How to be a Hero

DER GRUNDLAGEN VERTRAG

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





INHALT

Der Grundlagen Vertrag 3
- Module und Regeln 3
- Hintergund 3
- Das Abenteuer selbst 3
- Hinweise / Orte 4
- NPCs 6
- Zusatzmaterialien 10
- Anmerkungen 10

DER GRUNDLAGEN VERTRAG

Zusammenfassung: Dies ist ein Einstiegabenteuer für "BRD 1980". Die Spieler sind in diesem Fall Agenten der BRD, die am 21. Dezember 1972 ein Attentat auf einen DDR Politiker namens Albert Grut ausführen sollen da dieser die beschliessung des Grundlagen Vertrages verhindern könnte.

- **Wo spielt das Abenteuer?**: West Berlin
- **Wann spielt das Abenteuer?**: 1972
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2-3
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: leicht
- **Spieldauer**: einen Abend

Module und Regeln

Grundregeln

Hintergund

BRD 1980

Das Abenteuer selbst

Das Ziel der Spieler sollten einen DDR Politiker der die Unterzeichnis des Grundlagen Vertrags verhindern will namens Albert Grut zu töten. Die Spieler wissen das Albert Grut um 13:00 Uhr vor dem Hotel Klang auf ein Taxi wartet und das Taxi um 13:15 an einem verlassenen Haus vorbei fährt und dann um 13:30 Uhr am Reichstag ankommt.

Zeitablauf

Zeitablauf

09.00	Albert Grut wacht auf in seinem Hotelzimmer.
09.45	Grut geht Frühstücken im Cafe der Familie Mason.
11.00	Grut kehrt zurück in sein Hotelzimmer.
12:52	Ben Mason Hällt das Taxi am beginn der Bülow Str. an und fesselt den Taxi fahrer nimmt seine Klamotten und verkleidet sich als Taxi Fahrer.
12.55	Grut Wartet vor dem Hotel auf ein Taxi.
13.00	Grut fährt mit dem Taxi los richtung Reichstag.
13.15	Das Taxi hält an der Kreuzung (Potsdamer Straße/Lützowufer Schöneberger) gegenüber des Verlassenen Hauses.

13.30	Das Taxi kommt am Reichstag an.

Eröffnung

```
Der 21. Dezember 1972

10 Uhr Morgens im mit Schnee bedeckten Berlin die Menschen sind schon auf den Beinen und
auf den Straßen herscht reges Treiben doch von dieser Glück seligkeit an diesem Tage last
ihr euch nicht Täuschen ihr seit auf dem weg zu Stoh's Bar eine kleine Bar an der Ecke
Potsdam Str. / Winterfeld Str.

Ihr habt alle die Information bekommen das ihr in dieser Bar auf einen Informanten
treffen sollt der euch Infos zu eurem nächsten Job geben können soll. Zum Zweck der
Erkennung von gleichgesinnten habt ihr einen Erkennungszeichen übermittelt bekommen und
zwar heißt dieser "Osten oder Westen wohl ehr Norden und Süden".
```

Die Spieler kommen nacheinander in Stroh's Bar an. Wenn sie dem Barmann den geheimen Satz "Osten oder Westen wohl ehr Norden und Süden" sagen lässt er sie in den Geheimen Raum hinter der Bar

Hinweise / Orte

Orte

Stroh's Bar

- **Info:** Eine kleine normale 70er Bar hier startet das Abenteuer für die Spieler, Die Bar ist ein geheimer Stützpunkt des BRD's Geheimdienst und hat dafür auch ein Geheimzimmer. In einer der Ecken der Bar sitzt ein Mann wenn die Spieler ihn ansprechen wird er sich als Patrick Bingemer vorstellen.
- **Bewohner:** Barmann: Horst Stroh , Gast: Ben Mason/Patrick Bingemer
- **Geheimnis:** Die Bar hat einen Geheimraum von dem nur der Barmann Horst Stroh und der "Gast" Günther Epp wissen wenn, man dem Barmann den Satz "Osten oder Westen wohl ehr Norden und Süden" sagt bringt dieser einen in den Geheimraum, der eine Gast in der Bar ist Ben Mason er wird sich den Spielern als Patrick Bingemer vorstellen wenn sie ihn ansprechen.
- **Straße:** Potsdam Str./Winterfeld Str
- **Orte:**

Das Geheimzimmer

- **Info:** Ein kleines Büro an den Seiten stehen Bücherregale, außer an der Hinteren wand dort Hängen mehrere Waffen (Sniper Gewehr, Pistole, Schrottflinten usw.) und in der Mitte Steht ein eichen Schreibtisch auf dem ein Haufen Akten und ein rauchender Aschenbecher stehen. An dem Schreibtisch sitzt Günther Epp
- **Bewohner:** Günther Epp

Wäscherei

- **Info:** Eine kleine Wäscherei in der die Uniformen der Taxi fahrer gewaschen wird. vor der Tür steht ein Taxi daneben auf einer Bank sitzt ein Mann der Donut's isst bei im handelt es sich um Udo Rummel .
- **Bewohner:** Besitzer: Timo Beil , Gast: Udo Rummel
- **Hinweise:** Taxifahrer Uniform
- **Straße:** Dennewitz Platz

Hotel Klang

- **Info:** Ein schönes Hotel in West Berlin in dem Albert Grut untergekommen ist. Wenn die Spieler die Rezeptionistin nach Albert Grut fragen wird sie ihm bescheid geben und er wird aus dem Fenster steigen und sich auf dem Dach des neben Hauses verstecken außerdem wird in dem fall kurze Zeit später Ben Mason/Patrick Bingemer das Hotel betreten und zum Zimmer von Herrn Grut gehen
- **Bewohner:** Rezeptionistin: Margarethe Lemper , Gast: Albert Grut
- **Geheimnis:** die Rezeptionistin ist eine Agentin der Stasi.
- **Hinweise:** Die Beschriebene Servierte
- **Straße:** Bülow Str./Potzdammer Str.
- **Orte:**

Grut's Hotelzimmer

- **Info:** Ein kleines typisches Hotelzimmer im 5. Stock des Hotels mit einem Schreibtisch, einem Kleidungs Schrank und einem Bett außerdem noch einer Tür zu einem Kleinen Badezimmer und einem Fenster im Westen dessen Ausblick auf das Dach des Nebengebäude führt. Auf dem Schreibtisch liegt ein geöfneter Brief .
- **Bewohner:** Albert Grut
- **Hinweise:** geöfneter Brief , (wenn Albert Grut von ihrer Anwesenheit weiß) Das Offene Fenster

Das Nebenhaus

- **Info:** Ein viestöckiges Mehrfamilien Haus.
- **Geheimnis:** das Dach führt zum Fenster von Grut's Hotelzimmer. Wenn die Spieler durch die Tür rein gehen kann Nicholas Mason sie sehen und wird das an Albert Grut weiteleiten. dieser wird sich dann dann in das Cafe der Familie Mason zurück zieht.

Cafe der Familie Mason

- **Info:** Ein kleines Cafe gegenüber des Hotel Klang's es wird betrieben von Nicholas Mason
- **Bewohner:** Besitzer: Nicholas Mason , Gast: Albert Grut
- **Geheimnis:** Das Cafe ist ein geheimes quartier der Stasi.
- **Straße:** Bülow Str./Potzdammer Str.

Verlassenes Haus

- **Info:** Ein einbruchs gefährdetes Mehrfamilien Haus In dem ein Obdachloser wohnt
- **Bewohner:** Udo Kohlstock
- **Straße:** Potsdamer Straße/Lützowufer Schöneberger

Hinweise

Taxifahrer Uniform

- **Info:** Die Uniform eines Taxifahrers
- **Fundort:** Wäscherei

Die Beschriebene Servierte

- **Info:** Eine Beschriebene Servierte die Albert Grut Margarethe Lemper gibt diese versteckt sie in der Rezeption die Notiz lautet:

```
Wenn Jemand kommt wissen sie was zu tun ist A.G
```

- **Fundort:** Hotel Klang

geöfneter Brief

- **Info:** Ein bereits geöfneter Brief der auf dem Schreibtisch von Albert Grut liegt er wurde von Ben Mason geschreben und lautet:

```
 Guten Tag Herrn Grut
 Unsere Befürchtungen sind wahr.
 Wir empfehlen ihnen in unsere Heimat zurück zu kehren da eine Gefahr für ihr leben
wahrscheinlich ist.
 Wir werden unser bestes geben sie zu unterstützen doch sind unsere Möglichkeiten
innerhalb von West Berlin begrenzt.
 B.M
```

- **Fundort:** Grut's Hotelzimmer

Das Offene Fenster

- **Info:** Ein geöffnetes Fenster durch das Albert Grut geklettert ist dieses tritt nur auf wenn die Spieler die Rezeptionistin nach Albert Grut fragen und diese das Albert Grut weiterleitet.
- **Fundort:** Grut's Hotelzimmer

NPCs

Albert Grut

- **Rolle:** DDR Politiker
- **Merkmale und Charakter:** Albert Grut ist ein Kräftiger Mann in seinen 50ern mit einer Halbglatze und einer viel zu kleinen runden Brill. Er ist sehr herablassend gegen über Menschen von denen er glaubt das sie nicht auf seinem "geistlichen" stand sind.
- **Motive:** Den Grundlagen Vertrag zu verhindern
- **Geheimnisse:**Er weiß das ein Anschlag auf sein Leben bevor steht.
- **Aufenthaltsort:** Siehe: Zeitablauf
- **Gegenstände:** Zimmerschlüssel, Stasi-Ampel Erkennungsabzeichen, Mobiltelefon
- **Werte:** 100 LP

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Politik	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (2w10+3)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Mennschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Günther Epp

- **Rolle:** Einer der Chefs des BRD Geheimdienstes.
- **Merkmale und Charakter:** Ein kleiner Dicklicher Mann im Anzug, er spricht sehr euvorisch und scheint zu Glücklich für die Situation.
- **Motive:** Die Unterschreibung des "Grundlagen" Vertrag's zu gewährleistung damit er endlich seine Famiie die sich in Ost Berlin befindet besuchen kann.
- **Aufenthaltsort:** Stroh's Bar
- **Gegenstände:** Pistole 8 Schuss / 2 Magazine zum Nachladen, Dienstausweis
- **Werte:** 100LP

Handeln: 14		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 14 = **64**	Polizeistruktur	40 + 8 = **48**	Verhören	40 + 12 = **52**
Schießen (Kleinkaliber)	45 + 14 = **59** (5w10+5)	Kriminologie	35 + 8 = **43**	Widerstandskraft	40 + 12 = **52**
Kampfsport	40 + 14 = **54** (2w10+3) (mit Pistole 3w10)			Menschenkenntnis	35 + 12 = **47**

Horst Stroh

- **Rolle:** ein Agent des BRD Geheimdienstes und der Barmann von Stroh's Bar .
- **Merkmale und Charakter:** Ein Breit und groß gebauter Mann ziemlich grimmig, sehr Wortkarg.
- **Motive:** Job erledigen Geld erhalten.
- **Aufenthaltsort:** Stroh's Bar
- **Gegenstände:** Pistole 8 Schuss / 2 Magazine zum Nachladen, Dienstausweis, Kevlarweste (unter der Kleidung)
  - **Vorteil Kevlarweste:** Schüsse auf die Weste machen nur 10 % des Schadens, Schläge nur 50 % des Schadens.
- **Werte:** 100LP

Handeln: 14		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 14 = **64**	Polizeistruktur	40 + 8 = **48**	Verhören	40 + 12 = **52**
Schießen (Kleinkaliber)	45 + 14 = **59** (5w10+5)	Kriminologie	35 + 8 = **43**	Widerstandskraft	40 + 12 = **52**
Kampfsport	40 + 14 = **54** (2w10+3) (mit Pistole 3w10)			Menschenkenntnis	35 + 12 = **47**

Udo Rummel

- **Rolle:** Taxifahrer
- **Merkmale und Charakter:** Ein Mann mitte dreißig der aktuell eigentlich einen super Tag hat.
- **Motive:** Seinen Job machen.
- **Aufenthaltsort:** Wäscherei
- **Gegenstände:** Geld, Mehrere Listen, Schreibgerät
- **Werte:** 100LP

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (2w10+3)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Mennschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Ben Mason/Patrick Bingemer

- **Rolle:** Agent der Stasi.

- **Merkmale und Charakter:** Ein mittel großer Russischer Mann mit Glatze im Anzug, er ist sehr stoisch und Zielsicher.
- **Motive:** Das Attentat auf Albert Grut verhindern.
- **Geheimnisse:** Er hat Informationen das die BRD Agenten sich in Stroh's Bar treffen werden er wird die Spieler von da an auch verfolgen.
- **Aufenthaltsort:** Er Verfolgt die Spieler nach dem sie Stroh's Bar verlassen.
- **Gegenstände:** Pistole 8 Schuss / 2 Magazine zum Nachladen, Stasi-Ampel Erkennungsabzeichen, Kevlarweste (unter der Kleidung)
  - **Vorteil Kevlarweste:** Schüsse auf die Weste machen nur 10 % des Schadens, Schläge nur 50 % des Schadens
- **Werte:** 100LP

Handeln: 14		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 14 = **64**	Polizeistruktur	40 + 8 = **48**	Verhören	40 + 12 = **52**
Schießen (Kleinkaliber)	45 + 14 = **59** (5w10+5)	Kriminologie	35 + 8 = **43**	Widerstandskraft	40 + 12 = **52**
Kampfsport	40 + 14 = **54** (2w10+3) (mit Pistole 3w10)			Menschenkenntnis	35 + 12 = **47**

Nicholas Mason

- **Rolle:** Besitzer des Cafe der Familie Mason und Agent der Stasi.
- **Merkmale und Charakter:** Ein Großer Dürrer Russischer Mann. Er ist ein sehr Freundlicher und Offener Mann.
- **Motive:** Mehr Geld verdienen.
- **Geheimnisse:** er wurde von der Stasi dazu beauftragt das Hotel Klang und ins besondere Albert Grut zu schützen
- **Aufenthaltsort:** Cafe der Familie Mason
- **Gegenstände:** Pistole 8 Schuss / 2 Magazine zum Nachladen, Stasi-Ampel Erkennungsabzeichen, Kevlarweste (unter der Kleidung), Geld, Mehrere Listen, Schreibgerät
  - **Vorteil Kevlarweste:** Schüsse auf die Weste machen nur 10 % des Schadens, Schläge nur 50 % des Schadens
- **Werte:** 100LP

Handeln: 14		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 14 = **64**	Polizeistruktur	40 + 8 = **48**	Verhören	40 + 12 = **52**
Schießen (Kleinkaliber)	45 + 14 = **59** (5w10+5)	Kriminologie	35 + 8 = **43**	Widerstandskraft	40 + 12 = **52**
Kampfsport	40 + 14 = **54** (2w10+3) (mit Pistole 3w10)			Menschenkenntnis	35 + 12 = **47**

Timo Beil

- **Rolle:** Besitzer der Wäscherei in der die Taxifahrer Uniformen gewaschen werden.

- **Merkmale und Charakter:** Ein Dicklcher Italiener. Sehr freundlich zu Kunden jedoch sehr Wütend und agressiv gegen diebe.
- **Motive:** Über die Runden kommen.
- **Aufenthaltsort:** Wäscherei
- **Gegenstände:** Geld, Mehrere Listen, Schreibgerät
- **Werte:** 100LP

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (2w10+3)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Mennschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Margarethe Lemper

- **Rolle:** Rezeptionistin im Hotel Klang und Agentin der Stasi.
- **Merkmale und Charakter:** Eine Große blonde Frau mit kleiner Brillen. Ihr Verhalten ist sehr Ernst und gegen über Personen die nicht im Hotel Klang schlafen sehr abweisend.
- **Motive:** Die Kariere Leiter innerhalb der Stasi hinauf zu klettern.
- **Geheimnisse:** Sie wurde von der Stasi dazu beauftragt Albert Grut zu schützen
- **Aufenthaltsort:** Hotel Klang
- **Gegenstände:** Pistole 8 Schuss / 2 Magazine zum Nachladen, Stasi-Ampel Erkennungsabzeichen, Kevlarweste (unter der Kleidung), Geld, Mehrere Listen, Schreibgerät
  - **Vorteil Kevlarweste:** Schüsse auf die Weste machen nur 10 % des Schadens, Schläge nur 50 % des Schadens
- **Werte:** 100LP

Handeln: 14		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 14 = **64**	Polizeistruktur	40 + 8 = **48**	Verhören	40 + 12 = **52**
Schießen (Kleinkaliber)	45 + 14 = **59** (5w10+5)	Kriminologie	35 + 8 = **43**	Widerstandskraft	40 + 12 = **52**
Kampfsport	40 + 14 = **54** (2w10+3) (mit Pistole 3w10)			Menschenkenntnis	35 + 12 = **47**

Udo Kohlstock

- **Rolle:** Obdachloser der im Verlassenen Haus wohnt.
- **Merkmale und Charakter:** Ein Mann in Lumpen mit einem langen Bart, immer sehr Niedergaschlagen und traurig.
- **Motive:** Das Leben aus sitzen.
- **Geheimnisse:** Er war gescheiterter Maler
- **Aufenthaltsort:** Verlassenen Haus
- **Gegenstände:** leere Flasche
- **Werte:** 100LP

Handeln: 9		**Wissen: 17**		**Soziales: 21**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte:**	
Malerei	80+9=**89**	Kunst Geschichte	40+17=**75**	Begeistern	70+21=**81**
Prügeln (1w10+5)	10+9=**19**	Geselschaft	70+17=**87**	Unterhalten	50+21=**71**
		Literatur	60+17=**77**	Beeindrucken	40+21=**61**
				Betören	20+21=**41**
				Menschenkenntnis	30+21=**51**

Zusatzmaterialien

Falk-Plan Berlin - 33. Auflage (1973) - Japanische Ausgabe: https://www.landkartenarchiv.de/falkplan.php?q=falk_berlin_japanisch_33_1973

Anmerkungen

Das Abenteuer ist sehr offen die Spieler können es ganz verschieden abschliessen weshalb auch das ende dem Spieleiter überlassen ist.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. November 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. Der Grundlagen Vertrag – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Grundlagen+Vertrag&oldid=34036`