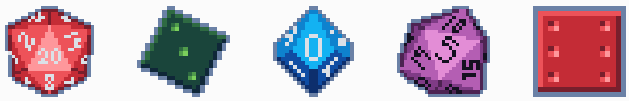
GARGANTIA DIE LETZTE HOFFNUNG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Gargantia Die letzte Hoffnung 3
Gargantia: Die letzte Hoffnung | Kapitel 1 3

GARGANTIA DIE LETZTE HOFFNUNG

- **Wo spielt das Abenteuer?** Irgendwo im pazifischen Ocean, auf einem alten Frachtschiff welches zu einem Forschungsschiff umgebaut und dann verlassen wurde.
- **Wann spielt das Abenteuer?** Nahe Zukunft, circa das Jahr 2200
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?** Standard How to be a Hero Regelwerk inklusive geistiger Gesundheit
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?** 2-4 Spieler
- **Schwierigkeit für den Spielleiter** schwer
- **Schwierigkeit für die Spieler** einfach
- **Spieldauer**: Maximal 5 Stunden, da Time Event Based Abenteuer

Gargantia: Die letzte Hoffnung | Kapitel 1

Anmerkungen:

Hallo zusammen. Beginnen möchte ich damit, ein paar Dinge zu erklären, die ihr in dem folgenden Abenteuer beachten solltet.
Am wichtigsten sind meine Farben. Je nachdem welche Farbe der Text hat, hat dies eine bestimmte Bedeutung und
wird immer durch ein das Einfärben der Passage entsprechenden farblich gekennzeichnet.
Dieses findet ihr immer vor Beginn und am Ende dieser Information. Die Erläuterung hierzu findet ihr im folgenden:

1. **Rote Schrift:** Dies sind Informationen, die allein für den Spielleiter gedacht sind, da ich hier oft Anregung oder wichtige Hintergrundinformationen platziere, welche der Spielleiter im Anschluss nach belieben einstreuen kann.
2. **Gelbe Schrift:** Hierbei handelt es sich um Informationen, welche explizit den Spielern vorgelesen werden soll, da hiermit Tipps oder wichtige Informationen durch den Spielleiter an die Spieler weitergeben wird und damit immer sichergestellt wird, dass die Spieler wissen was als nächstes zu tuen ist.
3. **Grüne Schrift:** Mit dieser Farbe werden Informationen markiert, welche große Hinweise geben und sollten wirklich nur dann vom Spielleiter genutzt werden, wenn dieser das Gefühl hat, dass die Spieler in einer Sackgasse stecken und auf der Stelle treten.
4. **Schwarze Schrift:** Alles was in dieser Farbe formuliert wird, sind reguläre Informationen und werden als Einzige nicht gesondert gekennzeichnet, da es sich hierbei um Beschreibung von Personen, Räumen, Gegenständen o.ä. handelt.

Das war es dann soweit zu den farblichen Informationen. Es folgen nun noch ein paar Informationen zu dem Abenteuer an sich.
Als wichtigster Punkt ist wohl zu erwähnen, dass es sich hierbei um ein (ich nenne es zumindest so) „Time Based Event Abenteur“ handelt. Dies bedeutet, dass der Spielleiter einige Timer während des Abenteuers im Auge behalten muss.
Da zu festgelegten Zeiten gewisse Ereignisse starten. Hierbei sei noch zu erwähnen, dass zu den entsprechenden Stellen, im Abenteuer selbst Verlinkungen zu passender Musik, Soundeffekten und Bildern vorhanden sein werden.
Außerdem werden Bilder der Gegner vorhanden sein sowie eine Beschreibung dieser, falls der Spielleiter

es bevorzugt die Gegner nur zu beschreiben. Diese Quellen kann der Spielleiter dann verwenden, muss es aber natürlich
nicht tuen. Ich würde hierfür empfehlen, die Seite Watch2Gether zu nutzen, sodass alle Spieler zur gleichen Zeit die gleichen Dinge hören. Wichtig ist noch zu erwähnen, dass das Abenteuer auf eine Maximalzeit von 5 Stunden
festgesetzt ist und ! alle Spieler nach diesen 5 Stunden, sollten sie das Abenteur bis dahin nicht abgeschlossen haben, sterben. ! Natürlich ist es möglich das Abenteur vorher beenden zu können. Die Timer an sich werde
ich im Vorwort des Abenteuers noch genau benennen und mit entsprechenden Zeiten versehen.

Vorwort:

Die Geschichte spielt in der nahen Zukunft sprich so ungefähr im Jahr 2200, dieser Zeitsprung ist von Nöten, um einige leicht futuristischen Erfindungen bzw. Techniken und die Entwicklung der Charaktere zu rechtfertigen. Austragungsort der Geschichte ist ein großes ehemaliges Frachtschiff welches nach einer 100 Jährigen Eiszeit, inklusive dem Aussterben des Großteils der Menschen zu einer Forschungsstation umgebaut wurde, in der künstliche Menschen gezüchtet werden sollten. Die Spieler stellen die einzigen erfolgreichen Experimente dar und sind an sich optisch wie physisch nicht von "normalen" Menschen zu unterscheiden.

Hey du, ich liebe dich <3 du schaffst das!

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 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. Gargantia Die letzte Hoffnung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Gargantia+Die+letzte+Hoffnung&oldid=32290`