How to be a Hero

DER KAMPF UMS LEBEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 20. Oktober 2026





INHALT

Der Kampf ums Leben 3
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

Empfolen sind 250 Punkte zu vergeben für Anfänger 300

Szene: Kann wörtlich vorgetragen werden un ist ein Text bei dem etwas pasiert.

TEXT: Informationen für den Leiter Wichtiges Setting Vorgeschichte

Szene: Also. Ihr seid sehr gute Freunde. Heute trefft ihr euch wider einmal um gemeinsam Brettspiele zu spielen. Plötzlich kommt ein ziemlich komischer Professor auf euch zu und richtet eine art Fernbedinung auf euch und drückt auf einen bunten Knopf. Ungefähr 3 Sekunden nachdem er das getan hatt trit 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 for 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 betroffenem 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. 1Geistesblitz. 1Geistesblitz. Messer50. Sozial 100. Überreden30. Parade30. Lüge enttarnen30 Reden20.

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 un links un Rechz 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 rechz ist ein verstäckter Schlüssel **5.** Links ligt 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 beder eine Grabate 10W10. Keiner kann ausweichen.**

Handeln 1Geistesblitz 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 zufäst 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 hir einen Kasten Darauf liegt ein Slüssel 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 Faum 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 Sclüssel 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 20. 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. Der Kampf ums Leben – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Kampf+ums+Leben&oldid=35687`