How to be a Hero

ERNTEZEIT

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





INHALT

Erntezeit 3
- Allgemeines 3
- Plot 4
- Das Setting 4
- Die Geschichte 5
- Die Personen (NPCs) 12
- FAQ zum Plot: 14
- Karte der Uni 15
- Danke 15

ERNTEZEIT

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Lassly University of Agriculture, England (Ort ist fiktiv)
- **Wann spielt das Abenteuer?:** Start: 05.08.2022 um 15:00Uhr, Ende: 06.08.2022 gegen 18:00 Uhr
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be a Hero - Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 3 bis 4 Spieler
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel (Das Abenteuer ist sehr offen gestaltet und der Spielleiter muss frei leiten und improvisieren können)
- **Schwierigkeit für die Spieler:** leicht
- **Spieldauer:** ca. 3 bis 6 Stunden

Allgemeines

Anmerkungen des Autors

Dieses Abenteuer habe ich ursprünglich für meine Kinder geschrieben. Das Kämpfen steht nicht sonderlich im Vordergrund, denn es ist vielmehr eine storylastige Geschichte. Das Abenteuer enthielt copyrightgeschützte Personen aus dem Dr. Who Universum. Diese wurden hier entfernt. Da die Geschichte für 12 - 14 jährige geschrieben wurde, ist sie nicht so komplex. Ich hoffe sie gefällt euch trotzdem. Hinterlasst mir gerne eure Anmerkungen.

Hinweise für den DM

- Wichtige Informationsquellen, bzw. Hinweise für die Spieler sind **rot** hinterlegt.
- Texte die du direkt vorlesen kannst sind *kursiv*. Allerdings sind das die wenigsten. Wir wissen beide, dass ein gutes Pen and Paper von schneller Improvisation des DM lebt. Du schaffst das, kein Zweifel. ;)
- Alle Menschen die im Laufe des Spiels zu Aliens werden, sind unweigerlich tot. Die Duplikate riechen immer nach Kürbis.

Spielmaterial

- Charackterbogen
- W100
- W10
- spitze Stifte

Kämpfe

Die Aliens brauchen die Körper der Menschen. Deshalb versuchen sie es mit betäubenden Sporen. Immer wenn ein Spieler damit in Kontakt kommt, muss er widerstehen! Sein Widerstand sinkt mit jedem Treffer und regeneriert sich nicht mehr. Er würfelt mit einem W100 und muss unter den jeweils passenden Wert kommen:

1. Treffer = 90%
2. Treffer = 80%
3. Treffer = 70%

4. Treffer = 60%
5. Treffer = 50%
6. Treffer = 40%
7. Treffer = 30%
8. Treffer = 20%
9. Treffer = 10%
10. Treffer = 0%

Gelingt das nicht, dann verliert der Spieler das Bewusstsein. Er kann mit einer kräftigen Ohrfeige geweckt werden. Gelingt ein kritischer Wiederstand (gemäß den Grundregeln) dann sinkt der Spieler in dieser Runde nicht ab. Hält man sich ein Tuch vor den Mund, kann der DM eine Erleichterung von 5 - 20% geben, je nach Stoff.

```
  z.B. Ein Spieler bekommt das 3. mal eine Ladung Sporen ab. In der Liste steht bei 3.
Treffer = 70 %. Also muss der Spieler eine 70 oder weniger Würfeln, um zu widerstehen.
Der Spieler würfelt eine 1. Für den nächsten Angriff, darf er wieder gegen 70% Würfeln,
anstelle von 60%.
```

Des weiteren können die Aliens mit Ranken angreifen für 2w10 Schaden.

Projektile, sowie Hieb und Stichwaffen sind nahezu wirkungslos = 3w10 minus 20

Salz ist ihr Schwachpunkt. Eine Hand voll Salz: 5w10+10, im Wasser aufgelöst: 8w10+20

Plot

Außerirdische (Die Phytochlorianer) wollen die Welt übernehmen. Sie infiltrierten Universitäten auf allen Kontinenten. Indem sie Menschen lebendig begraben und einen Samen in die frische Grabeserde stecken, können sie innerhalb einer kurzen Zeitspanne ein Duplikat wachsen lassen. Als "Tarnfrucht" wurden Kürbispflanzen gewählt, aus denen die neuen Phytochlorianer hervorbrechen. Deshalb ist die Invasion für den Herbst angesetzt. Dies hat zur Folge, dass die Aliens alle einen leichten Kürbisgeruch ausstrahlen, wenn man Ihnen zu nahe kommt. Am 06.08.2022 soll die Lassly University of Agriculture übernommen werden. Können unsere Studenten die Übernahme verhindern? Oder gar die Welt retten?

Mögliche Ausgänge:

- Die Universität wird gerettet, die Erde ist verloren.
- Die Gruppe stirbt und die Erde ist verloren.
- Die Gruppe besiegt die Aliens und die Erde ist gerettet.
- Die Gruppe gewinnt die Aliens als Verbündete für den Planeten.

(Genaueres unter "Tag 2 - Die Übernahme"

PS. Wird ein Gruppenmitglied gefangen genommen und nicht innerhalb von 2h gerettet, wird es vom DM in den Plot eingeweiht, spielt als Alien und versucht die Gruppe zu unterwandern / zu falschen Schlüssen zu verleiten.

Das Setting

Ihr seit allesamt Studenten an der Lassly University of Agriculture. Auf die ein oder andere Weise hat jeder von euch eine gewisse Vorliebe für die Landwirtschaft. Hier seid ihr gut aufgehoben, denn die Universität ist weltbekannt und in ihrem Forschungsfeld hochdekoriert. Verschiedene preisgekrönte Gemüse kommen von hier,

aber der ganze Stolz des Dekans ist die Kürbiszucht. Spricht man von Kürbissen, so fällt auch meistens der Name Lassly. Nun kennt ihr euch vielleicht nicht alle so gut wie es möglich wäre, aber man trank bereits das ein oder andere Ale zusammen. Auch der Campus ist euch nicht mehr fremd. Das Hauptgebäude ist sehr alt und gliedert sich in den Eingangsbereich A und die zwei Flügel B und C. Im Flügel A und B sind eher die Aufenthaltsräume der Dozenten und die Verwaltung. Flügel C wurde im Krieg beschädigt und nur noch der vordere Teil trägt den alten Charme. Der Flügel wurde ausgebaut und enorm verlängert, damit die zahlreichen Labore, Seminarräume und die Bibliothek platz finden konnten. Geht man durch diesen Flügel bis an das Ende, schließt sich die Kantine an. Vor dem Eingang der Universität steht ein Brunnen mit Bänken darum. Mittig in ihm findet sich eine alte Erle, ein Naturdenkmal. Hinter der Universität liegt die Versuchsanalage, sowie das Gewächshaus. Der Campus wird im Osten und im Süden von einem dichten Mischwald eingefasst. Wer Neuigkeiten sucht, der findet sie an der Anschlagtafel vor dem A-Flügel. Im Süd-Westen befindet sich das Internat. Dort seid auch ihr untergebracht. Und obwohl ihr das Wochenende schon greifen könnt, verbringt ihr es zusammen mit einigen wenigen Schülern und Lehrkräften auf dem Campus.

Die Geschichte

Verlauf:

1. Start am Fr. 05.08.2022, letzte Vorlesung von 15:30 Uhr – 17:00uhr
2. Freizeit ab 17:00 Uhr Informationssammlung
3. Abendbrot um 19:00 - 20:00 Uhr
4. Das Gewächshaus im Fokus von 20:00 – 23:00 Uhr
5. Aufwachen am 06.08.2022
6. Frühstück ist von 08:00 - 10:00 Uhr
7. Austausch hat begonnen ab um 10:00 Uhr
8. Austausch ist vollzogen um 17:00 Uhr
9. Infiltration von Hochschulen Weltweit ab 18:00Uhr -> Spiel verloren

Tag 1

Die Vorlesung

Das Abenteuer beginnt damit, dass unsere Studenten in einem großen Vorlesungssaal sitzen. Die Stunde geht über Kürbisse und deren Kultivierung - ein wichtiges Thema an dieser Universität. Gehalten wird diese Unterichtseinheit von einer neuen Lehrkraft. Ihr Name ist Mrs. Rubinia Evergreen. (Sie ist bereits ein Alien) Im Raum sitzen die Studenten und kennen sich untereinander und es geht auf 17 Uhr zu.

Mrs. Evergreen ist bei ihrem Vortrag etwas zu emotional, bei dem Thema. *„Dann, später im Herbst, wenn die Kürbisse reif sind und Ihre volle geschmackliche Note, sowie ihren herrlichen Duft entfalten, sind sie bereit für die Ernte! Die Ernte ist das wichtigste. Es geht nichts über gutes Gemüse. Das überlegenste aller (kurze Pause von 0,5sekunden) Lebensmitteln. Ach wie die Zeit wieder verflogen ist.* *kichert* *Hat noch irgendwer Fragen? Okay, dann vergesst nicht: Die Studenten die dieses Wochenende im Internat verweilen, sollen bereits am Samstag ihre halbstündige Einweisung zum neuen Pflanzenschutzmittel bekommen. Ebenso wird sicherheitshalber das Universitätspersonal geschult."* - Ihr hört wie die Glocke schellt - *"Okay, dann wünsche ich allen ein schönes Wochenende"*

Die Freizeit

Die Gruppe bewegt sich ab hier frei über den Campus. In diesem Teil der Geschichte, sollte die Gruppe Informationen beschaffen. Für alles verstreicht Zeit im Ermessen des DM. Wie und ob sie auf einen NPC treffen, entscheidet der DM frei. Z.B. kann Arne eine Gruppe von Studenten um sich gescharrt haben um anzugeben, oder Maggie und Harry machen im Internat rum.

Ereignisse in der Freizeit:

Die Gruppe Spricht die Dozentin nach der Vorlesung an:

- sie riecht nach Kürbis (man muss unter einem Meter an ihr dran stehen, um das zu riechen)
- wirkt komisch aber man erkennt nicht, dass sie ein Alien ist
- erzählt von Gemüse, gibt falsche Hinweise, diskreditiert den Hausmeister als Spinner und geht nach der Vorlesung in das Gewächshaus.

Campus:

Der Hausmeister:

- treibt sich auf dem Campus rum und...naja... Hausmeistert eben
- ist als Verschwörungstheoretiker verschrien
- erzählt von Aliens und Rektalsonden und sagt, er fand einen kaputten, vollständig gereiften Kürbis in der Mülltonne, obwohl sie noch nicht reif sein können.

Unterhaltung zwischen Prof. Watson und Dr. Gordon kann wahrgenommen werden:

- Die neue Lehrerin (Evergreen) kam her, ohne Vorwarnung. Sie hat Watson heute Abend ins Gewächshaus eingeladen.

Sicherheitsmann läuft über den Campus

- Wenn er angesprochen wird, dann erzählt er, dass er so gerne mal mit der Dame in der Kantine essen gehen möchte. Er gibt euch einen Brief. Wenn der Zettel zu Hermine überbracht wird, dann wird er am nächsten Tag helfen. Sowohl Hermine, als auch er, werden Ihren Übernahmetermin verpassen.

Arne Thorson

- gibt mit seinem Projekt an.
- stimuliert Phytomasse (akustisch) mithilfe einer Maschine. Diese Maschine ist eine Waffe im Kampf gegen die Alienes.

Samantha “Sammy“ Biggles

- einsam und schüchtern
- fühlt sich so unwohl in Gegenwart von Frau Evergreen. Sie riecht immer so sehr nach Kürbis und aus Ihrem Zimmer kommen komische SciFi-Geräusche

Gärtner

- gibt falsche Hinweise: Hausmeister nicht ganz dicht, Wachmann zwielichtig
- (riecht nach Kürbis, bei weniger als 1m abstand)

Natascha Kutkow

- gibt mit ihrer neuen selbstgebauten Funkanlage an
- hinterlässt Aushang am Schwarzen Brett (vgl. schwarzes Brett)

Maggie und Harry

- machen häufig hinter dem Gewächshaus rum
- Erzählen vom Hintereingang des Gewächshauses, Code für das Schloss ist 786
- Da ist auch jeden Abend viel los, aber das ist Ihnen egal.

Das Schwarze Brett

Zettel 1:

- *Alle Studenten und Lehrkräfte, die am 06.08.22 im Haus sind, werden zur Sicherheitsübung in das Gewächshaus zitiert. Mit unserem neuen Pflanzenschutzmittel muss sorgsamer Umgang erprobt werden. Jeder wird mit seinem Namen ausgerufen. - Der Dekan*

Zettel 2:

- *Das betreten des Gewächshauses darf ab dem 05.08.22 vorläufig nur in Begleitung von geschultem Personal erfolgen. - Stv. Dekanin Newman*

Zettel 3:

- *Nach dem Debakel von letzter Woche sind Wasserspritzpistolen auf dem Gelände Verboten. Die bereits konfiszierten können nächste Woche im Büro von Mrs. Evergreen abgeholt werden.*

Natasha hinterlässt um 18 Uhr einen Zettel:

- *Brauche Hilfe bei der Fertigstellung der Funkanlage. 05.08.2022 - 18:15 Uhr. Wenn du kommst, dann bringe auch Verstand mit. - Natasha*

Sonst hängen nur Werbung und Kleinanzeigen.

Kantine

Die Kantine ist zwar an den Charme des Hauptgebäudes angelehnt, aber dennoch erkennt man in Ihr moderne Architektur. Sie bietet ausreichend Platz um bis zu 200 Menschen zu beherbergen. Auch die Menschen aus der Stadt kommen gerne hier her um Mittag zu essen. Es gibt viele Tische mit 4 Stühlen, eine lange Tafel und wenige kleinere Tische. An der Theke bekommt man sein Essen von Hermine Loman. Hinter ihr befindet sich die Küche. Weil der Koch vor einiger Zeit gekündigt hat, wird das essen meistens geliefert. Dann und wann kocht Frau Loman selber. Alles in der Kantine ist in Holzoptik gehalten und soll einen rustikalen Eindruck vermitteln.

An der Stelle gibt es eigentlich nur Essen und Informationsaustausch. Hermine Loman kann aber der Gruppe etwas vom Sicherheitsmann vorschwärmen. Sie ist verknallt, aber viel zu schüchtern um ihn anzusprechen. Wenn die Gruppe sie verkuppelt, dann überleben beide Analog zum Vorgang: Brief Übergabe. Wird der Brief übergeben, dann wird Hermine sich das merken und den Studenten das "Du" anbieten und Ihnen zusammen mit dem Wachmann helfen.

Internat

Das Internat kann frei beschrieben werden. Es ist keine Struktur notwendig. Die meisten Türen sind eh geschlossen, weil kaum jemand da ist.

Ab 18:15Uhr: Natasha ist in ihrem Zimmer. Ihre Funkanlage hat seltsame Sachen aufgefangen bevor sie kaputt ging. Vom Himmel kommen komische Laute, die nicht menschlich klingen. Sie hat gesteigertes Interesse daran rauszufinden was da vor sich geht. Man kann sie überreden, sich der Gruppe anzuschließen. Die Funkanlage kann zusammen mit Natasha repariert werden. Kosten: 45min. Zeit. Natasha steht in Konkurrenz zu Arne und wird nicht mit ihm zusammenarbeiten.

Ab 18:15 Uhr: Arne ist in seinem Zimmer. Er präsentiert seine neue Maschine! *Wenn ich diesen Schalter hier umlege, dann beginnt das Gemüse leicht zu vibrieren. Meine Untersuchungen haben bereits jetzt gezeigt, dass das Wachstum dadurch um 10% angeregt wird! Und das beste ist, es basiert alles nur auf Schallwellen* Wenn man Arne erzählt, dass irgendetwas nicht stimmt, dann wird er neugierig. Man kann ihn überreden, sich der Gruppe anzuschließen. Arne steht in Konkurrenz zu Natasha und wird nicht mit ihr zusammenarbeiten.

Gewächshaus

Das Gewächshaus erweckt bereits von außen einen hochmodernen Eindruck. Es wirkt sehr groß und ist ehern länglich. Im Westen gibt es einen großen Eingang. Geht man durch die Flügeltür, so befindet man sich hinter einer weiteren, durchsichtigen Tür. Dahinter liegt das Herzstück der Uni. Innen: Ihr seht vor euch ein Gewühl aus grün. Die Hochbeete sind alle auf Arbeitshöhe, verkleidet mit Holz und Schläuche zur Bewässerung verlaufen darüber. 'Alles ist hervorragend gepflegt und an jedem Beet werden alle Vorgänge dokumentiert. Direkt neben dem Haupteingang ist ein großer Wasserkübel, der von der Regenrinne gespeist wird. Mittig im Gebäude steht ein kleineres Lagerhaus. Hier befindet sich der Dünger und das Werkzeug. Außerdem gibt es noch eine Tür, die zu einem kleinen Büro führt.

Seltsame Dinge gehen hier vor, aber erst ab 20 Uhr!

Was kann man finden?

- ein verstecktes Terminal mit Aliensymbolen beim Dünger. (Kann nur von 20-21:30 Uhr gefunden werden) -> Wird auf Knopf gedrückt, muss man einen Code eingeben. Gelingt das, dann wird ein Ausdruck erstellt. (Aliens stellen am selben Abend fest, das Gedruckt wurde). - Der Zettel: *Phytoanalyse abgeschlossen. Planet Erde geeignet. Transformation problemlos möglich. Gedankenassimilation erfolgreich. Obergärtner, führen sie die erste Phase am 06.08. um 09:00 aus. Entfernen sie das ganze Salz vom Campus! Heil der Wärme. Leben ist Licht.*
- ein Knochen der noch zum Teil aus einem Beet herausschaut
- eine Notiz an der Wand im Büro: *Anfälligkeit für Sporen steigt mit zunehmenden Kontakt! Niemals locker lassen!*
- im Büro ist in der Kommode ein Zettel mit vierstelligem Code für das Terminal - Es handelt sich um 4 Aliensymbole. Die Gruppe wird sie sich merken können.

Wenn die Gruppe vor 20 Uhr in das Gewächshaus will, dann ist es gerade verschlossen. Ab 21 Uhr blockt der Gärtner alle Versuche ab. Wissen die Spieler von der Hintertür, dann können sie sich hineinschleichen, sofern sie auch den Code für das Schloss kennen.

Je nach Zeit können andere Sachen passieren.

- 20 – 21 Uhr: Der Gärtner kümmert sich etwas zu sehr um die Kürbisse. Er gießt Sie, bringt seltsamen Dünger aus, spricht mit Ihnen als wären sie seine Freunde. Manchmal redet er in einer Sprache, von der ihr noch nie etwas gehört habt! Klingt das nicht irgendwie unmenschlich? Irgendwann sagt er: "Wenn um 10 Uhr Mrs. Evergreen kommt, dann müsst ihr gut aussehen." Mehr Infos gibt es von ihm erst einmal nicht. Entdeckt er die Gruppe, dann wirft er sie raus.

- 21- 22 Uhr: Die Stellvertretende Dekanin und Frau Evergreen erscheinen und ein seltsames Gespräch findet statt. Sie erwähnt wie schlimm die Kopfschmerzen sind, die sie beide von Arne Thorsons Gerät bekommen. Sie reden von einer Übernahme und weisen den Gärtner an, alles fertig zu machen.

Dekanin: "Ihr beiden geht Watson holen, er hat zu viel gesehen. Wie konnten Sie auch Ihre Bürotür offen lassen. Der Teleporter muss geschützt bleiben!"

Evergreen und Watson gehen.

Die Dekanin beginnt zwischen den Kürbissen ein loch auszuheben. Die Hölzerne Verkleidung der Beete ist gar nicht zur Zierde. Sie verbergen, dass die Beete viel tiefer sind als man denkt.

- 22 – 23 Uhr: Prof. Watson wird geknebelt in das Gewächshaus gebracht, von Mrs. Evergreen und dem Gärtner. Er wird lebendig begraben und in atemberaubender Geschwindigkeit, beginnt ein Kürbis an der Stelle zu wachsen. Die 3 stehen darum und sagen immer wieder im Chor: "Heil der Wärme, Leben ist Licht." Nach 2 Minuten ist ein Mannshoher neuer Kürbis gewachsen. Der Kürbis platzt auf und gibt einen leblosen Watson frei. Frau Newman geht zu ihm und aus ihrem Arm wachsen Ranken und Blüten. Als die Ranken sich um den Kopf von Watson schlingen, leuchten beide für ca. 5 Sekunden Grün. Danach ziehen sich die Ranken zurück und Newman sagt: Willkommen, neuer Spross. Watson beginnt sich zu bewegen und ist offenkundig nicht mehr der, der er vorher war.

Wenn die Gruppe das Ganze unterbricht, dann muss sie damit rechnen verfolgt zu werden. Hier ist es möglich, dass ein TPK (Total Party Kill) stattfindet. Wenn die Gruppe sich dumm stellen und herausreden will, dann muss je nach Qualität der Lüge erschwert oder erleichtert werden.

Tag 2

Die Übernahme

Verfügbare Enden:

- Das Gerät von Arne Thorson muss auf das Mutterschiff gelangen (Via Transporter) und dort angekoppelt werden. Es schaltet das zentrale Bewusstsein aus, die Aliens sind Handlungsunfähig. -> Die Sache wird an Scotland Yard übergeben und alle sind gerettet.
- Die Gruppe wird gefangen genommen und ausgetauscht -> Schlechtestes Ende
- Das Gerät kann in den Funkraum der Uni gebracht werden und vertreibt die Aliens von der Uni. -> Teilerfolg, Invasion nicht abgewendet, nur für diesen Teil der Erde und verzögert. Die Spielleiter kann ein dramatisches Ende erzählen, bei dem die Erde dann trotzdem übernommen wird.
- Der Captain des Alienschiffes wird überzeugt. Die Erde bekommt einen wertvollen Verbündeten. Diejenigen die Tot sind kommen nicht wieder, aber die Aliens helfen der Erde mit Technologien und eine neue Ära der Menschheit bricht an.

Über den Tag werden immer wieder Menschen in das Gewächshaus gerufen, gemäß der folgenden Auflistung:

1. Prof. James Watson - 05.08. 21:00Uhr
2. Hausmeister William Walter - 06.08. 10 Uhr
3. Dr Jebediah Gorden - 06.08 10:30 Uhr
4. Meggie Lovely – 06.08. 11:00 Uhr
5. Harry Dean - 06.08. 11:30 Uhr
6. Kantinendame Hermine Loman - 06.08. 12:30 Uhr
7. Wachmann Hazel Bing - 06.08. 13:00 Uhr
8. Sammy Biggles - 06.08. 14:00 Uhr
9. Arne Thorson - 06.08. 15:00 Uhr
10. Natasha Anakova - 06.08. 15:30 Uhr
11. Dekan Prof. Dr. Collins - 06.08, 17 Uhr

Der Spielleiter muss hier ein Zeitmanagement für sich finden, denn wenn die Studenten nicht auf dem Alienschiff sind, dann hören sie die Durchsagen: z.B. um 10 Uhr: *Mr. William Walter wird gebeten, sich beim Gewächshaus einzufinden.*

Campus und Kantine

Hier kann die Invasion nur für diese Uni abgewendet werden. Verhält sich die Gruppe verdächtig, wird sie unregelmäßig attackiert.

In der Kantine beim Frühstück:

Die Aliens werden mehr. Wurde die Gruppe am Vortag erwischt, wird sie von Watson verfolgt und unregelmäßig von Verwandelten attackiert. Ohne Salz ist ständiges Wegrennen zu empfehlen. Die Kantinenfrau weiß ab heute, dass etwas im Busch ist, weil der Gärtner zu ihr in die Küche kam.

Herr White kam gestern Abend zu mir in die Küche. Auf Anweisung der stellvertretenden Dekanin Newmann sollte ich alles Salz aus der Universität entfernen. Das kam mir wirklich seltsam vor. Ich hatte gerade einen Topf mit Salzwasser auf dem Herd stehen. Auch diesen sollte ich wegschütten. Dann geschah etwas seltsames. Ich nahm den Topf herunter und ein Tropfen löste sich. Er traf Herr White an seinem Schuh. Es stieg Rauch auf und er gab einen Schmerzenslaut von sich. Danach wurde er ziemlich ungehalten. Ich entschuldigte mich und entsorgte den Topf mit dem Salzwasser. Übrigens habe ich nicht das ganze Salz weggeschüttet. Ich kann ja nicht ohne Salz kochen. Ich habe noch 3 Päckchen hier! Diese werden bereitwillig an die Gruppe übergeben. Je Packung kann man 4 mal Salz Werfen. Eine Packung reicht für 100 Liter Alienabwehrwasser.

Arne ist ab um 15:00 Uhr ein Alien. Das Gerät für die Phytomassestimulation ist in seinem Zimmer, weil er es zusammenpacken und in der Praxis erproben wollte.

Natasha ist ab 15:30Uhr ein Alien. Die Funkanlage kann man alleine reparieren innerhalb von 1,15h oder mit Natasha zusammen für 30 Minuten. Koppelt man das Gerät von Arne an die Funkanlage, kann man den ganzen Hof beschallen und die Aliens zur Aufgabe zwingen. Gelingt das, dann übernimmt Scotland Yard. Das Spiel endet.

Die Gruppe brachte Hazel und Hermine zusammen: Weil sie sich verliebt haben, ignorieren sie ihre Aufrufe. Einmalig kann Hazel zusammen mit seiner Geliebten in einen Kampf eingreifen und ein bis zwei Aliens ausknocken! z.B. Bei einem Kampf im Gang könnten Hermine und Hazel in der Besenkammer knutschen. Hazel hört die Geräusche und hilft. Das hier ist also der Joker des DM um die die Gruppe einmal zu retten.

Zimmer von Mrs. Evergreen: Kann Frei beschrieben werden. Der Teleporter ist in einer Ecke des Raumes versteckt. Man muss sich nur hineinstellen und einen Schalter umlegen. Dann kommt man auf das Schiff. Das Zimmer ist unbewacht. Wenn sich die Gruppe an den Zettel erinnert, dann kann sie hier noch 4 Wasserspritzpistolen finden, ebenso wenn sie gründlich sucht. Eine Pistole schafft 4 Schuss und hat eine Kapazität von 2 Liter Wasser. Der Schaden ist hier, wie bereits erwähnt, 8w10 + 20.

Raumschiff

Es sind insgesamt nur 10 Phytochlorianer an Board. Die Encounter gestaltet der DM nach Belieben. Wird ein Gruppenmitglied gefangen, wird es beim Androiden eingerankt. Es soll später übernommen werden. Wird es innerhalb von 15 min. freigeschnitten, dann ist alles in Ordnung, ansonsten wissen die Aliens, dass jemand auf dem Schiff ist und sie werden aggressiver suchen.

Um das Gerät von Arne anzuschließen, muss man auf die Brücke gelangen. Der Weg dahin ist schwierig. Sie patrouillieren mit Betäubungsblüten. (Vgl. Kämpfe) Das Schiff hat 2 Decks. Das untere Deck beherbergt die Unterkünfte, auf den anderen Decks gibt es die folgenden Räume:

- Das Lager / Die Kantine
- Das Bewusstsein
- Die Brücke
- Der Rankraum (Waffenlager wo die Blüten gezüchtet werden)
- Die Teleporterraum.

Der DM braucht eigentlich keine Karte, man kommt hier ganz gut so aus.

Der Teleporterraum

Als ihr das Raumschiff betretet merkt ihr, wie gut und sauber die Luft riecht. Die Atmosphäre ist still und erinnert eher an einen Wald ohne Tiere, als an ein Raumschiff. Kein lästiges Piepen von Armaturen, keine hastig umhereilenden Crewmitglieder. Alles ist aus organischem Material. Der Boden und die Wände weisen Ranken und Wurzeln auf. In Ihnen eingebettet sieht man die ein oder andere organische Armatur. Die Beleuchtung ist passiv. Es geht ein grünliches Schimmern von den Wänden aus.

Hier ist nur der Transporter.

Lager / Kantine

Der Raum ist relativ klein und es liegen Berge von Erde und verschiedenen Mineralien aufgeschüttet in den Räumen. Darüber hinaus gibt es eine Ecke mit 4 Kammern. Außerdem glänzt etwas seltsames an einer Wand.

Wenn die Kammern untersucht werden stellt man fest, dass es sich um künstliche Besonnung handelt. Wird das glänzende Etwas untersucht, dann stellt man fest, dass ein komplett eingerankter Android in der Wand verborgen ist. Er wirkt tot, aber wenn man ihm näher kommt, dann beginnt sein eines Auge zu leuchten. Man erkennt, dass keine Waffe mehr an ihm ist und er ist sehr schwach.

Was weiß der Android? Alles! Er war am Krieg beteiligt, der die Phytochlorianer nahezu ausgerottet hat.. Er gibt nur Informationen, wenn man verspricht ihn zu töten. Der Android kann eine Übersicht über des Raumschiffes geben. Er wurde im Krieg gefangen genommen und stellvertretend für die Kriegsverbrechen seiner Rasse eingesperrt und als Strafe am Leben gehalten. Er weiß alles über die Phytochlorianer.

Das Bewusstsein

Ihr seht in der Mitte des Raumes einen Phytochlorianer, so wie sie eigentlich aussehen würden. Das holzige, humanoide Wesen ist mit dem Raum verwachsen. Von ihm gehen Ranken in alle Richtungen ab.

Es gibt keine Armaturen. Wenn man Arnes Maschine auf das Bewusstsein richtet, dann kann kein Kollektivupdate mehr erfolgen. Aber die Aliens sind dann noch handlungsfähig.

Der Rankraum

Ihr seht vor euch eine Art "Weltraumgewächshaus". Viele bunte Blüten werden hier gezüchtet. Die Luft durftet herrlich, aber irgendwie wirkt sie auch leicht einschläfernd auf euch.

- nach 10 Minuten Aufenthalt im Raum sagt der DM: *Euch wird immer schläfriger zumute. Eure Köpfe werden schwer und eure Lider wollen sich schließen*
- nach 20 Minuten Aufenthalt sagt der DM: *Ihr könnt kaum noch wach bleiben. Die Müdigkeit ist allgegenwärtig und jeder einzelne von euch ist sich sicher, dass er nicht mehr lange stehen kann*
- nach 25 Minuten: Die Gruppe Kippt um. Sie werden übernommen und verwandelt. Jeder einzelne ist gestorben. -> Das Spiel endet.

Es handelt sich hier im Prinzip um ein Gewächshaus für Biowaffen. Es gibt ein Terminal auf dem der Eroberungsplan liegt. Versucht man die Pläne zu entschlüsseln, dann dauert es ca. 10 Minuten. In der Zeit kommen 2 Phytochlorianer in den Raum. Bekommt die Gruppe den Plan, dann sieht sie, dass auch in Deutschland, Kanada, Australien und in China jeweils eine Uni infiltriert ist. Der Plan sieht vor, die Art von Aktuell 30 Individuen auf vorläufig 150 zu erhöhen und dann im zweiten Teil, ein Jahr später, die Erden vollständig zu übernehmen. Außerdem gibt es einen Hinweis darauf, dass auf der Brücke eine Schnittstelle verborgen liegt. Dort kann das Gerät von Arne eingespeist werden.

Die Brücke

Als ihr auf die Brücke tretet, seht ihr eine Kreatur, welche auf einem Stuhl fest verwurzelt ist. Das muss der Captain sein. Sie ist fest mit den Armaturen der Umgebung verwachsen und scheint sich in so einer Art Trance zu befinde. Ihr holziges, baumartiges Gesicht wirkt müde und alt. Ihr Körper erinnert euch etwas an eine alte dicke,

knorrige Weide.

Betritt man die Brücke, so hat man 5 Min. bis sie aufwacht. In der Zeit ist es nicht möglich die Schnittstelle zu nutzen. Aber man findet die Möglichkeit, zumindest das Bewusstsein von den Wesen auf der Erde zu lösen. Der Phytochlorianer wacht auf und erhebt sich knurrend. Unter ihr befindet sich eindeutig die Schnittstelle, um Arnes Gerät anzukoppeln.

Ihr hört ein knacken und murren. Äste bewegen sich und Laub raschelt. Mit einem Geräusch, als würde ein morscher alter Ast von einem großen Baum abbrechen. Das Wesen sieht auf einmal nicht mehr alt und gebrechlich aus, vielmehr übermenschlich und unbeugsam. In einer tiefen kaum zu verstehenden Stimme hört ihr: "Was macht ihr auf meinem Schiff?"

Captain Ztrasch 1000 HP

Handeln: 16		**Wissen: 16**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Navigation	80 + 16 = **96**	Weltraumtechnik	80 + 16 = **96**	Einschüchtern	80 + 8 = **88**
Ranken und Blüten	80 + 16 = **96**	Weltraumgeschichte	80 + 16 = **96**		

Ab hier kann folgendes passieren:

- Die Gruppe hat Salzwasser und tötet den Baum. Wenn der Baum tot ist, stürzt das Schiff ab. Die Gruppe kann sich ab hier nur noch selber opfern und das Schiff mitnehmen. Ansonsten fällt es auf die Erde. Die Selbstzerstörung kann initiiert werden, muss aber manuell ausgelöst werden. Zeit bis zum Absturz: 5 Minuten. -> Die Überlebenden werden von Scotland Yard im Empfang genommen. -> Das Spiel endet.
- Die Gruppe hat kein Salzwasser und versucht den Baum anzugreifen: Das ist wirklich eine schlechte Idee...
- Die Gruppe beruhigt den Baum. Man unterhält sich. Kann man sie beruhigen wird sie folgendes sagen:

Ihr müsst wissen, wir waren nicht immer so. Es gab eine Zeit, da konnten wir uns selber reproduzieren. Stecklinge wurden in die Erde gebracht. Auch unsere Samen waren fruchtbar. Der Krieg mit den Stählernen nahm uns alles. Sie kamen einfach über uns und als unser Sieg unausweichlich war injizierten sie uns ein Serum. Es machte uns infertil. Wir sind wahrscheinlich die letzten unserer Art. Wir wollen nicht mehr töten, das wollten wir nie.... ich hasse es, was wir eurer Rasse bereits angetan haben, aber die Phytochlorianer müssen weiter bestehen.

Sind Arne oder Natascha dabei, dann haben sie von neuen Methodiken gehört um die Fertilität bei Pflanzen wieder herzustellen. Ab hier kann der Captain dazu bewogen werden, dass der Plan abgebrochen wird. Die Phytochlorianer schließen sich den Menschen an und forschen zusammen. Ein neues Zeitalter des Wohlstandes entsteht, denn die Phytochlorianer schämen sich für jeden einzelnen, denn sie getötet haben und leisten Wiedergutmachung. -> Das Spiel endet.

Die Personen (NPCs)

Der zeitliche Ablauf der körperlichen Übernahme liegt im Anhang E für den Spielleiter. Arne und Natasha können rekrutiert werden, aber nur einer gleichzeitig, da sie sich hassen. Will man sie überzeugen, dass beide mitkommen, dann ist der Wurf um 60 erschwert.

- Dekan Prof. Dr. Collins
  - dick, Brille, 1,75m, ca 50 Jahre
  - isst sehr gerne, offenes Wesen
  - Alien ab 06.08, 17 Uhr

- Hausmeister William Walter
  - schmutzig dünn und groß, mittleres Alter
  - trägt einen schmutzigen Overall, riecht nach Alkohol und wirkt wie ein durchgeknallter Verschwörungstheoretiker
  - Alien ab 06.08, 10 Uhr
- Prof. James Watson
  - sportlich, groß, klassisch attraktiv
  - behandelt andere von oben herab, hält sich für etwas Besseres, Sakko mit Aufnähern an den Ärmeln, raucht Pfeife
  - wird am Abend des 05.08 ein Alien
- Dr Jebediah Gorden
  - Sidekick von Watson, sieht ihm optisch sehr ähnlich, stehen sich nahe, sagt zu allem ja und Amen was Watson sagt
  - Alien ab 06.08. 10:30 Uhr
- Wachmann Hazel Bing
  - 1,98m,40 Jahre, muskulös, Mordsvieh von einem Mann
  - liebt Tee und die Queen, heimlich verliebt in Hermine Loman
  - Alien ab 06.08. 13:00 Uhr
- Meggie Lovely – Studentin
  - 1,65m, 20 Jahre, klug, offenherzige Kleidung
  - bestimmt gern, ist mit Harry zusammen
  - Alien ab 06.08. 11:00 Uhr
- Harry Dean – Student
  - Klug, 25 Jahre, 1,75m, beginnender Haarausfall
  - Musiker, ist mit Meggie zusammen, hat Angst verlassen zu werden und lässt sich von Meggie befehligen
  - Alien ab 06.08. 11:30 Uhr
- Kantinendame Hermine Loman
  - sehr hager, 1,90m, ca. 40 Jahre, trägt immer ein Haarnetz
  - kocht sehr gerne, etwas rau im Umgang mit anderen, heimlich verliebt in Wachmann Bing
  - Alien ab 06.08. 12:30 Uhr
- Sammy Biggles – Studentin
  - sehr schüchternes Mädchen, gerade erst 19, 1,72m, erstes Semester
  - nimmt viel wahr, fällt aber kaum auf
  - Alien ab 06.08. 14:00 Uhr
- Arne Thorson – Austauschstudent aus Schweden
  - blond, blaue Augen, markantes Kinn, typisch schwedisch (Kann fließend Schwedisch)
  - forscht an Wachstumsförderung durch akustische Stimulation von Phytomasse
  - Alien ab 06.08. 15:00 Uhr

100 LP

Handeln: 12		**Wissen: 15**		**Soziales: 13**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Technik	70 + 12 = **82**	Pflanzenwissen	50 + 15 = **65**	Motivation Erkennen	40 + 13 = **53**
Faustkampf	20 + 12 = **32**	SciFi	60 + 15 = **75**	Aufrichtigkeit	60 + 13 = **73**
Fitness	30 + 12 = **42**	Bodenkunde	40 + 15 = **55**	Überreden	30 + 13 = **43**

- Natasha Anakova – Studentin aus Russland, leitet technisches Team
  - 1,60m, blond, sehr Taff! nahezu überheblich
  - Obernerd der Uni
  - Alien ab 06.08. 15:30 Uhr

100 LP

Handeln: 15		**Wissen: 13**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Technik	70 + 15 = **85**	Pflanzenwissen	40 + 13 = **53**	Wortgewandheit	40 + 12 = **52**
Faustkampf	40 + 15 = **55**	Reparieren	50 + 13 = **63**	Überzeugen	50 + 12 = **62**
Fitness	40 + 15 = **55**	SciFi Filme	40 + 13 = **53**	Einschüchtern	30 + 12 = **42**

- Mrs Rubinia Evergreen, Alien
  - schlank, hübsch, 1,65m, trägt hochgeschlossene Kleider, ca. 30 Jahre, hohe Schuhe
  - stets abwesender Blick, schwärmt wann immer es geht über Gemüse
- Gärtner Frank White, Alien
  - wirkt sehr sehr alt, ca 1,80m
  - ruhig, leise, zurückhaltend aber sehr griesgrämig
- Stellvertretende Dekanin Prof. Angela Newman (Alien)
  - klein, alt, griesgrämig, streng

FAQ zum Plot:

- **Warum wollen die Aliens die Erde?** Die Atmosphäre ist passend, sie brauchen intelligente Lebewesen, weil sie zur Zeit wie Parasiten sind. Allerdings kann ihre Fertilität wieder hergestellt werden.
- **Was ist das Ziel der Aliens?** Totale Übernahme der Erde zugunsten der Arterhaltung und langfristig neue Schiffe bauen und expandieren. Allerdings fühlen sie sich über alle Maßen schlecht dabei.
- **Wie ist die Lebensdauer der Aliens?** Ca. 200 Menschenjahre, dann beginnt "das Verwelken".
- **Warum diese Uni in England?** Führend in ihrem Forschungsfeld. Beste Grundlage um Kompatibilität zwischen den Spezies zu erforschen.
- **Wie oft findet ein Erfahrungsaustausch im Zentralen Bewusstsein statt?** Aller 30 min. das Nötigste und zwar binnen von Sekunden, alle 24 Stunden alle Informationen. Dafür stehen die Aliens ca. 10 Minuten still. Passiert gegen Mitternacht.
- **Methodik der Entführung?** Überwältigung und Betäubung mit einer Blüte die gelben Staub sprüht.

Was wenn die Gruppe ein Alien überwältigt und verhört?

Hat sie Salz, dann gibt das Alien folgende Infos:

- Sie wollen nur überleben und waren nicht immer so.
- Es gab Krieg mit einer Androidenrasse, sie wurden fast ausgelöscht.
- Eigentlich sind sie friedlich, haben auch den Krieg nicht angefangen.
- schaffen es nicht ihre Fertilität wieder zu erlangen (hier kann die Uni helfen).

Hat die Gruppe kein Salz, dann gibt es keine Infos.

Was wenn die Gruppe Watson rettet?

Durch sein großes Wissen über Pflanzen kann er auf alles was mit dem Thema Pflanze zu tun hat kompetente Antworten geben. Allerdings ist er sehr ängstlich und die Gruppe sieht, wie er einen Tag später früh mit seinem Auto weg rast.

Des weiteren:

Er ist zufällig in das Büro von Frau Evergreen geplatzt und hat einen Teleporter gefunden. Er hat von den Alien erfahren, dass er umgewandelt werden sollte. Er hat herausgefunden, dass ein Schiff die Erde umkreist. Es ist ein lebendes Schiff, keines aus Metall. Die Aliens sind die Phytochlorianer. Denkendes Gemüse, wenn man so will. Sie vermehren sich, indem sie ein pflanzliches Bewusstsein den Körper eines Lebewesens übernehmen lassen. Dazu muss das Lebewesen vergraben werden und in spezieller Erde ein Samen der Spezies gepflanzt werden. Das gewachsene Wesen, hat dann alle Erinnerungen des Toten, ist aber sofort ein Phytochlorianer. Diese besitzen ein gemeinsames, gedankliches Kollektiv. Der geschlüpfte Körper muss kurz von einem anderen Alien umrankt werden und sein Bewusstsein erwacht.

Was wenn die Gruppe keine Hinweise auf das Raumschiff findet?

Tja...blöd gelaufen. Hat die Gruppe keine Hinweise auf das Raumschiff gefunden, dann kann sie versuchen Arnes Gerät an das Funkgerät von Natascha anzuschließen und so zumindest den Campus säubern. In dieser Fall kommt Scotland Yard und übernimmt. -> Spiel vorbei

Sollte die Gruppe bis 17 Uhr nicht die Aliens unschädlich gemacht haben, dann ist die Invasion unaufhaltsam und sie werden selber Assimilliiert. Man umzingelt sie, sie werden lebendig begraben und das Abenteuer ist durch.

Karte der Uni


University-mini.jpg

Ich hatte die Karte ursprünglich analog gezeichnet, aber meine Fähigkeiten sind dahingehend beschränkt. Also habe ich sie digitalisiert. Irgendwie habe ich dabei etwas die Perspektiven verhauen, aber es mag trotzdem so gehen.

Danke

Ich bedanke mich bei allen die mein Abenteuer spielen wollen und wünsche euch ganz viel Spaß. Für Rückinfos und Fragen stehe ich im Discord zur Verfügung.

Viel Spaß! - V. Fate

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Erntezeit – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Erntezeit&oldid=22866`