



# DER KAMPF UMS LEBEN

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



# INHALT

|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| <b>Der Kampf ums Leben</b> ..... | <b>3</b> |
| Der Kampf ums Leben .....        | 3        |



# DER KAMPF UMS LEBEN

## DER KAMPF UMS LEBEN

Text der Überschrift

|                      |                  |                       |
|----------------------|------------------|-----------------------|
| Zeit                 | Heute            |                       |
| Regeln               | HtbaH            |                       |
| Wo                   | andere Dimension |                       |
| Schwierigkeit Leiter | leicht           |                       |
| Schwierigkeit        | schwer           | sehr gemeine Aufgaben |
| Anzahl der Spieler   | 2-4 Spieler      |                       |
| Dauer                | 1-4 Stunden      |                       |

Würfel W100 W4

### Talente

**Handeln** .Nahkampf 1W10 .Kloppen es gibt eine Keule .Schießen .Suchen .Kraft .Parade .Untersuchen  
 .Suchen

### Soziales

.Freundschaft .Unterhalten .Überreden

Empfohlen sind 250 Punkte zu vergeben für Anfänger 300

*Szene: Kann wörtlich vorgetragen werden und ist ein Text bei dem etwas passiert.*

### TEXT: Informationen für den Leiter Wichtiges Setting Vorgeschichte

*Szene: Also. Ihr seid sehr gute Freunde. Heute trifft ihr euch wieder einmal um gemeinsam Brettspiele zu spielen. Plötzlich kommt ein ziemlich komischer Professor auf euch zu und richtet eine art Fernbedingung auf euch und drückt auf einen bunten Knopf. Ungefähr 3 Sekunden nachdem er das getan hat tritt ein bunt wabernder Nebel in sekundenschnelle auf euch zu. Als er euch berührt werdet ihr unmächtig. So nun wacht ihr auf und befindet euch in einem komisch aussehendem Raum.*

*Interaktion:*

Umsehen: Ihr seht neben euch und vor euch drei verschlossene Türen ein modern aussehendes Regal einen Kronleuchter einen Tisch mit einigen Stühlen. Dann bemerkst du hinter dir noch einen offenen Gang.

Im Regal Eine Pistole 2W10 Ein Messer 1W10 +1W6 pro Runde des betroffenen Gegner Eine Rüstung - 1W10 Bei Gegnerischem Angriff Ein Lehm Stein mit loch an der Seite. 1W6 TEXT: **Wenn man mit der Pistole durch das Loch schießt und den Stein dann mit dem Messer auf haut erhält man den 4. Schlüssel.** Am Tisch finden sie etwas essen: 1 Apfel + 1W6 Leben

1 Brot + 2W6 Leben  
 20 Weintrauben + 1W4 Leben

Hintertür: *Szene: Als ihr durch die Hintertür geht seht ihr ein Wesen das euch sofort angreift. Anscheinend heißt es Orb und ist ein Sirane. **Leben: 40 Waffe: Messer 1W10***



Handeln. Wissen. Soziales. 1 Geistesblitz. 1 Geistesblitz. 1 Geistesblitz. Messer 50. Sozial 100. Überreden 30. Parade 30. Lüge enttarnen 30 Reden 20.

**Wenn man auf überreden 20 erschwärt wenn angegriffen oder Freundschaft um 10 erschwärt fals angegriffen. Fals geschafft kann er euer Freund werden und hilft euch. Szene: So jetzt könnt ihr euch umsehen.**

Interaktion:

Umsehen: Du siehst zwei Regale und viele verschlossene Türen und links und rechts sind zwei Bilder „groß“ neben dem Eingang.

Bilder: ein Bild mit einem Schlüssel und eins eines wie einer in eine Pfütze fällt. Es ist der selbe Schlüssel wie auf dem anderen Bild. b(Bei nachsehen erfährt man es.)

Im Regal rechts ist ein versteckter Schlüssel **5**. Links liegt ein offen gelegter Schlüssel **6**. Raum 6:

*Szene: Ihr seht zwei gemein aussehende Krieger die sofort angreifen. **Leben 50 Waffe: Messer 2W10. Fals ihr leben gleich oder unter 10 ist werfen einer jeder eine Grabate 10W10. Keiner kann ausweichen.***

Handeln 1 Geistesblitz Messer. 40 Nahkampf 50 1W10 Locken 40

Interaktion:

Loot: 2 Granaten fals nicht eingesetzt 2 Messer 1 Schlüssel **7**

Umsehen: Ihr seht ein kleines graues Regal und eine verschlossene Tür.

Regal: Du findest einen Zettel mit der Inschrift: „ Regal links“

Raum 5:

*Szene: ihr seht einen Troll der nicht zulässt euch zu einem Regal zu lassen. **Leben: 100 Waffe: Keule 3W10***

Handeln. Soziales. 1 Geistesblitz. 1 Geistesblitz Kloppen 40. Lüge enttarnen 40. Hauen 40. Einschüchtern 40.

Interaktion:

Loot: Keule

Regal: Schlüssel **3**

Raum 7:

*Szene: Ihr betretet nun den Raum. Ihr seht hier einen Kasten Darauf liegt ein Schlüssel 9* Interaktion:

Zum Schlüssel gehen: *Szene: Als du zum Schlüssel gehst schnappt eine Falle zu . Ihr alle seid in einem Stahl-Netz gefangen. **Kann man nicht mit einem Messer aufschneiden. Geht mit einer Pistole.*** Raum 9: *Szene: Als Ihr in den Raum geht sucht ihr ihn erst nach Fallen ab aber findet keine. Ihr seht aber einen Schlüssel auf dem Regal. **10***

Raum 10: *Szene: Als ihr diesen Raum der viele Fragezeichen enthält seht ihr einen der großen Schlüssel **1**.*

Interaktion: Schlüssel holen: *Szene: Zwei Gestalten denen ihr unterlegen seid springen aus ihrem Versteck und sagen: „Ihr könnt nur passieren wenn ihr das Räzel löst“ „Das Räzel lautet: wie viele Räume habt ihr bereits betreten?“ 6-9.*

**Fals es richtig ist bekommen sie Freigang und den Schlüssel 11 von ihnen und können sich den Schlüssel 1 nehmen.** Raum 11:



*Szene: Ihr seht wider ein Regal Mit dem Schlüssel 11 darin.. Auserdem seht ihr ein Gemälde von einer Alten schönen Frau das an der Wand hängt. **Wenn sie dahinter sehen bekommen sie den Tipp: Im Stein ist der Schlüssel.** Raum 1:Szene: Ihr seht einen Silbernen Schlüssel. Raum2:Szene: Ihr seht einen Goldenen Schlüssel. Raum3:Szene: Ihr seht einen Bronsenen Schlüssel.*

*Raum 8: Szene: Ihr seht den Fast entscheidenden Schlüssel 2. **Der erste der ihn berührt bekommt 3W10 Schaden. Er ist Elektrisch aufgeladen.** Raum 4: Szene: Ihr seht im Raum ein Silber Bronse und Gold Schloss. Doch es ist jedoch ein Ork hier. **Leben: 100***

1Geistesblitz Handeln Hauen 70. 3W10 Parade 50.

**Fals sie die richtigen Schlüssel in das richtige Schloss stecken:** *Szene: Als ihr die Schlüssel in die Schlösser schteckt teleportiert ihr euch zum Professor. Er ergibt sich sofort als er euch sieht und ihr bekommt eine milionen€ fon ihm. **Nun sollte der Spielleiter die Spieler fragen: Wass wollt ihr in eurem nachherigen Leben machen? Und ihnen forher noch sagen: Ihr habt es geschafft.***

Von mir :Danke dass Ihr dieses Abenteuer geschpielt oder gelesen habt.!!!!!! :D



# LIZENZ UND QUELLEN

---

Dieses Buch wurde am 9. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki ([howtobeahero.de](https://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 Kampf ums Leben – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Kampf+ums+Leben&oldid=35687>

