How to be a Hero

GEMEINSAMES ABENTEUER

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





INHALT

Gemeinsames Abenteuer 3
- Allgemeines 3
- Prolog 3
- Charaktere 3
- Brainstorming 4

GEMEINSAMES ABENTEUER

Allgemeines

- **Wo spielt das Abenteuer?:**Auf einem Boot
- **Wann spielt das Abenteuer?:** in einer alternativen Jetztzeit
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be a Hero Grundregeln + Traummodul
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2 bis 5 Spieler
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** ?
- **Schwierigkeit für die Spieler:** ?
- **Spieldauer:**
- **Setting:** Inception (Omage)

Was wird für dieses Abenteuer benötigt?

1 oder mehrere W 100

Module und Regeln

How to be a Hero Grundregelwerk (Kategorie:Regelwerk)

Module: Traummodul

Kurze Anleitung für den Spielleiter

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

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

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

Informationen für die Spieler vor dem Abenteuer

Die Spieler sind Extractor und müssen eine Information aus dem Opfer herausfinden.

Prolog

Zum Vorlesen:

Ihr seid auf einem Schiff und fahrt auf dem offenen Meer...

Charaktere

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

Brainstorming

- NPC als Träumer / Ziel -> trainiert oder nicht?
- NPC als Mentor / Leveldesigner
- die Dreamarines gegen Terroristen
- Wirtschaftsspionage
- Verbrechergruppe möchte Safe ausrauben
- Trainingslager
- politische Informationen
- Rache
- Polizeiliche Ermittlungen --> Mordaufklärung
  - - Krimidinner: Mord ist noch nicht öffentlich, während der Nacht versuchen die Ermittler, den Fall zu lösen
  - - einer der Extractor wurde umgebracht --> Aufklärung

Leveldesign

- sicherer Platz für die Information
- Möglichkeiten aufgrund von Informationen
- umso mehr informationen man hat umso sicherer ist man vor Entdeckung

Plot

- Sommercamp
- undercover Agenten
- sollen infos von der Zielperson kriegen
- Zielperson ist tot
- müssen den Mord aufklären

Ideen:

- Mordwaffe verschwunden
- Information gestohlen
- Mordwaffe im Traum finden
- Information die nicht in die falschen Hände gelangen darf
- versuchen mit der Polizei aufzuklären oder Verbrecher sein (wahl möglichst dem Spieler überlassen)
- gehört evtl zur Regierung
- Eigene Identität in Gefahr

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Gemeinsames Abenteuer – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Gemeinsames+Abenteuer&oldid=32291`