffen



Waffe	Schaden Normal	Schaden Kritisch
Laserpistole	6 W10	100
Schwert	3 W10	70
Hellebarde	2 W10 +5	80
Morgenstern	4 W10	60
Hackbeil / Dolch	2 W10	45
Schlag	1 W5 +5	20 - 40 (Abhängig vom Char)
Pfeil und Bogen	2 W10 +5	65
kleines Schwert	2 W10	60
Schelle des Bösen	3 W10	70

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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. Back in Time Monday – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Back+in+Time+Monday&oldid=21685`