How to be a Hero

DIE ANDERE WELT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

Die andere Welt 3
- Allgemeines 3
- das Spiel 7
- Orte 13
- Charaktere 17
- Waffen/Schaden 22

DIE ANDERE WELT

In Bearbeitung!
Dieses Pen&Paper ist noch nicht zum Spielen geeignet. Es ist mein erstes Pen&Paper und zudem der erste Artikel überhaupt, den ich in dieser Form verfasse. Ich probiere hier noch sehr viel rum und bin am Lernen. Der Artikel wird sich erst nach und nach füllen, ich bitte um Nachsicht. Falls ich jetzt schon etwas falsch gemacht haben sollte oder etwas nicht beachtet habe, schreibt mir gerne eine Nachricht :)

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Berlin
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Gegenwart, Herbst
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Regelwerk
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: ca. 3-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: leicht
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**:

Erklärung für das Lesen des Dokuments: normal geschriebener Text kann den Spielern so vorgelesen werden
Kursiver Text sind Hinweise für den Spielleiter
oranger Text weist auf Situationen hin, in denen die Spieler Panikpunkte bekommen

Allgemeines

Vorbereitung

Zum Spielen dieses Abenteuers wird mindestens ein 1w100 benötigt. Außerdem braucht man die Karte, Charakterbögen, 2w6 für das Spiel KillOrDie, das Gedicht und die Liste mit Fabelwesen.

Module und Regeln

Dieses Abenteuer ist für das How to be a Hero Regelwerk geschrieben worden.

Geistige Gesundheit

Die Charaktere starten mit ihrem Maximalwert von geistiger Gesundheit.

Lebenspunkte (LP)

Alle Spieler beginnen mit 90 LP. Die maximalen LP liegen bei 100. Wenn ein Spieler 0 LP hat stirbt er ein zweites Mal in dem Sinne, dass er bis zur Unkenntlichkeit entstellt ist und der schwarzmagische Zauber, der ihm das Leben nach dem Tod schenkt, nicht mehr wirken kann (z.B. weil Hautfetzen herunterhängen, Körperteile fehlen, Körper fällt auseinander eingefallene Gesichter habt etc.).
Dass die Spieler eigentlich schon tot sind wird offensichtlicher, um so weniger Lebenspunkte sie haben. D.h., dass Menschen sie leichter als Untote identifizieren können je weniger Lebenspunkte sie haben. Wenn die Spieler mit einem Menschen der nicht magischen Welt (also "dieser Welt") ein Gespräch führen, würfelt der Spielleiter aus, ob die Spieler einen Panikpunkt bekommt. Dabei kommt es auf die Lebenspunkte des Spielers mit den wenigsten Lebenspunkten in dem Gespräch an:

LP	Würfelwurf, bei dem die Spieler einen Panikpunkt bekommen

75%	10
50%	8-10
25%	5-10
10%	3-10

Um so weiter die Zeit voranschreitet, um so mehr Lebenspunkte verlieren die Spieler automatisch wegen des Verwesungsprozesses, der ganz normal weiter geht. Alle 12 Stunden verlieren die Spieler deshalb 10LP. Heilen können sich die Spieler nicht wie man normale Menschen heilt. Ruhe bringt keine LP. Bei der Heilung geht es darum, dass die Spieler lebendiger aussehen möchten. Es kommt also auf kreative Ideen und RP an. Ideen für Heilung sind: duschen, parfümieren, Haut mit Kleidung verstecken, Sonnenbrillen/Schirmmützen tragen, schminken etc.

Panik

Immer wenn Menschen die nicht wissen, dass die andere Welt existiert, durch Handlungen der Spieler oder von den Spielern provozierte Handlungen merken, dass die andere Welt existiert und sie das anderen Menschen erzählen können bekommt die Gruppe einen Panikpunkt (z.B. Menschen merken, dass die Spieler tot sind und überleben die Begegnung so, dass sie Panik verbreiten können; Menschen merken dass es Fabelwesen gibt etc.). Man stelle sich das so vor wie ein Gerücht, dass sich von Mund zu Ohr verbreitet und irgendwann so groß wird, dass aus dem Gerücht eine Panik entsteht. Siehe Regel: Lebenspunkte.
Bei 10 Panikpunkten bricht in dieser Welt komplette Panik aus. Die Spieler, sowie viele andere Wesen der anderen Welt überleben den Krieg nicht, den diese Welt gegen die andere Welt erklärt. Optionaler Epilog wenn 10 Panikpunkte erreicht werden: Von einen Tag auf den anderen explodieren die Schlagzeilen. Erst ist von einem schlimmen Virus die Rede, doch dann berichten die Medien von nichts anderem mehr als von angeblich existierender Magie und Fabelwesen, Regierungen fühlen sich bedroht und Angst herrscht in der Bevölkerung. Die Menschen fürchten sich vorm Unbekannten und so reagieren sie, wie sie immer reagieren wenn ihnen etwas Angst macht: Sie greifen an. Polizei und Armeen schicken Kontrolltrupps ohne genau zu wissen auf was sie jemanden kontrollieren sollen. Städte werden unter Quarantäne gesetzt und es kommt zu Massenverhaftungen rund um den Globus. Da nun nur wenige Menschen über korrektes Wissen, aber viele Menschen über bruchstückhaftes Wissen über die andere Welt verfügen, traut niemand mehr dem anderen. Da die andere Welt sich zusammenschließt um zu überleben entsteht ein Krieg zwischen den Welten. Ihr bekommt davon allerdings nicht mehr viel mit, da ihr als wandelnde Leichen relativ der neuen Säuberung zum Opfer fallt. Mit den Konsequenzen eurer Unvorsicht müssen jetzt andere leben, ob sie lebendig oder tot sind spielt dabei keine Rolle.

Hintergrund

Das Abenteuer spielt in Berlin im Herbst in der Gegenwart.
In unserer Welt gibt es Magie und Fantasywesen. Besser gesagt nicht in unserer Welt, sondern in der anderen. In diesem Spiel wird der unterschied zwischen dieser Welt und der anderen Welt gemacht. Die beiden Welten existieren schon seit Jahrtausenden nebeneinander, nur die Menschen wissen nichts davon. Das kann sich allerdings ändern, falls die Spieler viele Panikpunkte bekommen. Dann wird die Menschheit von der Existenz der anderen Welt erfahren und es wird zu Krieg kommen.

Diese Welt ist die Welt wie wir Menschen sie kennen, ohne jegliches Wissen über Magie und andere intelligente Geschöpfe als den Menschen.

Die andere Welt ist die Welt wie alle die sie kennen, die wissen, dass Magie existiert. Es gibt eine lange Liste aller bekannten Geschöpfe, die in der anderen Welt meist friedlich in Einklang mit den Menschen leben. Die andere Welt gibt es schon mindestens so lange wie es diese Welt gibt. Die Existenz der anderen

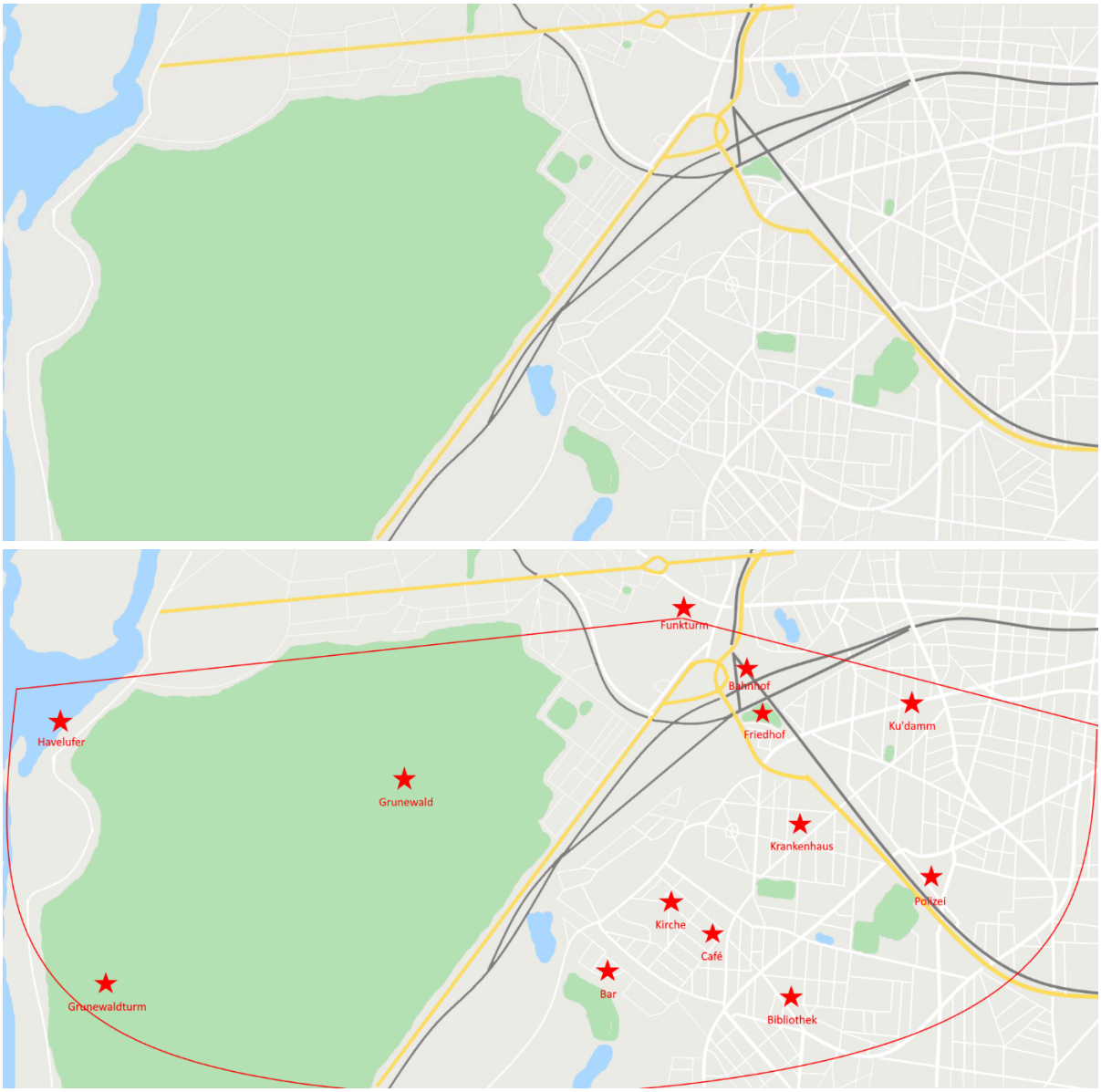
Welt wird weitestgehend geheim gehalten, da bekannt ist, dass Menschen dazu neigen zu zerstören wovon sie keine Ahnung haben.

Die Spieler spielen Tote.
Die Spieler verbindet, dass sie alle auf dem selben Friedhof nebeneinander und unter dem Schatten einer Buche begraben wurden und das erst vor Kurzen (zwei bis drei Tage).
Sie alle erwachen zu Beginn des Spiels in ihren Särgen. Zunächst wissen sie gar nichts aus ihrem alten Leben, die Erinnerung kommt aber zurück wenn sie ihre Namen herausfinden. Sie wissen nicht, warum sie wieder „lebendig" sind. So richtig lebendig sind die Spieler allerdings nicht. Je nach dem wie viele LP sie haben, sieht man ihnen stärker oder schwächer an, dass sie tot sind. Natürlich kommt es auch auf das RP der Spieler an, ob sie Panikpunkte bekommen, wenn sie von einem Menschen aus dieser Welt als Tote erkannt werden. Wie richtige Leichen können sie Verfärbungen aufweisen, nach Verwesung stinken und einfach sehr unappetitlich aussehen. Die Spieler spüren keinen Schmerz, können aber durch Angriffe o. Ä. Körperteile verlieren oder andere Verletzungen bekommen. Dabei bluten sie allerdings nicht wie lebendige Menschen.
Menschen kann von dem Gestank oder dem Ansehen der Spieler übel werden, je nach dem, wie viele LP die Spieler haben oder wie nah sie den Menschen sind.
Da die Spieler tot sind, können sie nichts essen oder trinken.
Für viele Sachen während des Spiels werden die Spieler Geld brauchen. Da sie das Spiel ohne Geld oder andere Gegenstände beginnen, müssen die Spieler kreativ werden um welches zu bekommen. Wenn sie etwas stehlen, laufen sie Gefahr, dass die Polizei gerufen wird und sie auf die Wache mitgenommen werden.

Zusatzmaterialien und Gegenstände

Karte

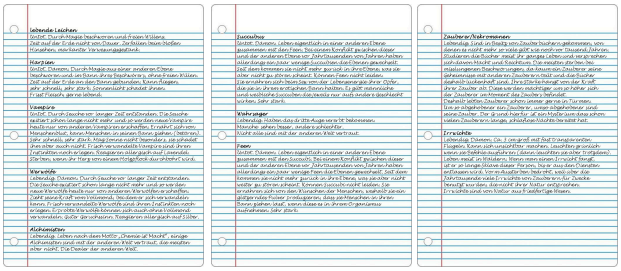
Sobald die Spieler den Friedhof verlassen bekommen sie eine Karte. Diese Karte füllt sich nach und nach mit Orten, zu Beginn sind nur der Friedhof, der Grunewald und der Funkturm verzeichnet. Je nach Fertigkeiten und RP können andere Orte hinzukommen. Die Spieler können herausfinden, dass sie nur bis zu bestimmten Grenzen auf dieser Karte gehen können. Den Grund dafür kennen sie nicht, er ist aber im Gedicht versteckt: Die Beschwörung ist örtlich auf den Bereich gebunden, den der Zauberer im Moment der Beschwörung sieht. Da der Zauberer hier zum Zeitpunkt der Beschwörung auf dem Funkturm steht, liegt der Zauber, der die Toten zurückholt, auf dem Radius rund um den Funkturm, der in diesem Moment im Sichtfeld des Zauberers ist. Sobald ein Spieler aus dem Gebiet auf dem der Zauber liegt herausgehen möchte wird ihm extrem schwindelig. Ihm wird so schlecht, dass es ihm nicht möglich ist weiterzugehen. Deshalb können sich die Spieler nicht frei in ganz Berlin bewegen.



Karte links: zur Benutzung während des Spiels, Orte können nach und nach eingetragen werden.
Karte rechts: Orientierung für den Spielleiter. Alles innerhalb des roten Bereichs kann von den Spielern erreicht werden da nur hier die Beschwörung wirkt.

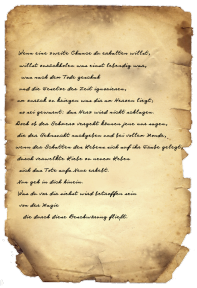
Liste mit Geschöpfen der anderen Welt

Auf der Liste sind alle bekannten Fabelwesen in diesem Rollenspiel vermerkt. Die Liste ist in einem Buch in der Bibliothek zu finden. Es ist ratsam die Liste vor Beginn des Spiels auszudrucken um sie den Spielern als Requisite geben zu können. Unvollständige Informationen aus der Liste können den Spielern auch ohne den Fund der Liste gegeben werden, allerdings wissen die Spieler dann nicht, welche Informationen wahr und welche falsch sind.



Gedicht

Das Gedicht ist die Beschwörungsformel, die der Zauberer in diesem Rollenspiel verwendet hat um die Spieler (wenn auch unbeabsichtigt) zurück ins "Leben" zu holen. Es ist ratsam die Liste vor Beginn des Spiels auszudrucken um sie den Spielern als Requisite geben zu können.



Wenn eine zweite Chance du erhalten willst, willst zurückholen was einst lebendig war, was nach dem Tode geschah und die Gesetze der Zeit ignorieren, um zurück zu kriegen was dir am Herzen liegt; so sei gewarnt: das Herz wird nicht schlagen. Doch ob der Schmerz vergeht können jene nur sagen, die der Sehnsucht nachgeben und bei vollem Monde wenn der Schatten des Lebens sich auf ihr Grabe gelegt durch verwelkte Liebe zu neuem Leben sich das Tote aufs Neue erhebt. Nun geh in dich hinein. Was du vor dir siehst wird betroffen sein von der Magie, die durch diese Beschwörung fließt.

Runenstein

Ein Runenanhänger an einer Lederhalskette. Dieser Runenstein gehört Marla. Sie hat ihn verlore, als sie in der Vollmondnacht das Reh im Grunewald gerissen hat. Der Runenstein wurde ihr von Auris gefertigt und sollte sie beschützen. Die Rune gibt dem Träger der Kette dauerhaft +10LP, allerdings nicht mehr als den Maximalwert.

KillOrDie

Regeln für das Würfelspiel KillOrDie: Jeder Spieler würfelt abwechseld mit 5 Würfeln. Jeder Spieler beginnt mit 20 Lebenspunkten. Dabei kann jeder bei jedem Wurf so viele Würfel beiseite legen wie man möchte, Würfel die beiseite gelegt wurden können aber nicht nochmal gewürfelt werden.

- **Augenzahl 12 - 23 : Angriff**: Der Angriffswert ist die Differenz zu 11 bzw. 24 (nächstgelegene Zahl). Mit diesem Angriffswert würfelt der Spieler erneut. Dabei legt er bei jedem Wurf die Würfel oder den Würfel mit der Augenzahl des ANgriffswertes beiseite (falls 5 Würfel beiseite liegen kann neu gewprfelt werden). Die Angriffswerte werden dann addiert und das ist die Summe, die der Gegner an Lebenspunkten verliert. Wenn kein Würfel mit dem Angriffswert gewürfelt wird ist der Angruff gleich 0.
- **Augenzahl >11 & <24 : Selbstverletzung**: Der Verletzungswert ist die Differenz zu 11 bzw. 24 (nächstgelegene Zahl). Der aktive Spieler verliert so viele Lebenspunkte wie den Verletzungswert.
- **Augenzahl 11 oder 24 : Heilung**: Der Heilungswert wird mit einem Würfel errechnet. Dazu würfelt der aktive Spieler ein Mal und erhält so viele Lebenspunkte wie die Augenzahl des Würfels anzeigt.

DAS SPIEL

Einleitung

Die Spieler erwachen in ihren Särgen. Zu erst spüren sie nur Holz mit samtener Verkleidung um sie herum.

Ihr erwacht. Es ist absolut dunkel und still um euch herum und ihr liegt auf einem harten Boden.
Spieler spüren lassen wo sie sich befinden!

Die Spieler können ihre Särge öffnen/ Holz herausbrechen und können sich mit einer Kraftprobe durch die Erde an die Oberfläche freiwühlen.

Ihr spürt nun kühle Masse um euch herum, die euch zu erdrücken scheint. Ihr wollt nach Luft schnappen, aber da ist keine Luft die eure Lungen füllen könnte.

Wenn der erste an der Oberfläche ist, kann er die anderen befreien, falls diese Geräusche machen oder er es anders mitbekommt.

Es ist Nacht. Vollmond. Sie befinden sich auf einem Friedhof wo noch ganz viele andere Gräber sind. Wenn sie sich die Grabsteine nicht angucken wissen sie ihre Namen nicht. Sie wissen sonst nichts über ihr Leben. Alles beginnt von 0; das Leben nach dem Tod. Ihr zweites Leben. Alle Gräber der Spieler sind nebeneinander. Die Gräber liegen unter einer Linde, die durch den starken Mondschein ihren Schatten auf die Gräber darunter wirft.

Wenn sich die Spieler ein bisschen genauer umsehen, bemerken sie eine Gestalt (Akoya) auf dem Baum neben ihren Gräbern hocken.

„Ich dachte schon ihr bemerkt mich nie“ kichert sie. Dabei stützt die sonderbare Gestalt ihren noch sonderbareren Kopf auf eine Hand und schaut frech von ihrem Ast zu euch hinunter. „Ein ganz schönes Chaos habt ihr da veranstaltet. Was für ein Glück, dass es mitten in der Nacht ist, nicht wahr? Sonst stündet ihr jetzt ganz schön blöde da. Aber wie ich sehe kriegt ihr das auch so sehr gut hin“ Sie bricht in ein keckerndes Lachen aus und beugt sich dabei so weit nach vorne, dass sie von ihrem Ast rutscht. Im Fall breitet sie allerdings gekonnt ihre Flügel aus und kommt vor euch in der Luft zum schweben.
„Ach übrigens, du hast da was im Haar“ Sie zupft einem Spieler ein paar weiße Maden aus den Haaren und steckt sie sich genüsslich in den Mund.
„Eigentlich bin ich ja Aasfresserin... na gut Flexitaasierin. Es ist so schwer von dem Zeug wegzukommen, es schmeckt einfach soo gut. Aber keine Angst Leute, ihr seid mir die Mühe eh nicht wert.“ Mit den Worten fliegt sie zum nächsten Grabstein und setzt sich darauf.
„Wer seid ihr denn eigentlich. Und darf man fragen wo ihr herkommt? Und damit meine ich nicht von da unten“ Und sie macht eine bedeutungsschwangere Geste in Richtung Erde.

Da erst bemerkt ihr, dass ihr tatsächlich keine Antwort auf diese simple Frage habt. Ihr könnt euch nicht zusammenreimen wie ihr hier hergekommen seid habt, keine einzige Erinnerung an euer Leben, wisst nicht mal eure Namen.

Wenn sie sich ihre Grabsteine angucken sehen sie ihre Namen, Geburts- und Todestage. So langsam kommt ihnen dann auch die restliche Erinnerung an ihr Leben vor dem Tod zurück → Vorstellungsrunde

„Schön und gut. Ihr seht mir noch nicht ganz munter aus, deshalb sage ich euch jetzt mal was, was euch euer hübsches zweites Leben retten könnte, das euch anscheinend gerade geschenkt wurde: kommt nicht auf die dumme Idee zu den Leuten zu gehen, die ihr aus eurem Leben kennt. Oder generell zu Menschen. Sie denken ihr seid tot, das wird ein Schock für sie. Wenn die Menschen aber herausbekommen, dass ihr Untote seid wird es es noch ein viel größerer Schock für sie werden. Das wird Schlagzeilen machen und zu Panik führen. Wollt ihr das den Menschen wirklich antun? Und denkt nicht ihr könnt es verstecken. Sie werden herausfinden, dass ihr tot seid. Ihr seht ja jetzt schon nicht mehr ganz frisch aus und richtig frisch riechen tut ihr auch nicht. Das hat mich übrigens auch hier her zu euren Gräbern geführt. Menschen haben zwar einen schlechteren Geruchssinn als ich, aber auch sie werden merken dass irgendwas faul. Haha. Die Sache stinkt nämlich gewaltig. Haha.“ Wieder braucht sie einen Augenblick um sich wieder von ihrem Lachen zu beruhigen.

Lebensanzeige erklären!

Akoya weiß auch nicht wie ihr hier herkommt. Die meisten Leute, die hier her kommen, bleiben vom Boden verschluckt. Sie weiß nur, dass sie hier auf dem Friedhof normalerweise ihre Ruhe hat, wenn nicht solche Gestalten wie ihr plötzlich wieder vom Boden ausgespuckt werden. Aber eigentlich ist ihr die Abwechslung

ganz recht, außerdem war eure Gesellschaft ganz witzig. Jetzt blickt sie zum Horizont, wo sich schon ein leichtes bläuliches Schimmern andeutet. Sie grinst und sagt:
„Und noch viel lustiger wird es, wenn bald die Sonne aufgeht und die Lebenden wieder ihre Leben leben. Das wird witzig. Hihihi.“ Sie prustet vor Lachen. Als sie damit fertig ist fügt sie in etwas ernsterem Tonfall hinzu:
„Macht euch lieber mit der anderen Welt vertraut! Vielleicht findet ihr dann auch raus was es überhaupt mit euch auf sich hat. Diese Welt ist jedenfalls nicht mehr die eure.“
Und mit diesen Worten deutet Akoya einen leichten Knicks an und fasst sich gleichzeitig an eine imaginäre Hutkrempe, breitet ihre Flügel aus und ist einen Moment später schon in der Dunkelheit verschwunden. Beim Verschwinden ruft sie euch noch zu: „Allerdings guckt erstmal dass ihr euch was anständiges zum Anziehen kauft, ihr seht aus wie frisch auferstandene Leichen.“ Ein keckerndes Gelächter ist das letzte, das ihr von ihr vernehmen könnt.

Die Spieler können sich jetzt überlegen was sie tun möchten. Noch ist Nacht (5:00), die Sonne geht erst in einer Stunde auf. Wenn die Spieler ihre Gräber herrichten möchten, dauert das eine halbe Stunde. Ob sie noch bei Nacht vom Friedhof runterkommen, erst bei Sonnenaufgang oder erst bei Tageslicht hängt vom RP und dem Ermessen des Spielleiters ab.

Die Sonne geht bald auf. Was tut ihr?

Sobald die Spieler außerhalb des Friedhofs stehen, können sie entscheiden wo sie hingehen. Hierfür bekommen sie die Karte (Aufsteller für Passanten neben dem Friedhof) mit den Orten Friedhof, Grunewald, Bahnhof, Stadt und Funkturm.
Text wenn die Spieler außerhalb des Friedhofs sind:

Ihr wart tot als ihr in den Friedhof gekommen seid und habt ihn nun lebendig verlassen. Naja, zumindest musstet ihr dieses Mal nicht getragen werden. Vor euch erstreckt sich Berlin in all seiner hässlichen Schönheit. Zu eurer rechten erblickt ihr die Ausläufer des Grunewalds. Hinter dem Friedhof seht ihr die Umrisse des Funkturms über die Skyline ragen und davor liegt der Bahnhof Berlin-Westkreuz. Wenn ihr euch zur anderen Seite umschaut seht ihr Berlins graue Häuserfront, die sich dort erstreckt. Die Stadt schein zu vibrieren und euch zurück ins Leben zu rufen.

- **Option 1: Gräber herrichten**

Falls die Spieler ihre Gräber wieder herrichten wird keinem auffallen, dass sie verschwunden sind. Die Spieler können je nach RP in der Nacht oder erst am Tag vom Friedhof verschwinden.

- **Option 2: Gräber nicht herrichten**

Falls die Spieler ihre Gräber nicht wieder hergerichtet haben bis die erste Person den Friedhof betritt, sehen die Spieler je nach dem ob sie auf dem Friedhof sind die folgende Szene (ansonsten hören sie davon im Verlauf des Spiels in den Medien):

Einer der Gärtner rennt zum Eingang zurück. Mit kreidebleichem Gesicht und völlig durchgeschwitzt kommt er am Gebäude an, dass das Verwaltungsgebäude zu sein scheint. Dort verschwindet er in der Tür. Kurz darauf kommt er mit zwei weiteren Personen wieder heraus und läuft mir ihnen, wild gestikulierend den Weg zurück von dem er gekommen ist. Der Friedhof bleibt heute geschlossen und eure Gräber werden ausgehoben, die Särge werden überprüft. Die Presse kommt. Der Friedhofsbesitzer ist da und telefoniert den ganzen Tag über. Die Angehörigen werden informiert. 1 Panikpunkt

auf ins Leben!

Die Spieler haben nun die Möglichkeit, die Orte auf der Karte erkunden. Hierbei sind die Tageszeiten wegen Lichtverhältnissen und Öffnungszeiten zu beachten.

im Tor zur anderen Welt

dieses Kapitel beginnt sobald die Spieler sich dazu entscheiden in die Bar zu gehen.

Als ihr eintretet erkennt ihr sofort, warum von außen keine Fenster zu sehen waren: Ihr steht in einem kleinen Raum hinter dem eine Treppe nach unten führt. Von unten hört man Musik und Gelächter. Das Tor zur andern Welt scheint eine Kellerbar zu sein.
Der kleine Vorraum in dem ihr nun steht ist unspektakulär. Es ist hier relativ düster, nur von einer schummrigen Schirmlampe neben einem kleinen Tisch in einer Ecke des Raumes kommt ein bisschen Licht. Neben der Lampe sitzt eine Frau die aufsteht, als ihr hereinkommt.
„Magie zum Gruße. Ich bin das Pendel, aber ihr könnt mich auch Pendelina nennen. Das klingt irgendwie nicht so abgedroschen. Ist ein Marketing-Gag, versteht ihr? Kommt näher, damit ich auspendeln kann ob ich euch nach unten lassen darf oder nicht."

Sie pendelt aus, ob die Spieler eintreten können. SIe merkt dabei natürlich, dass die Spieler zur anderen Welt gehören.

„Schön schön schön. Ihr könnt passieren. Kommt rein und lasst diese Welt draußen. Aber das muss ich euch ja nicht sagen, nicht wahr?"

Ihr geht die Treppe hinunter und mit jeder Treppenstufe die ihr nehmt wird die Musik lauter. Unten angekommen bietet sich euch ein erstklassiges Spektakel, sodass ihr gar nicht wisst, wo ihr als erstes hingucken sollt. Ihr steht am Rand eines großen Raumes, der überfüllt mit Menschen ist. Obwohl, Menschen ist vielleicht das falsche Wort. Wer weiß. Auf den ersten Blick seht ihr zwar Menschen, aber ihr seht auch mindestens 10 andere Arten von Geschöpfen, darunter Fabelwesen wie Orcs und Trolle, Hexen und Vampire, ihr seht viel Fell und mehrere Paar Katzenaugen blicken zu euch, als ihr am Fuß der Treppe steht.
Die Musik kommt von einer Band am anderen Ende des Raumes und ist ein Tranceartiger Singsang unterschiedlichster mittelalterlicher Instrumente mit lebendigem Rhythmus der zum tanzen einläd. Auf der Tanzfläche drehen sich tatsächlich einige Gestalten um ihre eigenen Achsen.
Rechts von euch ist die Bar an der sich mehrere Leute unterhalten. Einer der Bartender blickt kurz auf als ihr den Raum betretet, wendet den Blick dann aber gleich wieder dem Glas in seiner Hand zu, aus dem grünlicher Rauch steigt und zu dem er gerade eine gelbe Flüssigkeit hinzufügt.
An den Wänden hinter der Bar sind ein paar Türen und rings herum an den Wänden des Raumes sind Vorhänge angebracht die vermuten lassen, dass es dahinter noch andere Räume gibt.

Wenn sich die Spieler nochmal intensiver im Raum umgucken:
Überall im Raum sind Tische, Sofas, Stühle und Bänke verteilt. Die Leute reden, trinken und lachen. Euch fällt eine gemütliche Sitzecke in den Blick, an der sich eine Gruppe jüngerer Leute vergnügt, die unterschiedlich verkleidet sind (*sie können den Spielern von Auris erzählen*). In der Gruppe sind zwei Skelette, die gerade ihre Gläser aneinanderstoßen und in einem Zug leeren. Um ein anderes Sofa hat sich eine ganze Traube von Leuten gebildet, so dass man die Couch an sich nur noch erahnen kann.

- **Bar**

Das grün qualmende Getränk das der Barmann eben noch zubereitet hat steht jetzt vor einem sehr stämmigen, sehr mürrisch blickenden Mann mit sehr viel Bart. Neben ihm sind zwei Frauen in ein angeregtes Gespräch vertieft. Eine von ihnen trägt Aufsteckhörner und die andere hat sich Glitzerflügel auf den Rücken geschnallt. Dahinter stehen einige Leute die von den Barmännern- und Frauen in flottem Tempo bedient werden und sich danach mit ihren Getränken einen Weg durch die Menge suchen ohne sie gleich wieder zu verschütten. Die Wand hinter der Bar ist mit Flaschen bestückt die mit Flüssigkeiten in Abenteuerlichen Farben gefüllt sind. Alles ist sehr bunt und lädt zum probieren ein. Die Getränkekarte, die

knapp unter der Decke hängt, überthront das ganze. („Elixier des Lebens“, „Schlammtrunk“, „Liebestrank“, „Satans Gebräu“, „flüssiger Mondschein“, „Sud des stinkenen Todes“, „Kretzenkotze“, oder schlichtweg einfach nur „Blut“.)

- **Würfelspiel**

An einem Tisch sitzen drei Orcs. Es ist wirklich schwer zu sagen, ob das besonders begabte Cosplayer sind, oder ob es sich hierbei um reale Exemplare handelt. Wenn es Cosplays sind, sind sie auf jeden Fall täuschend echt. Die Orcs sind allem Anschein nach bis zu den Zähnen bewaffnet und aus ihren Unterkiefern ragen spitze gebogene Zähne. Ihnen gegenüber sitzt jemand, von dem man nicht genau sagen kann was er darstellen soll, und ob es sich um eine Verkleidung handeln soll, oder ob der jemand nur in einen gelben Farbtopf gefallen ist. Er spielt mit einem der Orcs ein Würfelspiel. Die drumherumstehenden Personen feuern die beiden lautstark an.

Die Spieler können hier gegen einen der Orcs, der sich ihnen als Gork vorstellt um Geld spielen. Gork erklärt ihnen die Regeln (siehe Module KillOrDie) Es ist ein Zwei-Spieler-Spiel, jeder Spieler kann nur ein Mal gegen Gork spielen. Einsatz: beide Teams zahlen die gleiche Summe und wer gewinnt bekommt den Einsatz.
Wenn die Spieler gezinkte Würfel haben, spielen sie mit Vorteil. Wenn die Spieler Gork dabei abfüllen, spielen sie ab dem nächsten Spiel mit Vorteil.
Höchstens ein Mal spielbar pro Person. Wenn Gork zwei Mal hintereinander verliert rastet er aus und schmeißt das Spiel hin. Er bedroht die Spieler und sagt, dass sie schummeln. Wenn sie tatsächlich mit gezinkten Würfeln gespielt haben, greift Gork den Spieler an, mit dem er zuletzt gespielt hat. Danach kommt der Besitzer der Bar und schmeißt Gork raus. Dann nimmt er die Spieler mit in sein Büro.

- **Tanzfläche**

Ihr seht einige Leute, die zur Musik tanzen. Mitten in der Mitte der Tanzfläche tanzt eine Frau Poledance, nur ohne Pole. Sie fällt euch besonders dadurch auf, dass um sich um sie herum eine Schar von Bewunderern versammelt hat, die sie richtig zu vergöttern scheinen. Manche schauen den Tanzenden aber auch liebr aus sicherer Entfernung von den Bänken hinter der Tanzfläche aus zu.

Bei den Bänken sitzen Marla und Ulf. Sie sind traurig und erzählen vom Verlust des Runensteins.
Falls die Spieler ihnen den Runenanhänger zurückgeben, bekommen sie dafür gezinkte Würfel. Falls Marla und Ulf bemerken, dass die Spieler den Runenstein besitzen aber ihnen nicht geben möchten, kommt es zum Kampf.

- **Auris**

Die Spieler erfahren z.B. von den Jugendlichen von Auris, oder sie gucken per Zufall hinter den Vorhang zu ihrem Raum.

Das erste, das euch auffällt als ihr hinter den Wandvorhang tretet, ist der markante Geruch von Räucherstäbchen. Außerdem hört ihr die Musik von der Band plötzlich nicht mehr, dafür aber eine ruhigere, weichere Musik, die den ganzen Raum ausfüllt und in eine angenehme Stimmung hüllt. Auf dem Boden, der mit einem schweren Perserteppich ausgelegt ist, sitzt im Lotussitz eine Frau die jetzt unter schweren Lidern zu euch aufblickt. Sie ist mit allerlei Tüchern behangen und mit blauer Farbe sind seltsame Schnörkel auf Ihr Gesicht und ihre Arme gemalt. Vielleicht sind es auch Tattoos.
Sie schlägt euch mit ihrer rauchigen Stimme eine Tarot-Karten-Legung vor, stutzt dann aber, schüttelt den Kopf und sagt dass sie genau wisse weshalb ihr gekommen seid und was ihr benötigt.
"Ich spüre etwas ganz besonderes bei euch. Geht das Tuch hinter mir, bringt mir einen Schlaftrank und ich gebe euch, was ihr so sehr herbeisehnt." *Hinter dem Tuch kommen die Spieler zum Alchimisten.*
Wenn Spieler ihr den Schlaftrank geben sagt Auris das Gedicht auf.

- **Alistor**

Hinter dem unscheinbaren Tuch an der Wand hinter Auris ist eine weitere Tür. Als ihr hindurchgeht seht ihr einen kargen Raum dahinter. Bis auf einen großen Safe hinter einer kleinen, vermummten Gestalt mit langem Mantel gibt es hier nicht viel zu sehen.

Die Spieler können seine Produkte kaufen:
** Phiolen (Schlaftrank, Liebestrank, Stärketrank, Abwehrtrank, Initiativetrank, Feuertinktur, Eistinktur, Säure) 30€ pro Phiole * Drogen (Gras, weißes Pulver, bunte Pillen, Spritzen mit Flüssigkeiten) sehr sehr teuer*

- **Büro von Frederico**

Wenn die Spieler im Büro von Frederico sind, bietet er ihnen einen Auftrag an:
"Okay Leute, ich hab's mir überlegt und ich denke ich kann euch vertrauen. Ich habe ein Angebot für euch. Und zwar habe ich mir letztens ein Missgeschickt erlaubt. Eine Fee war letztens hier, beziehungsweise nicht nur irgendeine Fee, sondern diese Fee hat die zweite Inhaberin dieses Ladens ganz besonders auf dem Kieker, meine Leila - wahrscheinlich habt ihr sie da draußen tanzen gesehen. Die Fee heißt Evelyn Rosalia, merkt euch diesen scheußlichen Namen. Also jedenfalls ist es so, dass diese Frau Rosalia bei mir rumgeschnüffelt hat und mir so ein paar Blutampullen entwenden konnte. Ja, ich benutze diese Bar hauptsächlich damit ich hier ungestört meine Blutgeschäfte machen kann. Jetzt wo sie das Blut hat erpresst sie Leila und mich damit zur Polizei zu gehen, wenn wir ihr nicht eine gewisse Summe zahlen. Wie ich Feen hasse, bildet sich sonst was auf ihre Korrektheit ein! Und genau diese Korrektheit gilt es zu überprüfen. Wenn ich etwas finde, womit ich sie selber erpressen kann, hat sie mich nicht mehr in der Hand. Und wenn ich ich sage, meine ich damit euch. Es ist nämlich so, dass die Fee erst vor Kurzem ein Café hier um die Ecke Eröffnet hat. Ich kann da nicht hin, aber ihr schon. Wenn ihr mir ein Druckmittel, einen Beweis daafür gebt, dass die Fee doch nicht so korrekt ist wie sie tut, dann gebe ich euch natürlich eine Belohnung. Und die wird euch gefallen, das verspreche ich.

im Café zur Erfüllung aller Wünsche

Wenn die Spieler in das Café gehen:
Das erste was euch entgegenschlägt als ihr das Café betretet ist der Geruch von Lavendel.) Das zweite ist der Glitzer. Das ganze Café glitzert von innen. Der Raum ist in Pastellfarben eingerichtet, Lavendelsträuche stehen auf allen Tischen und sind in Vasen an den Wänden angebracht. Auf den Tischen liegen Spitzendeckchen und alles ist herzallerliebst. Ein paar Leute sitzen an den Tischen verteilt (und reden leise miteinander. Es scheint, als wolle niemand zu laut reden um nicht die anderen Gäste zu belästigen. Klassisches Geigenspiel läuft im Hintergrund.) Das Café ist nicht groß und so entdeckt ihr ohne Probleme den Tresen. Darauf steht eine Vitrine mit verschiedenen Torten, die fein säuberlich arrangiert und angeschnitten sind. Eine Frau hinter dem Tresen hantiert gerade mit einer Porzellankanne herum, aus der sie Tee in mehrere filigrane Tassen einschenkt.

Hinter dem Tresen führt eine Durch durch einen Gang in die Küche. Das Büro ist gegenüber von der Küche.

- **Küche**

Etwa 20 Irrwichte bevölkern die Küche, Putzen, Spülen Geschirr und bereiten Essen zu. Dabei tauchen sie die Küche in grünliches Licht.

- **Büro**

Vor dem Büro schwebt ein Irrwicht, der die Tür bewacht. Wenn die Spieler an ihm vorbei möchten, müssen sie ihn fangen oder überzeugen. Ansonsten schlägt er Alarm. Den Schlüssel zur Bürotür hat Evelyn.

Im Büro steht ein großer, schwerer Schreibtisch aus Holz (in der verschlossener Schublade sind die gestohenen Blutbeutel). An den Wänden stehen Regale voll mit großen Gläsern Glitzerpulver aka Feenstaub. Sonst ist das Büro sehr schlicht eingerichtet, das komplette Gegenteil zum restlichen Café.

Erfüllung der Mission

- **die Spieler bringen Frederico einen Irrwicht und das Blut:** *Frederico ist höchst zufrieden mit den Spielern. Frederico gibt jedem Spieler eine Blutinfusion (+LP) und die Spieler müssen Frederico den Irrwicht geben (bei mehreren Irrwichten alle Irrwichte)*
- **die Spieler bringen Frederico nur Irrwicht(e):** *Fredericoist nicht so ganz zufrieden mit den Spielern. Die Spieler müssen Frederico den Irrwicht geben (bei mehreren Irrwichten alle Irrwichte)*
- **die Spieler bringen Frederico nur Blut:** *Frederico ist zufrieden mit den Spielern. Frederico gibt jedem Spieler eine Blutinfusion (LP)*
- **die Spieler bringen Frederico nichts:** *Frederico ist sehr ungehalten und verjagt die Spieler. Dann stellt er eine Schlägertruppe zusammen, die er zu Evelyn schickt und alles kurz und klein schlagen.*

In jedem der drei positiven Fällen gibt Frederico den Spielern Informationen: *Lebende Leichen und Harpien sind die einzigen beiden Klassen die er kennt, die beschworen werden können. Die Spieler müssen von einem Nekromanen beschworen worden sein. Harpien stehen zwar eigentlich im Dienst ihres Beschwörers und müssen so lange in dieser Ebene bleiben, bis sie seine Befehle ausgeführt haben und er sie wieder entlässt, aber er kennt eine Harpie die frei in dieser Welt lebt: Akoya. Es gibt nicht viele Nekromanen, vielleicht weiß Akoya etwas über den Nekromanen der die Spieler beschworen hat.*

Orte

Stadt

Wenn die Spieler das erste Mal in die Stadt gehen, werfen alle Spieler eine Probe auf die Fertigkeit Stadtwissen. Wenn ein Spieler diese Probe besteht, können die Orte Ku'damm, Krankenhaus und Kirche hinzugefügt werden. Wenn nicht, landen die Spieler per Zufallsprinzip nachdem sie in der Stadt umhergeirrt sind an einem der drei Orte.

Ort	Würfelwurf, bei dem die Spieler zu dem Ort gelangen
Ku'damm	1-3
Krankenhaus	3-6
Kirche	7-9
nochmal würfeln, Zeitverlust	10

Ku'damm

Die Spieler können den Standort durch eine erfolgreiche Probe auf die Fähigkeit Stadtwissen, durch zufälliges Herfinden wenn die Spieler auf gut Glück die Stadt erkunden, durch Internetbenutzung oder durch Erfragen herausfinden.

Der Kurfürstendamm ist die bekannteste Shopping- und Flaniermeile Berlins. Neben internationalen Modemarken und teuren Juweliergeschäften finden sich vornehme Restaurants und schicke Cafés.
Aber nicht nur die reichsten Berliner gehen hier einkaufen. Neben Nobelgeschäften findet man auf der gut 3,5km langen Straße auch unzählige Supermärkte und Drogerien, low-cost Textilgeschäfte, Café-Stores und viele Angebote zur Freizeitgestaltung, zum Beispiel in Fitnessstudios, Internetcafés, Schwimmbädern oder das Theater am Lehniner Platz. Hier spielt das Leben.

Die Spieler können von der Tageszeit und den Öffnungszeiten abhängig in alle Geschäfte gehen und dort machen was sie wollen. Am Tag sind hier viele Menschen unterwegs zum shoppen. In der Nacht sind die Läden geschlossen. Auf dem Ku'damm gibt es für die Spieler mehrere Möglichkeiten um an LP zu kommen.

- *Im Fitnessstudio können die Spieler an einem gratis Probetraining teilnehmen, wonach sie gratis duschen können und somit LP erhalten.*
- *Im Schwimmbad können die Spieler duschen und somit LP erhalten. Der Eintritt kostet 3€50 pro Spieler.*
- *Im Internetcafé kostet eine Stunde Internetnutzung 2€.*
- *In der Drogerie können sich die Spieler an gratis Kosmetikproben bedienen und somit LP bekommen. Sie können Kosmetikprodukte auch kaufen (bei Gebrauch +LP, Preise und Effektivität sind der Kreativität des Spielleiters überlassen).*
- *Im Supermarkt können die Spieler einkaufen gehen.*
- *Im Textilgeschäft können die Spieler Kleidung kaufen (+LP wenn die Kleidung getragen wird, Preise und Effektivität sind der Kreativität des Spielleiters überlassen).*

- **Theater**

Das Theater ist noch geschlossen, aber es hat sich schon eine kleine Schlange wartender Leute vor der Tür versammelt. Die meisten der Wartenden sind Frauen und die paar Männer in der Schlange sehen so aus, als würden sie es jetzt schon bereuen gekommen zu sein. Auf dem Plakat an der Eingangstür ist eine Broschüre zu sehen, auf der sich ein oberkörperfreier Vampir räkelt. Darunter steh in blutroten Buchstaben: Vampires today: zu heiß für die Realität? *Die Spieler können von einer der wartenden Frauen erfahren, dass diese über Tinder einen echten Vampir kennengelernt hätte. Er hat wirklich ihr Blut getrunken. Sie gibt den Spielern die Indernetadresse vom Tor zur anderen Welt.*

Krankenhaus

Die Spieler können als Besucher ins Krankenhaus gehen, wenn sie vorher den Standort des Krankenhauses herausgefunden haben. Sie können den Standort durch eine erfolgreiche Probe auf die Fähigkeit Stadtwissen, durch zufälliges Herfinden wenn die Spieler auf gut Glück die Stadt erkunden, durch Internetbenutzung oder durch erfragen herausfinden.

Falls die Spieler ohne Herzschlag ins Krankenhaus eingeliefert werden, kommen sie sofort auf die Intensivstation. Falls sie von der Polizei überstellt werden, werden ihnen dort die Handschellen abgenommen. Wenn sie sich tot stellen werden sie wieder auf dem Friedhof begraben. Wenn sie allerdings „lebendig" sind bekommen sie Panikpunkte. Sie können versuchen zu fliehen, bevor sie so viele Punkte bekommen, dass sie eine Panik auslösen.

Kirche

Die Spieler können den Standort durch eine erfolgreiche Probe auf die Fähigkeit Stadtwissen, durch zufälliges Herfinden wenn die Spieler auf gut Glück die Stadt erkunden, durch Internetbenutzung oder durch erfragen herausfinden. Öffnungszeiten: 10:00-18:00 In der Kirche führt ein unsichtbarer, grün leuchtender Irrwicht Evelyns Befehl aus, den Betenden ihre Wünsche zu erfüllen. Er wartet im bunten Fensterglas durch das die sonne scheint, bis sich jemand ein Zeichen Gottes wünscht. Dann schwebt er als grünes Licht vom Fenster hinunter zu den Betenden und erfüllt somit die Wünsche der Betenden.

Bibliothek

Die Spieler können den Standort durch eine erfolgreiche gezielte Probe auf die Fähigkeit Stadtwissen, durch Internetnutzung oder durch gezietes Erfragen herausfinden. In der Bibliothek können Sie, falls sie ein Endgerät besitzen, freies W-Lan nutzen. Indem sie nach Büchern über Magie suchen, finden sie unter anderem ein Buch, das heißt: „diese und andere Welten". Darin steht viel Hokuspokus, aber in dem Buch liegt ein Zettel. Es ist eine handgeschriebene Liste, auf denen korrekte Informationen zu Wesen der anderen Welt stehen. Öffnungszeiten: unter der Woche 10:00 – 18:00.

Grunewald

Wenn man am Rand des Waldgebiets steht kann man die enorme Ausmaße des Waldgebiets nur erahnen. Tagsüber tummeln sich viele Jogger und Hundebesitzer auf den Wegen, die den Wald durchkreuzen. In der Nacht tummeln sich hier die Berliner Wildschweine. Im Westen wird der Grunewald von der Havel abgegrenzt.

- **bei Nacht**

Wenn die Spieler in der ersten Nacht (Vollmond) in den Wald gehen so lange noch Nacht ist, treffen sie dort auf Marla als Wölfin. Diese greift die Spieler zwei Runden lang an. Dann kommt Ulf als Wolf und stößt sie weg. Er verwandelt sich zum Menschen (nackt) und entschuldigt sich bei den Spielern: Marla ist eine frisch verwandelte Wölfin und noch sehr instinktgetrieben. Sie muss die Spieler als Gefahr gewittert haben. Normalerweise ist es viel zu gefährlich sich im Grunewald so nah an der Stadt zu verwandeln, aber sie ist ihm ausgebüchst.
Dann geht die Sonne auf und auch Marla (nackt) verwandelt sich zurück. Ulf erzählt noch vom Tor zur anderen Welt und die Spieler bekommen den Ort Tor zur anderen Welt auf der Karte. Dann verschwinden die beiden im Dickicht.

- **bei Morgendämmerung**

Wenn die Spieler genau bei Sonnenaufgang nach der ersten Nacht (Vollmond) in den Wald gehen und ein Spieler eine Prüfung auf Wahrnehmung besteht, sieht dieser Spieler in der Ferne eine nackte Frau und einen nackten Mann im Wald verschwinden. Es sind Marla und Ulf.

- **bei Tag**

"Wenn die Spieler bei Tag in den Wald gehen, können sie Leute treffen, die ihnen von unheimlichem Wolfsgeheul in der Nacht erzählen. Hundebesitzer können erzählen, dass ihre Hunde total verängstigt sind/sich anders verhalten/durchdrehen."
"Mit der Hilfe von Hundebesitzern oder einer passenden Fähigkeit, können die Spieler im Wald ein totes Reh finden (Marla hat es in der Vollmondnacht gerissen) Wenn sie es genauer untersuchen, finden sie eine Kette mit einem Runenanhänger.

- **Havelufer**

Wenn die Spieler im Grunewald spazieren gehen, können sie an das Havelufer gelangen. Je nach Tageszeit ist hier reger Betrieb. Es gibt ein kleines Kiosk-Café und viele Leute gehen hier spazieren. Ein paar mutige Leute gehen sogar in dem kalten Wasser baden, aber es sind nicht viele.
Die Spieler können hier nach versunkenen Schätzen tauchen. Sie können Geld finden, Fahrräder, Müll, etc. Dabei sollten sie aufpassen nicht zu lange unter Wasser zu sein und nicht dabei gesehen zu werden. Passanten könnten sich sonst Sorgen um sie machen.
Im Kiosk-Café erzählt der Besitzer, dass irgendwas heute anders ist. Alle Hundebesitzer haben totale Schwierigkeiten ihre Lieblinge ruhig zu halten.

Funkturm

Wenn die Spieler zum Funkturm gehen möchten, werden sie von so starkem Schwindel und Übelkeit erfüllt, dass sie nicht weitergehen können. Sie kommen nur bis kurz vor den Funkturm (Zwischen Bhf Westkreuz und Funkturm. Da Egu während seiner Beschwörung auf dem Funkturm stand und herunter geguckt hat, hatte er den Turm als solchen nicht im Blick. Die Beschwörung der Spieler reicht somit nicht bis zum Punkt an dem ihr Beschwörer während der Beschwörung stand.

Friedhof

Der Friedhof ist nicht besonders groß, doch groß genug um nicht sofort aufzufallen falls man sich dort verstecken möchte. Das Gelände ist von einem 2m hohen Zaun umgeben und das Tor zum Friedhof ist in der Nacht verschlossen. Öffnungszeiten: 9.00-19:00. Die Gärtner und sonstigen Angestellten des Friedhofs arbeiten von 8:00 bis 20:00.

Bahnhof Westkreuz

Am Bahnhof treffen die Spieler auf den Obdachlosen Ronny. Er erzählt von einer Gruppe Kleinkrimineller, die seit einiger Zeit jeden Abend kommen und die Obdachlosen bedrohen und ihnen ihr erbetteltes Geld wegnehmen. Sie scheinen es aus Spaß zu machen, denn aus Geldgier kann es nicht sein: Dafür haben die Obdachlosen einfach zu wenig als dass es sich lohnen würde. Ronny verspricht ihnen den halben Tagessatz des erbettelten Geldes von ihm und seinen Freunden, wenn sie die Kriminellen so vertreiben, dass sie nicht wiederkommen. Außerdem verrät Ronny den Spielern die Internetadresse vom Tor zur anderen Welt, die er bei einem Gespräch zwischen zwei Typen aufgeschnappt hat.

Die Schlägerbande (je nach Anzahl der Spieler, bei 4 Spielern 2 Frauen und 2 Männer) kommt gegen Mitternacht.

Polizeiwache

Wenn die Spieler etwas illegales tun und dabei erwischt werden kann es sein, dass jemand die Polizei ruft. Die Polizei schickt Streifenwagen mit je zwei Beamten (Anzahl kommt darauf an wie schwer ihr Verbrechen ist), die die Spieler mit auf die Wache nehmen. Wenn sich die Spieler ausweisen können (Name, Adresse) kommen sie abhängig von der Strafe und dem Bußgeld wieder frei. Wenn nicht kommen sie in eine Arrestzelle. Den Schlüssel zur Zellentür hat der diensthabende Wachtmeister an seinem Gürtel. Zwei Mal am Tag bekommen de Spieler eine Mahlzeit. In der Arrestzelle auf der Wache bleiben die Spieler höchstens 2 Tage, bevor sie dem Gefängnis überstellt werden sollen. Vorher werden sie allerdings ärztlich untersucht. Wenn dabei auffällt, dass sie tot sind, bekommen sie 1 Panikpunkt. Außerdem werden sie ins Krankenhaus statt ins Gefängnis überstellt, wo sie noch mehr Panikpunkte bekommen.

Tor zur anderen Welt

Die Internetadresse der Bar worüber auch die Adresse herauszufinden ist können die Spieler durch das Treffen bei Vollmond mit den Werwölfen im #Grunewald erhalten, von Ronny nachdem die Spieler die kriminelle Gang vertrieben haben, oder von Jess vor dem Theater. Die Öffnungszeiten sind Dienstags bis Sonntags 21:00- 04:00. Die Bar gehört Frederico und Leila, die die Bar für ihre persönlichen Zwecke nutzen. Drogen über Glücksspiel, bis hin zu Blut und Sex wird hier alles verkauft.

Text auf der Internetseite www.tor-zur-anderen-welt.de :
Kommt herein und lasst euch verzaubern. Bei uns finden Sie alles rund um Hexerei und Zauberei, mystische Wesen sind unsere Stammkunden und Hexenmeister gehen bei uns ein und aus. Die Drinks sind so wie unsere Gäste: Kunterbunt gemischt, obscur und verhext. Genießt unsere Tränke in schauriger Atmosphäre und lasst eure Sinne in eine andere Welt entführen. Der ideale Ort, um Gleichgesinnte Fabelwesen zu treffen, denn wir alle sind fabelhaft.
Bewertungen von:
JuliaKillsRomeo
5 Sterne. Die Atmosphäre ist wirklich gelungen und das Personal ist täuschend echt verkleidet. Da laufen echt crazy people rum.
Anonym
2 Sterne. Die Deko ist toll und das ganze drum herum auch. Aber sorry Leute, für den Preis der da so ein Zaubertrank kostet kriege ich wo anders zwei Cocktails dafür.

SexyHexy
5 Sterne. Ich hab den Liebestrank getrunken, aber den hätte ich gar nicht gebraucht. In den heißen Barmann hätte ich mich auch so verschossen. Herzchen!!

Text Beschreibung der Bar von außen:
Von außen sieht die Bar sehr unscheinbar aus. Ihr steht vor einem großen Reihenhaus, das zwischen anderen großen Reihenhäusern gegenüber von anderen Reihenhäusern steht, in einer zwielichtigen Seitenstraße aber trotzdem nicht so weit weg von der Hauptstraße, dass man die Bar lange hätte suchen müssen. Alles was auf die Bar hindeutet ist ein Schild neben einer kleinen Tür aus massivem Holz, genau dort, wo man normalerweise die Klingel erwarten würde. Eine Klingel gibt es aber anscheinend nicht. Auf dem Schild steht weiß auf schwarz: "Tor zur anderen Welt". Und kleiner darunter steht: "Kommt herein oder lasst es bleiben. Wer herein kommt entscheidet das Pendel". Es gibt keine Fenster durch die man in die Bar gucken könnte und auch die Tür hat keine Fenster.

Café zur Erfüllung aller Wünsche

Das Café gehört Evelyn Rosalia, die es hauptsächlich für ihre persönlichen Zwecke nutzt. Die Eröffnung war erst vor Kurzem und noch fehlt Evelyn das Geld um Angestellte zu beschäftigen, weshalb sie Irrwichte für sich arbeiten lässt.

Charaktere

Akoya

1,60m groß, grau, hat Flügel, die sie entspannt auf dem Rücken zusammengefaltet hat, nackt und allem Anschein nach weder aus organischem Gewebe, noch aus anorganischem Material, auch wenn sie auf den ersten Eindruck aussieht, als wäre sie eine Granitstatue. Akoya ist halb Vogel und halb Mensch, halb Katze, hat ein menschliches Gesicht mit Katzenaugen und einem Greifvogelschnabel, Flügeln aus Federn, zwei Arme und einen Katzenschwanz mit felinen Hinterbeinen auf denen sie kniet.

150 LP

Handeln: 23		**Wissen: 19**		**Soziales: 2**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Fliegen	50 + 23 = **73**	Wahrnehmung	57 + 19 = **76**	Unterhalten	20 + 2 = **22**
Dunkle Materie (Fernangriff 5m)	30 + 23 = **53**	Magisches Wissen	78 + 19 = **97**		
Energiestrahl (Fernangriff 10m)	55 + 23 = **78**	Geruchssinn	50 + 19 = **69**		
Klauenangriff	60 + 23 = **83**				
Selbstheilung (heilt 15LP)	30 + 23 = **53**				

Ronny

Ronny ist ein älterer, hagerer Mann mit langem grauen Bart. Er trägt eine Wollmütze, Handschuhe und mehrere fransige Strickjacken übereinander. Ronny lebt mit all seinen Habseligkeiten seit mehreren Jahren auf Berlins Straßen. Deshalb kennt er sich mit der Berliner Obdachlosenszene sehr gut aus. Er ist ein richtiger Überlebenskünstler, wenn es um das Leben auf der Straße geht.

25LP

Handeln: 5	**Wissen: 8**	**Soziales: 18**

Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Messerkampf	20 + 5 = **25**	Urbanes Wissen	80 + 8 = **88**	Betteln	80 + 18 = **98**
Faustkampf	30 + 5 = **35**			Überreden	40 + 18 = **58**
				Menschenkenntnis	60 + 18 = **78**

Inventar
10€
Schlafsack
kleines Messer
thermoskanne Tee
Flasche Schnaps

Kriminelle Gang

So viele Gangmitglieder wie Spieler.

50LP pro Person

Handeln: 15		**Wissen: 5**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Messerkampf	50 + 15 = **65**	Urbanes Wissen	50 + 5 = **55**	Bedrohen	80 + 8 = **88**
Faustkampf	60 + 15 = **75**				
Schießen	40 + 15 = **55**				

Inventar
20€
ein Mitglied der Gang hat eine Pistole
Messer
Smartphone

Pendelina

Türsteherin im Tor zur anderen Welt. Sieht aus wie eine astreine Hexe: Ein abgeranzter Hexenhut sitzt auf ihren verfilzten fuchsroten Haaren in denen sich allerlei Schmuck und Dreads verstecken. Sie ist ziemlich stämmig gebaut und trägt Kleider, die bei jeder ihrer Bewegungen glitzern und klirrende Geräusche von sich geben. Wahrscheinlich sind das aber auch nur ihre vielen metallischen Armreifen, die ihr fast bis zu den Ellenbogen reichen. Wäre gerne eine Hexe und ist entsprechend verkleidet, wurde aber nicht mit dem dritten Auge geboren. Sie arbeitet schon länger für Frederico und kennt die andere Welt.

50LP

Handeln: 15		**Wissen: 8**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	80 + 15 = **95**	Magisches Wissen	40 + 8 = **48**	Menschenkenntnis	80 + 8 = **88**
Stockkampf	70 + 15 = **85**	Wahrnehmung	40 + 8 = **48**		

Inventar
Pendel

Schlagstock

Gork

Mit seinen Freunden kommt Gork gerne zum Tor zur anderen Welt um dort um Geld zu spielen. Am liebsten spielt er KillOrDie. Sein Cosplay als Orc hat er so sehr verinnerlicht, dass er gelegentlich zu Wutausbrüchen neigt. Sein Cosplay ist täuschend echt.
40 LP

Handeln: 9		**Wissen: 3**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	56 + 9 = **65**	Spielregeln	30 + 3 = **33**	Bedrohen	40 + 11 = **51**
Treten	30 + 9 = **39**			Menschenkenntnis	20 + 11 = **31**
				Feilschen	25 + 11 = **36**
				Zechen	20 + 11 = **31**

Marla

Marla wurde erst vor drei Wochen von ihrem Freund Ulf zur Werwölfin verwandelt und ist deshalb als Wölfin noch sehr instinktgetrieben. Sie kann sich nur bei Vollmond verwandeln. Ihr gehört der Runenanhänger, den sie in ihrer ersten Vollmondnacht verloren hat. Auris hat ihn für sie gefertigt. Marla ist sehr misstrauisch, da die andere Welt noch so neu für sie ist. Mensch: 1,60m, stämmig, lange braune krause Haare Wolf: Schulterhöhe 1m, braunes Fell, gelbe Augen

Werte als Mensch: **39 LP**

Handeln: 6		**Wissen: 11**		**Soziales: 2**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Magisches Wissen	32 + 11 = **43**	Menschenkenntnis	20 + 2 = **22**
Verstecken	30 + 6 = **36**	Geruchssinn	35 + 11 = **46**		
		Wahrnehmung	40 + 11 = **51**		

Werte als Wölfin: **80LP**

Handeln: 9		**Wissen: 12**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Klauenangriff	38 + 9 = **47**	Geruchssinn	50 + 12 = **62**		
Biss	50 + 9 = **59**	Wahrnehmung	70 + 12 = **82**		

Ulf

Ulf wurde schon in seiner Jugend zum Werwolf und hat seine Freundin Marla vor Kurzem verwandelt. Mensch: 1,80m, kantiges Gesicht, athletisch, schwarze kurze Haare, Bart Wolf: Schulterhöhe: 1,20m, schwarzes Fell, gelbe Augen

Werte als Mensch: **42 LP**

Handeln: 5		**Wissen: 13**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	30 + 5 = **35**	Magisches Wissen	52 + 13 = **65**	Betören	35 + 7 = **42**
Messerkampf	15 + 5 = **20**	Geruchssinn	35 + 13 = **48**	Beruhigen	30 + 7 = **37**
		Wahrnehmung	40 + 13 = **53**		

Werte als Wolf: **80LP**

Handeln: 10		**Wissen: 12**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Klauenangriff	42 + 10 = **52**	Geruchssinn	50 + 12 = **62**		
Biss	53 + 10 = **63**	Wahrnehmung	72 + 12 = **84**		

Polizist

42 LP

Handeln: 13		**Wissen: 12**		**Soziales: 6**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	22 + 13 = **35**	Urbanes Wissen	52 + 12 = **64**	Einschüchtern	19 + 6 = **25**
Schießen	64 + 13 = **77**	Jura	35 + 12 = **47**	Führen	44 + 6 = **50**
Stockkampf	45 + 13 = **58**	Wahrnehmung	30 + 12 = **42**		

Inventar
Teaser
Pistole
Schlagstock

Leila

Leila ist ein Succubus und schon sehr lange auf der Erde. Sie ist groß, schlank und wunderhübsch mit langen schwarzen Haaren und dunklen Augen. Meistens trägt sie aufreizende Kleidung, am liebsten aus Leder. Sie versteht sich so gut mit Frederico, dass sie mit ihm eine Bar eröffnet hat. Im Schutze dieser Bar verkauft sie ihren Körper, womit sie den nichts ahnenden Menschen gleichzeitig das Geld aus der Tasche zieht und sich von deren Lebensenergie ernährt. In der Vergangenheit ist sie schon mehrmals an die Fee Evelyn geraten, was nie gut ausgegangen ist.

100 LP

Handeln: 15		**Wissen: 14**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Umgang mit der Peitsche	40 + 15 = **55**	Magisches Wissen	100 + 14 = **114**	Betören	100 + 15 = **115**
Faustkampf	20 + 15 = **35**	Menschenkenntnis	40 + 14 = **54**	Manipulieren	45 + 15 = **60**
Krallenangriff	30 + 15 = **45**				
Messerkampf	15 + 15 = **30**				
Tanzen	40 + 15 = **55**				

Inventar
kleines Messer
Peitsche

Frederico

Frederico von Frauenstein wurde vor 600 Jahren geboren und ist ein Vampir. Er ist blass, groß und gleichzeitig anziehende und düstere Aura. Er versteht sich so gut mit Leila, dass er mit ihr eine Bar eröffnet hat. Im Schutze dieser Bar macht er seine Blutgeschäfte: Meist betört er die Menschen so, dass sie ihm ihr Blut geben. Manche machen es auch freiwillig. Er ist ziemlich reich und in der anderen Welt hoch angesehen. Allerdings hat er sich durch sein Verhältnis zu Leila Probleme mit der Fee Evelyn an Land gezogen.

100 LP

Handeln: 14		**Wissen: 16**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 14 = **44**	Magisches Wissen	100 + 16 = **116**	Betören	80 + 15 = **95**
Faustkampf	30 + 14 = **44**	Menschenkenntnis	55 + 16 = **71**	Manipulieren	30 + 15 = **45**
Biss	80 + 14 = **94**			Führen	40 + 15 = **55**

Evelyn

Evelyn Rosalia ist eine Fee und schon sehr lange auf der Erde. Sie ist mittelgroß, etwas schmächtiger. Trägt gerne pastellfarbene Kleider. An ihrem Gürtel trägt sie immer die Schlüssel vom Café und von ihrem Büro. Bei der Arbeit trägt sie eine rosa Schürze und einen klassischen Kellnergürtel mit dem Portmonnaie darin. Sie hat blonde schulterlange Haare (Frisur aus den 60ern), die bei jedem ihrer Schritte auf und ab wippen und glitzert von Kopf bis Fuß. Sie hat vor kurzem ein Café eröffnet in dem Sie den Kunden ihre Wunschenergie entzieht wenn diese etwas bestellen (also wünschen). Dort lässt sie Irrwichte für sich arbeiten, da sie nicht das Geld hat um Menschen einzustellen. Deshalb erpresst sie Frederico. Außerdem ist sie in der Vergangenheit schon mehrmals an den Succubus Leila geraten, was nie gut ausgegangen ist. Ab und zu schickt sie einen Irrwicht in die nahegelegene Kirche, damit dieser dort in ihrem Namen Wünsche erfüllt.

100 LP

Handeln: 13		**Wissen: 16**		**Soziales: 13**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Treten	40 + 13 = **53**	Magisches Wissen	100 + 16 = **116**	Beruhigen	80 + 13 = **93**
Licht	50 + 13 = **63**	Menschenkenntnis	60 + 16 = **76**	Manipulieren	45 + 13 = **58**
Backen	40 + 13 = **53**				

Inventar
Feenstaub

Egu Zkitan

1,60m groß, grau, hat Flügel, die sie entspannt auf dem Rücken zusammengefaltet hat, nackt und allem Anschein nach weder aus organischem Gewebe, noch aus anorganischem Material, auch wenn sie auf den ersten Eindruck aussieht, als wäre sie eine Granitstatue. Akoya ist halb Vogel und halb Mensch, halb Katze, hat ein menschliches Gesicht mit Katzenaugen und einem Greifvogelschnabel, Flügeln aus Federn, zwei Arme und einen Katzenschwanz mit felinen Hinterbeinen auf denen sie kniet.

200 LP

Handeln: 20		**Wissen: 8**		**Soziales: 2**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Blitz	55 + 20 = **75**	Magisches Wissen	80 + 8 = **88**	Manipulieren	20 + 2 = **22**
Dunkle Materie (Fernangriff 5m)	10 + 20 = **30**				
Energiestrahl (Fernangriff 10m)	52 + 20 = **72**				
Barriere	60 + 20 = **80**				
Selbstheilung (heilt 15LP)	20 + 20 = **40**				

Waffen/Schaden

Beispiele als Richtwerte:

Eisphiole	getroffener Gegner setzt eine Runde lang aus
Improvisierte Waffen/waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Licht	1W6 Schaden + alle Gegner die nicht die Augen geschlossen haben setzen eine Runde aus
Stock/Teaser	1W10 + 5 Schaden
Messer/Klauenangriff	2W10 Schaden
Biss/Peitsche	2W10 + 5 Schaden
Energiestrahl/Flammenball/Feuerphiole	3W10 Schaden
Dunkle Materie	4W10 Schaden + Gegner setzt einen Angriff lang aus
Pistolen	5W10 Schaden

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. 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 andere Welt – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+andere+Welt&oldid=19443`