How to be a Hero

DAS ERBE

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





INHALT

Das Erbe 3
- Allgemeines 3
- Abenteuer 0
- NPCs 0
- Hintergrundstory der NPCs 0
- Waffenwerte 0

DAS ERBE

Seite noch in Bearbeitung Dies ist mein erstes selbstgeschriebenes Abenteuer.

- **Wo/Wann spielt das Abenteuer?**: Dieses Abenteuer spielt auf einer Burg in einem erfundenen Mittelalter. Es gibt keine Magie oder andere Kreaturen, aber die eine oder andere Sache ist vielleicht nicht ganz passend im „normalen“ Mittelalter.
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich mit Modulen erweiterbar
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Ich habe das Abenteuer für 3 Spieler geschreiben. Als Gruppengröße würde ich 3-5 Spieler vorschlagen.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel. Die einzige Schwierigkeit liegt darin den Überblick über alle Räume zu behalten
- **Schwierigkeit für die Spieler**: leicht
- **Spieldauer**: Es ist ein one-shot Abenteuer in Rocket-Beans Manier. Es können also eventuell auch zwei Abende daraus werden

ALLGEMEINES

Vorbereitung

Zum Spielen dieses Abenteuers wird ein 1w100 Würfel benötigt. Außerdem sollte der Spielleiter die Möglichkeit haben den Spielern das Schachbrett und das Labyrinth zu zeigen. Das beides also entweder ausdrucken oder auf einem Laptop oder ähnliches bereitstellen.

Module und Regeln

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

Kurze Anleitung für Spielleiter

Roter Text ist nur für den Spielleiter gedacht.

Generelle Infos für den GM:

- Türme bilden Treppenhaus vom Keller zum 2.OG
- Die Spieler können sich frei bewegen, dann immer bei dem entsprechenden Raum nachschauen was passiert.
- Das Abendessen kommt zu einem passenden Zeitpunkt
- **Die wichtigen Rätsel sind:**
- **Turmrätsel:** führt zu Geheimgang1 wo Gottheit RA gefunden werden kann:

Auf Turm1 ist eine Art Fernrohr fest installiert, auf T2 und T3 Gestelle mit Spiegeln. (die Gestelle sind auf den Türmen, die Spiegel hängen unterhalb der Füße/ stehen von den Türmen ab) Das Fernrohr kann nicht bewegt werden, die Spiegel können gedreht werden. (Müssen aber festeghalten werden sonst drehen sie sich zurück) Die Spiegel müssen an die richtige Position gedreht werden (bis zum Anschlag) und dann durch das Fernrohr geschaut werden. Damit wird ein geheimer Eingang in die Burg offenbart. Wenn man aus einem Fenster klettert und von dort die Wand entlang, so kann man in einen Geheimgang1 gelangen.

- **X-Rästel:**

Eine Wand kann von zwei Seiten aus gesehen werden. Auf beiden Seiten sind Knöpfe. Auf jeder Seite muss gleichzeitig eine Knopf gedrückt werden. Auf der einen Seite sind 4 Knöpfe (Wie die Vier auf einem (Abstand ca 1m) Würfel angeordnet) Auf der Anderen seite das Selbe (nur engerer Abstand (ca 50cm)). Die nachfolgenden Zeilen sollen diese beiden Seiten darstellen. Links die Ansicht von Innen und rechts von Außen.

0 – 0 - - -

- - - - 0 0

0 – 0 - 0 0

(Somit sind auf Seite 1 der Knopf links unten und auf Seite 2 der Knopf rechts unten gegenüber) Wenn man diese beiden Knöpfe zeitgleich drückt so öffnet sich eine kleines Türchen in diesem liegt ein Rotes X (steht für ten im Rätsel)

- **Kreisrätsel:**

Ihr kommt in einen Raum, ihr seht sofort in der Mitte des Raumes einen Sockel mit 4 Fackeln. In der Mitte des Sockels scheint etwas zu liegen. Ansonsten ist der Raum auf den ersten Blick leer. (die Fackeln erleuchten nur den Sockel, die Wände sind dunkel) in dem Raum kann nicht viel mehr gefunden werden. Eine Rüstung neben der Eingangstür, eine Rüstung hinter der Tür. Auf dem Sockel kann eine kleine Rote Scheibe entdeckt werden. Wenn die Abenteurer die kleine rote Scheiben vom Sockel aufheben, wird damit ein Mechanismus/Zauber gestartet und die Spieler werden betäubt ohne es zu merken. In der Fantasiewelt schlagen zwei Rüstungen die Tür zu und sie müssen gegen die Rüstungen kämpfen. Nach dem Kampf erwachen sie auf dem Boden und bekommen ihre Lebenspunkte zurück (Rote Scheibe steht für Kreis im Rätsel und bedeutet das Zeichen Pi für den ersten Teil des Codewortes)

- **Truhen-Rätsel:**
- In Zimmer nummer 13 ist ein geheimgang, in die dafür vorgesehenen Fassungen müssen der Reihe nach die 3 Figuren platziert werden.
- Das Codewort: **PIRAT**: Kreis=Pi;Figur=Ra;X=10=ten)
- **Einladungstext:** Ich habe bishher gute Geschichten über euch gehört, und denke ihr seid gute Teilnehmer von meinem Wettbewerb. Der Gewinn ist jede Menge Reichtum und Ehre! – Und noch Ort und Datum des Wettbewerbs.

Einldaung kann verbrannt werden dann bleibt ein kleines Metallplätchen übrig auf welchem steht:“ Ihr müsst zugleich drinnen und draußen sein“

- Alle Rätsel Figuren gibt es in 8 verschiedenen Farben falls man die falsche anfasst bekommt man einen Stromstoß und -5 Gesundheit (Die richtige Farbe ist die der Einladung)
- Falls die Spieler zu lange brauchen löst Gruppe 2 das Rätsel