How to be a Hero

DIE VERHANDLUNGEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Die Verhandlungen 3
- Die Verhandlungen 3
- Durstiger Dieb 3
- Marktplatz 4
- Ratshaus 4
- Zurück im Gasthaus 5

DIE VERHANDLUNGEN

Wo spielt das Abenteuer?: Braunschweig

Wann spielt das Abenteuer?: am 8. Juni im Jahre 1676

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich mit Modulen erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: von 1 bis 5 Spieler

Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht

Schwierigkeit für die Spieler: mittel

Spieldauer: 45 Minuten bis 2 Stunden

Die Verhandlungen

Zusammenfassung

Die Geschichte beginnt in der Taverne „Durstiger Dieb“, die Helden betreten nacheinander den Raum. Es ist circa 14 Uhr am 08.06.1676 in Braunschweig. Im Ratshaus werden Gespräche über die Beziehungen zwischen Braunschweig und der Hanse geführt. Es sollen gegenseitige militärische Hilfeleistungen zum Schutz vor Territorialherrschern durch den Handelsbund gesichert werden

Notizen/Hinweise

Falls die Wachen alarmiert werden und kämpfen, sind folgende Werte vorgesehen, dabei wird der Handeln Wert nur für die Initiative benötigt

Name Soldat

Leben 100

Waffe Speer 3W10 Schaden

Handeln 14

Roter Text soll als Hinweis an den Spielleiter oder an die Spieler sein.

- Währung:

1 Taler = 10 Silberlinge

1 Brot = 10 Silberlinge

1 Bier = 5 Silberlinge

Durstiger Dieb

Der durstige Dieb ist eine dunkle und recht schäbige Taverne, die auch um 14 Uhr schon gefüllt ist (umsehen = circa 20 Personen, 5 an der Bar). Der Wirt ist ein wohl beleibter Herr um die 30 Jahre, sein schulterlanges Haar ist zum Pferdeschwanz gebunden.

Bei umsehen ist eine dunkel gekleidete männliche Gestalt direkt links in der Ecke zu sehen. ***Gesannter der Waffengilde wenn Tipps gebraucht werden, den Wirt nach "Sahrlem" fragen und die Münze der Großgilde zeigen.*** Er erklärt der Gruppe den Auftrag und händigt jedem eine Münze der Großgilde aus.

Auftrag:

Im Ratshaus finden Gespräche statt. Angeblich über Handelsbeziehungen und Kriegsbündnisse. Diese Gespräche gilt es zu belauschen und herauszufinden worum es sich hierbei handelt, damit die Waffengilde die Eröffnung einer Waffenschmiede abwägen kann.

Belohnung:

100 Taler/150Taler, 50 Ruf bei der Großgilde, 50 Fertigkeitspunkte

Marktplatz

Mittig ein Galgen mit 5 Schlingen vorbereitet im Norden ist das Ratshaus. 3 Trupps Wachen patroulieren über den Markt. 2 Wachen stehen vor dem Haupttor des Ratshaus.

Schneider Bruno

Dienerkleidung herstellen um die Gespräche zu infiltrieren für 5 (3) Silberlinge

Seilerei

Seil/Strickleiter zum Erklimmen der Außenmauer um durch das Fenster zu lauschen 7 (5) Silberlinge

Ratshaus

Seil/Leiter

An der Rückseite befindet sich ein Fenster auf etwa 3m Höhe mit der Leiter und einer Probe auf Klettern könnte man dort hinauf und die Gespräche belauschen.

Dienerverkleidung

Einer aus der Gruppe geht verkleidet zum Ratssaal und kann die Gespräche belauschen

Überreden

Mittig sitzt eine ältere Frau, die total hastig arbeitet. Bei Befragen findet die Gruppe heraus, dass sie von ihrem Chef immer wieder auf die Probe gestellt wird und heute ist ein Rätsel zu lösen ihre Aufgabe.

Rätsel: 50 Männer werden als Sklaven in einer Mine gefangen gehalten und dürfen frei kommen, wenn sie sich ohne zu reden in einer Reihe geordnet, auf dem Platz vor der Mine aufstellen. Jeder bekommt einen Helm auf, 25 Weiß und 25 Schwarz. Die mit dem weißen Helm müssen links stehen und die mit dem schwarzen Helm müssen rechts stehen.

Lösung:

1. Der Erste stellt sich mittig vom Platz.
2. Wenn Der Zweite bei seinem Vordermann einen weißen Helm sieht stellt er sich rechts, sieht er einen schwarzen Helm stellt er sich links neben den Ersten.
3. Wenn der Dritte zwei gleichfarbige Helme sieht dann wie Schritt 2, falls nicht stellt er sich zwischen die unterschiedlich farbigen Helme.

4. jeder weitere wie Schritt 2/3.

Bei Erfolg gibt die Frau einen Passierschein A38 mit welchem 1 Held in den Dienerraum kommt, dort kann er sich verkleiden und in den Ratssaal, um die Verhandlungen zu belauschen:

```
Vorsitzender:"Damit halten wir fest, dass wir ein Kriegsbündnis und ein Handelsabkommen
zwischen Braunschweig und der Hanse beschließen."
```

Der verkleidete Held muss sich umziehen bevor er zur Gruppe zurück kehrt und sollte sich unauffällig verhalten.

Zurück im Gasthaus

Ihr müsst nach Sahrlem fragen und die Münze zeigen,damit die Schankmaid loseilt und den Auftraggeber holt. Nach Abgabe des Berichts läd Sahrlem die Gruppe auf ein Bier ein und das Abenteuer endet.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. 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 Verhandlungen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Verhandlungen&oldid=11460`