How to be a Hero

DIE KINDER VON GROHNDE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Die Kinder von Grohnde 3
- Allgemeines 3
- Informationen für den Spielleiter zu Beginn 4
- Prolog 4
- Was nun? 5
- Wichtige NPCs 6
- Militär und Polizei NPCs 7
- Optionale NPCs 9
- Ideen und Arbeiten 12

DIE KINDER VON GROHNDE

Work in Progress! Nicht Spielbar, bis jetzt!

Allgemeines

- **Wo spielt das Abenteuer?:**In Deutschland in der Umgebung von Grohnde
- **Wann spielt das Abenteuer?:** In der Jetztzeit
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be a Hero Grundregeln.
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 3 bis 6 Leute
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** 2,5/5
- **Schwierigkeit für die Spieler:** 2,5/5
- **Spieldauer:**
- **Setting: Das Experiment**

Was wird für dieses Abenteuer benötigt?

1 oder mehrere W 100

Google Maps (oder andere map programme)

Module und Regeln

How to be a Hero Grundregelwerk (Kategorie:Regelwerk)

Module: Statuseffekte,Verstrahlung

Kurze Anleitung für den Spielleiter

Hinweise, die nur für den Spielleiter sind, sind in **ROT**

Hinweise, die auch Spieler herausfinden können sind in **GRÜN**

Für die Geschichte komplett Optionales ist in **BLAU**

Informationen für die Spieler vor dem Abenteuer

- Die Spieler befinden sich im Mc Donalds Restaurant Holzminden und möchten gerne alle Richtung Norden, Wohin genau können sich die Spieler selbst aussuchen. Gut passen tut Hamburg, Nord- bzw. Ostsee oder ein Ziel in Dänemark oder einen anderen Skandinavischem Land.
- Die Spieler können sich selbst aussuchen, warum sie den Umweg über Holzminden gemacht haben, wenn Ihnen nichts einfällt, gab es auf der A7 einen Unfall und deswegen mussten sie diesen Umweg nehmen.
- Die Spieler können entscheiden, dass einer oder auch mehrere Spieler auf einem anderen Weg in das Mc Donalds Restaurant gelangt sind. Wichtig ist nur dass sie nachher ALLE zusammen losfahren Richtung Norden.
- Die Spieler leben in der heutigen Zeit, sie können **ALLE** Lesen, Schreiben, Rechnen, einen Computer / Smartphone bedienen und Auto fahren, wenn man das nicht kann, wäre das ein Nachteil. Wenn ein

Spieler besonders gut Auto fahren möchte, sollte er sich den Wert geben, sobald man die Straße verlässt, wird auf den Wert gewürfelt.
- Die Spieler haben alles dabei, was sie auch normalerweise dabei hätten, heißt: Portemonnaie , Smartphone, Haustürschlüssel,...
- Zusätzlich haben sie noch Reisegepäck für mehrere Tage dabei
- Sie haben keine Waffen dabei, dazu zählt auch ein Schweizer Taschenmesser.
- Einer von den Spielern hat einen Kleinwagen (Opel Corsa) und hat dafür auch die Autoschlüssel (Können die Spieler unter sich ausmachen, wer das sein soll)

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Informationen für den Spielleiter zu Beginn

Grundsätzliches

- Dieses Abenteuer ist ein Sandbox / Open World Abenteuer, dies bedeutet, dass die Spieler zu JEDER Zeit selbst entscheiden können was sie machen. Es gibt keine Einschränkungen Außer natürlich die Militärabsperrung, die zumindest erst mal unüberwindlich ist. Wichtig ist deshalb, das man die Charaktere zu den Spielern schickt und auch das bestimmte Hinweise unabhängig von Ort sind. Und die Hinweise sie an festen Orten sind immer an diesen Orten "kleben" bis die Spieler sie entdecken.
- Wichtig ist, das man gute Ideen hier überall findet und gute Ideen der Spieler sind immer belohnenswert, auch wenn sie moralisch fragwürdig sein mögen.
- Unabhängig davon sollte man auch gut Improvisieren können, da jedes Abenteuer verschieden sein kann.

Einbindung vom Modul Vertstahlung

Modul:Verstrahlung

Strahlungsstärke: 10

Entfernung: Hier gehts zur Karte

Prolog

Die Spieler kommen im Mc Donalds zusammen und können sich erstmal gegenseitig vorstellen. Sie können sich auch was zu Essen kaufen und sich unterhalten. Im Mc Donalds ist relativ wenig los. Wenn sie möchten können sie natürlich auch andere Leute ansprechen, die werden sie aber ignorieren oder nur flapsig antworten. Dann fahren die Spieler irgendwann Richtung Norden los. Sie können sich Entscheiden was sie im Auto hören. Wenn Sie sich für das Radio entscheiden, kommen wenig Später die 14:00 Uhr Nachrichten

Nachrichten

- Typische Einleitung Radionachrichten
- Spannungen zwischen Nordkorea und Nato verschärfen sich weiter
  - Trump twittert vom „Schurkenstaat Nordkorea“
  - Kim macht weitere Tests zu Atomwaffen
  - Doomsday Clock auf 1 Min vor 12
  - Kommentar Dazu von Wissenschaftler Prof. Dr. Adrian Prato
    - Spirale der Emotionen
    - Könnte leicht in Krieg ausarten
    - trump trägt nicht zu frieden bei
    - neue Manöver
- Alter Atommeiler läuft weiter
  - Auch nach Problemen läuft er weiter
  - sollte eigentlich abgeschältet werden
  - Betreiber RWE redet von Arbeitsplätzen die erhalten bleiben sollen
- Krieg in Syrien dauert an
  - Türkische Offensive
  - mehrere 100 Tote
  - Mehrere 10000 Menschen auf der Flucht
- IS erstarkt in Syrien erneut
  - durch andauende Kämpfe
  - könnten sogar Bomben erbeutet haben
  - Weltgemeinschaft zeigt sich besorgt
- Wetter
  - sonnig mit 20% Regenwahrscheinlichkeit

Diese Nachrichten kann man Natürlich auch noch später in Zeitungen verwenden

Prolog Teil 2

Zum Vorlesen: *Auf einmal wird es ganz ruhig, die Musik verstummt. Für einen Moment scheint die Welt quasi still zu stehen.Ihr seht links einen fast grellen Schein, dem ein ohrenbeteubender Knall einer riesigen Explosion folgt. Ihr seht, wie eine riesige schwarze Wolke gen Himmel hinaufsteigt. Irgendwas muss da passiert sein*

Ein Spieler kann mit einem geschafftem Wurf auf Wissen x2 oder einem passendem Talent erkennen, dass es sich bei der Rauchwolke eindeutig um einen Atompilz handelt.(kritisch: eine von gigantischem Ausmaß) Ein Spieler mit der Fähigkeit Orientierung kann um 20 erschwert herausfinden, dass die Explosion östlich war (kritisch:in der Nähe von Bodenwerder)

Das Experiment ist jetzt abgeschlossen und beendet. Ab Jetzt wird für jeden Spieler die Vertsrahlung individuell ausgewürfelt.

Was nun?

Dieses Abenteuer hängt stark mit den Entscheidungen der Spieler ab. Jede Gruppe Entscheidet sich anders. Generell ist alles möglich.

- **Wichtig:** Nach wenigen Kilometern geht die Tankleuchte an. Der Fahrer/ die Fahrerin kommt maximal noch 75 km weit bis zum nächsten Tankstop
- Als Spielleiter sollte man die Spieler, wenn sie nicht tanken mit etwas anderem aufhalten, bspw. ein Charachter der sie aufhält. Oder dass sie einen Umweg nehmen müssen, damit man logisch erklären kann, warum das Militär dann schon alles abgesperrt hat.

Am Anfang

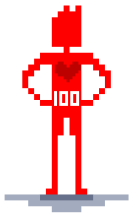
Generell sind die Straßen am Anfang voll. Überall sind die Straßen voll in Richtung weg von der Explosion. Die Gebäude werden meist grade ruckartig verlassen. Man sieht Menschen hin und herrennen. Wenn Sie an eine Tankstelle fahren ist die schon verlassen, Der Zapfhahn geht aber noch. Die Tür ist verschlossen.

Wichtige NPCs

Dr. Adrian Prato

Dr. Adrian Prato ist ein Atomwissenschaftler, der der festen Überzeugung ist, das die Explosion von Nordkorea sein muss. Beweise hat er dafür allerdings keine.

- **Aussehen:**
- **Wissen:**
- **Beziehungen zu anderen NSCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**

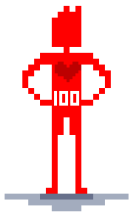


Handeln	Wissen	Soziales
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0

Inventar

Susan Storms

- **Aussehen:**
- **Wissen:**
- **Beziehungen zu anderen NSCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**

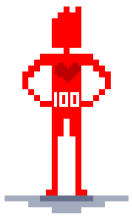


Handeln	Wissen	Soziales
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0

Inventar

Hendrick Vollmers

- **Aussehen:**Rötliche, lockige Haare, Dürr, Trägtweißliches T- Shirt mit Flecken (NERD)
- **Beziehungen zu anderen NSCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:** skeptisch, ängstlich
- **Wissen:**

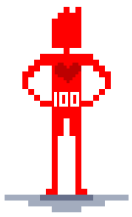


Handeln	Wissen	Soziales
5	**17**	**8**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Rennen 30 + 5 = **35**	Programmieren 65 + 17 = **82**	Menschenkenntnis 40 + 8 = **48**
Auto fahren 20 + 5 = **25**	Wahrnehmung (Hören) 50 + 17 = **67**	Loyalität 35 + 8 = **43**
	Robotik 50 + 17 = **67**	

Inventar
Koffer mit Zahlenschloss (2743) Inhalt ein Stick
Brief an ihn gerichtet

Militär und Polizei NPCs

Polizist

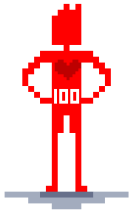


Handeln	Wissen	Soziales
14	**8**	**12**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Rennen 50 + 14 = **64**	Polizeistruktur 40 + 8 = **48**	Verhören 40 + 12 = **52**
Pistole 45 + 14 = **59** (5w10+5)	Kriminologie 35 + 8 = **43**	Widerstandskraft 40 + 12 = **52**
Kampfsport 40 +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

Inventar
Pistole
Kevlarweste
Dienstausweis

- **Vorteil Kevlarweste:** Schüsse auf die Weste machen nur 10 % des Schadens, Schläge nur 50 % des Schadens

Spezialeinsatzkommando (SEK) Einheit



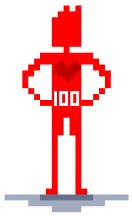
Handeln	Wissen	Soziales
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0

Inventar

Optionale NPCs

Jerome Higgs

- **Aussehen:** 185 cm groß, Glatze, sehr Muskulös, trägt ein Schwarzes Tank Top und eine blaue Jeans. Breit wie ein Schrank, sieht aus wie mitte 30 (er ist 35)
- **Ziele:** Möchte unbedingt seine Tochter schützen und in Sicherheit bringen. Möchte Hinweise finden um rauszukommen und vom Militär rausgelassen zu werden.
- **Beziehungen zu anderen NSCs:** Susan Higgs (Tochter)
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:** Freundlich. hilfsbereit Falls sie Hilfe Brauchen
- **Einsetzbarkeit:** Einmalig wenn die Spieler einmal Hilfe brauchen ist er zufällig da oder fährt zufällig vorbei
- **Wissen:**
  - *einfach so:* Wurde vom Militär nicht durchgelassen und ist deswegen sauer. Hat im Radio gehört das man ruhig bleiben soll. Das Militär hat ihm gesagt, dass wenn man Hinweise findet sie einen rauslassen. Es soll wohl Terror gewesen sein.
  - *Wenn sine Tochter die Männer in Grün erwähnt:* Seine Tochter Susan hatte ihm gesagt, das da zwei streiten, als er dazu kam hörte der Streit zwischen den Soldaten plötzlich auf. Als er Nachfragte, bekam er nur flapsige Antworten, das Ihn das nicht anginge. Er konnte sich die Namen auf den Schildern merken. Hendricks und Meyer. Ihm ist das ziemlich spanisch vorgekommen, konnte aber nix weiter rausfinden. Er hörte Hendricks nur zuu Meyer fragen: *Warum sie das nochmal machen müssen?*



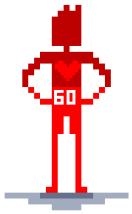
Handeln	Wissen	Soziales
22	**7**	**8**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Kampfsport 65 + 21 = **86** (3w10+3)	Mechanik (PKW) 35 + 7 = **42**	Beruhigen 45 + 8 = **53**
Stärke 55 + 21 = **76**	Orientierung 35 + 7 = **42**	Begeistern/Führen 30 + 8 = **38**
Ausdauer 45 + 21 = **66**		
Auto fahren 40 + 21 = **61**		

Inventar
Autoschlüssel mit einem Engel als Anhänger
Geldbörse mit 15 Euro, seinem Ausweis, Führerschein, einer EC Karte der Sparkasse, und einem Fitnessstudioausweis
Feuerzeug

Fahrzeuginventar
Seil (zum Abschleppen)
Erste Hilfe Kasten
2 Warnwesten
Ersatzreifen
Wagenheber
Radkreuz
1 Kasten Wasser
Tasche mit Klamotten

Susan Higgs

- **Aussehen:**100 cm klein, blonde, etwas längere Haare, Rotes Shirt, Blaue Hose. Sieht sehr jung aus. (11)
- **Beziehungen zu anderen NSCs:** Jerome Higgs (Vater)
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:** Misstrauisch, Verschlossen
- **Wissen**
  - *wenn die Gruppe sie beruhigt oder freundlich zu ihr ist:* Hat einen Streit zwischen zwei Männern in Grün mitbekommen. Was Sie genau gesagt haben, weiß Sie nicht. Sie hat Ihrem Vater Jerome davon berichtet und der ist mit Ihr kurz hingegangen und hat mit den Männern in grün geredet.



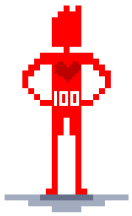
Handeln	Wissen	Soziales
10	**8**	**12**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Verstecken 60 + 10 = **70**	Malen 40 + 8 = **48**	Manipulieren 45 + 12 = **57**
Wehren 35 + 10 = **45** (1w10+2)	Tierkenntnis 40 + 8 = **48**	Charme 40 + 12 = **52**
		Menschenkenntnis 30 + 12 = **42**

Inventar
Geldbörse mit 3 € und Schülerausweis
Einhorn Kuscheltier
Haarspange

Immer mit Ihrem Vater unterwegs

Frederick Eggers

- **Aussehen:**170 cm groß, mitte 40 (45), braune, kurze Haare, Bierbauch, Weißes Shirt unter einem Blau Schwarz Karrierten Hemd, laue Jeans.
- **Ziele:** Sich und seine Freundin verteidigen. Habgierig.
- **Beziehungen zu anderen NSCs:** Cora Winters (Freundin)
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:** Wenn er sich bedroht fühlt, feindlich und aggressiv
- **Einsetzbarkeit:** Wenn die Spieler mal eins ausgewischt bekommen sollen
- **Wissen:**

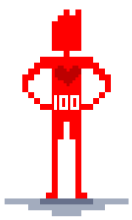


Handeln	Wissen	Soziales
19	**6**	**16**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Kraft 65 + 19 = **94**	Taktik 60 + 6 = **66**	Bedrohen 60 + 16 = **76**
Schlagen 50 + 19 = **69** (2w10+3)		Lügen 55 + 16 = **69**
Verstecken 40 + 19 = **59**		Manipulieren 40 +16 = **56**
Schwere Schusswaffen 30 + 19 = **49**		

Inventar
Schwere Selbstgebastelte Schrotflinte (7w10 Schaden). **Nach jedem Schuss wird 1w10 gewürfelt, bei einer 9 oder 10 geht sie kaputt!**

Cora Winters

- **Aussehen:**
- **Beziehungen zu anderen NSCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**
- **Wissen:**



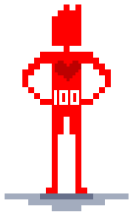
Handeln	Wissen	Soziales

0	0	0
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0

Inventar

Sven Schwarz

- **Aussehen:**Dunkle, etwas länger krakelige Haare, leichte Glatze, 186 cm groß, trägt ein schwarzes Shirt, Capri und eine blaue Jeans
- **Beziehungen zu anderen NSCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:** Skeptisch, arrogant, selbstverliebt. Grundsätzlich neutral
- **Wissen:**



Handeln	Wissen	Soziales
12	**9**	**18**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Kochen 60 + 12 = **72**	Programmieren 45 + 9 = **54**	Verhandeln 65 + 18 = **83**
Nahkampf 35 + 12 = **47** (2w10+2)	Orientierung 40 + 9 = **49**	Manipulieren 50 + 18 = **68**
Messer 20 + 12 = **32** (3w10+5)	Allgemeinwissen 10 + 9 = **19**	Menschenkenntnis 40 + 18 = **58**
	Wahrnehmung 10 + 9 = **19**	Wiederstandskraft 25 + 18 = **43**

Inventar

Ideen und Arbeiten

- Maps ausarbeiten mit Strahlungswertwerten für SL
- Charachter ausarbeiten
- Plots die zum Gessammtplott hinzukommen stricken wie ein klammersystem
- Entscheidungen der Spieler berücksichtigen
- Strahlung berücksichtigen
- wichtige NSC können nur von Spielern getötet werden
- Orte ausarbeiten
- Städte ausarbeiten, mit Orten für verschiedene Dinge im Radius der Absperrung
- NSC Gruppenausarbeitung für Fill in NPCs
- Plott insgesammt auf die Beine stellen
- Mutationen durch Radioaktive Strahlung als Gegner??

- Kampf könnte vermeidbar sein
- Charachtere die Angst vor Spielern haben könnten Ihnen weniger Infos liefern
- Jodtabletten und Essens/Trinkensprobleme richtig darstellen
- Gesellschaftliche Zerrüttung darstellen
- Vielleicht mehrere Abenteuer / Kampagne

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. Die Kinder von Grohnde – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Kinder+von+Grohnde&oldid=35630`