HMS HUMMINGBIRD MODUL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

HMS Hummingbird Modul 3
- Das Setting 3
- Die Crew 3
- Die Bots 4
- Die Panzerung 5
- Die Bewaffnung 5
- Der Aktienkurs 7
- Die Aufträge 7
- Die Lore 8

HMS HUMMINGBIRD MODUL

Das Modul "HMS Hummingbird" stellt eine Sammlung an verschiedenen Modulen da, die wir im Verlauf unserer Kampagne erfunden haben.

Das Setting

Das Abenteuer der HMS Hummingbird spielt im Jahr 2234 in der Milchstraße.
Nach einer großen Expansion Mitte des 22. Jahrhunderts ist die Menschheit durch das gesamte All verstreut und besiedelt in kleinen Gruppen lebensfähige Planeten.

Im Jahr 2148 entdeckten die Menschen die Massen-Relais, große Alien-Artefakte, die schnelle Reisen durch das All ermöglichen.
Die Relais werden ganz im Sinne der deutschen Bürokratie von der "POST" (**P**ost-**O**rbitaler **S**chiffs**t**ransport) verwaltet.
Um möglichst großflächig Arbeitskräfte zur Verfügung zu stellen setzt sich nach Jahren des Durcheinanders die "FLAAKE" (**F**ern-**L**iegende **A**stro-**A**rbeits**k**raft der **E**rde) als größte Agentur durch. Sie vermitteln Schiffe und Crews an Kunden aus allen Richtungen der Galaxie.
Um die Crews bewerten zu können (und ein System zur Belohnung der Spieler zu haben) bekommt jede Mannschaft ihren eigenen Aktienkurs.Dieser kann durch erfolgreiche Missionen gesteigert werden und fällt durch fehlgeschlagene Missionen. FLAAKE streckt den Teams Taschengelder und Arbeitsgeräte vor und regelt dafür den eigentlichen Vertrag mit den Kunden. Bei Meilensteinen bekommen die Teams neue Möglichkeiten, fällt der Kurs unter Null, wird der Crew sämtliches Equipment deaktiviert.
Die Crews bestehen zu größten Teilen aus Bottern, kybernetisch-verbesserten Menschen, die sich mit Bots, fernsteuerbaren Robotern, verbinden können.

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die Crew an Bord ihres Schiffs. Frisch angeheuert bei FLAAKE sind sie auf dem Weg zum Massen-Relais "Odin" in der Nähe des Jupitermondes Ganymed. Dort erhalten sie ihre ersten Bots.

Die Crew

Jedes Schiff braucht eine Crew um zu funktionieren. Hier können sich die Spieler austoben, es wird aber empfohlen eine Rolle zu nehmen, die thematisch auf dem Schiff Sinn macht.

Jedes Schiff braucht einen **Kapitänin**, jemanden der durch ihr Talent zu Führung und ihr Wissen über Navigation das Schiff sicher durch jeden Situation steuert. Auch ein **Mechaniker** sollte nicht fehlen, der kaputte Technik repariert und sich bestens mit dem Schiff auskennt und manchmal auch einfach nur die Kaffeemaschine wieder richten kann. Auch einen **Scout**, der bestens ausgebildet ist für Außenmissionen, jederzeit die Umgebung auf Feinde scannen kann und auch schneller schießt als der beste Kopfgeldjäger, ist wichtig um die Crew am Leben zu halten.

Um die Talentauswahl ein wenig zu leiten wird empfohlen, bestimmte Talente als Standard festzulegen. Dabei handelt es sich um Boost (Manövrieren mit Steuerdüsen) und Mechanische Kraft (Tätigkeiten, die viel Kraft benötigen, aber auch präzise Arbeiten), die hauptsächlich mit den Bots benutzt werden.

Handeln	Wissen	Soziales
Schießen	Navigation	Humor

Schlagen	Wahrnehmung	Autorität
Reparieren	Sternensysteme	Zeichensprache
Fahrzeug steuern	Computer	Beruhigen
Boost	Interweb	Menschenkenntnis
Mechanische Kraft	Mechanik	Manipulieren
Kochen	Schiffe & Flotten	Beeindrucken
Werfen	Zero G-Manöver	Lügen
Scannen	Gesteine	Einschüchtern

Die Bots

Thematisch sollte jeder Bot wie eine Art Mini-Charakter gespielt werden. Die unterschiedlichen Formen und Größen sollten spezielles Rollenspiel für jeden Bot ermöglichen. Spieltechnisch dienen diese zur Umverteilung der "Handeln"-Talente. Jeder Spieler kann beim Einkaufen seiner Bots seine Talente umverteilen. Die neuen Werte werden benutzt, wenn der Spieler mit seinem Bot verbunden ist. Dabei wird auf ein "Handeln"-Talent ein Bonus von +40 vergeben, auf ein weiteres einen Bonus von +20 und als Ausgleich einen Malus von -40 und -20 auf weitere Talente. Der Gesamtwert der Begabung sollte sich dabei nicht verändern. Des Weiteren werden die Bots nach Größe unterschieden und können durch unterschiedliche Panzerungen für widrige Situationen angepasst werden.

- Die kleinste Einheit "Frog" ist dabei eine kompakte und kosteneffiziente Option. Sie besitzt nur 50HP, bekommt aber einen Bonus auf Initiative. (+10)
- "Monkeys" sind die geläufigste Form. Etwa menschengroß, ausgestattet mit 150HP, dienen sie als der "Allrounder".
- "Bisons" sind die Traktoren unter den Bots. Mit 300HP sind sie größentechnisch vergleichbar mit aktuellen Landwirtschaftsmaschinen. Sie sind langsamer als ihre kleineren Kollegen, bekommen also einen Malus auf Initiative. (-10)

Zu Beginn des Abenteuers erhalten die Spieler jeweils 5 Tokens, die sie zum Kauf von Bots hernehmen können. "Frogs" kosten jeweils 1 Token, "Monkeys" 2 Tokens und "Bisons" 3 Tokens. **Beispiel**

"Malarat" ist ein kleiner Bot, Klasse "Frog", eine Kugel mit starken Armen, die sich mühelos in Schwerelosigkeit fortbewegen kann.
Da "Malarat" ein schwer gepanzerter "Frog" ist, bekommt er durch seine Größe einen Bonus von +10 auf seine Initiative, muss davon aber -5 wieder abziehen, da ihn seine Panzerung langsamer macht.
Howky vergibt außerdem einen Bonus auf • Boost +40 • Mechanische Kraft +20 Und einen Malus auf • Schlagen -20 • Schießen -40
Durch die schwere Panzerung wird "Malarats" Parade erschwert, da sie ihn im Nahkampf eher behindert. Im Fernkampf macht er es seinen Gegnern jedoch schwer, ihn zu verwunden.

Die Panzerung

Um den Spielern mehr Möglichkeit zur Individualisierung zu geben, können die Bots mit Panzerung verbessert werden. Dabei wird zwischen keiner Panzerung, leichter und schwerer Panzerung unterschieden, die unterschiedliche Boni im Kampf gegen Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen bieten. Dabei bietet schwere Panzerung die besten Vorteile gegen Schusswaffen und keine Panzerung gegen Nahkampfwaffen.

- **Keine Panzerung:** Ungepanzerte Bots erhalten einen Bonus auf ihren Paradewert (+20). Durch die verbauten Sensoren werden die natürlichen Reflexe erhöht und der Bot kann Nahkampfangriffen einfach ausweichen. Es gibt keinen Vorteil im Fernkampf.
- **Leichte Panzerung**: Leicht gepanzerte Bots erhalten einen kleineren Bonus auf ihren Paradewert (+10). Durch die teilweise schusssichere Verkleidung wird es dem Gegner aber erschwert, verwundbare Stellen zu treffen, dieser erhält eine Erschwerung (-15) auf sein Schießen-Talent.
- **Schwere Panzerung**: Schwer gepanzerte Bots erhalten keinen Bonus auf ihren Paradewert (0). Durch die schusssichere Verkleidung wird es dem Gegner aber erschwert, verwundbare Stellen zu treffen, dieser erhält eine Erschwerung (-30) auf sein Schießen-Talent.

Beim ersten Aussuchen der Bots kann es den Spielern überlassen werden, für welche Bots und welche Rüstung sie sich entscheiden.

Die Bewaffnung

Zum Beginn des Abenteuers erhält jeder Spieler 5 Bot-Tokens, mit denen er sich seine Bots planen kann. Des Weiteren können sich die Spieler Werkzeug aussuchen, das zu ihrem Charakter passt. Im Laufe der Abenteuer können bessere Waffen und Werkzeuge verdient werden und auch neue Bots verdient oder gefunden werden. Um das Kampfsystem ein wenig aufzuwerten, haben wir uns an der Kampftabelle des HtbaH-Regelwerks orientiert, aber Boni für bestimmte Waffen hinzugefügt, um den Spielern eine Möglichkeit zur Verbesserung zu geben.

Typ	Schaden	Typ	Schaden	Typ	Schaden
Küchenmesser	2W10-2	Teppichmesser	1W10+10	Kampfmesser	1W10+12
Steinschleuder	3W10	Wurfmesser	2W10+10	Wurfstern	1W10+20
Baseballschläger	4W10	Kriegshammer	3W10+10	Streitkolben	1W10+30
Machete	5W10	Schwert	3W10+20	Katana	2W10+30
Bogen	6W10	Armbrust	4W10+20	-	-
Kleinkaliber	7W10	Pistole	5W10+20	Revolver	3W10+40
Automatikgewehr	8W10	Repetiergewehr	6W10+20	Sniper	4W10+40
Doppellauf	9W10-10	Pumpgun	7W10+20	Selbstlader	5W10+40
Raketenwerfer	10W10	Granate	8W10+20	Bombe	6W10+40

Außerdem kann bei Fernkampfwaffen noch zusätzlich Dinge wie Munition und Schüsse pro Runde berücksichtigt werden, um ein wenig Taktik einzubauen. Die Werte sind darauf ausgelegt, eine Balance zwischen den Waffenklassen zu ermöglichen. Sollte der Spieler keine Munition mehr in der Waffe haben, **braucht er eine Runde um Nachzuladen.**

Typ	Distanz	pro Runde	Nachladen nach	Magazin	Aktionen pro Magazin

Schleuder	<20m	1	-	-	-
Pfeil	<50m	1	1 Schuss	1	1
Kleinkaliber	<20m	1	Magazin	6	6
Manuell	<100m	1	Magazin	6	6
Semiauto	<100m	1	Magazin	7	7
Burst	<50m	3	Magazin	18	6
Fullauto	<20m	5	Magazin	30	6
Pumpgun	<20m	1	7 Schuss	7	7
Doppellauf	<50m	1	2 Schuss	2	2
Doppellauf	<20m	2	1 Schuss	1	1
Rakete	<50m	1	3 Schuss	3	3

Granaten werden mit dem Talent Werfen geworfen. Sie explodieren, wenn der Charakter das nächste Mal am Zug ist. Der Spielleiter behandelt die Granate dabei wie einen eigenen Charakter, der alle Kampf-Teilnehmer in einem gewissen Radius angreift. Dazu erhält die Granate je nach Entfernung verschiedene Fähigkeitswerte.

- Zug 1: Charakter zündet und wirft die Granate
- Zug 2: Die Granate explodiert (W100-Wurf)
  - Der Abstand der einzelnen Charaktere wird eingeschätzt
    - <2m: Explodieren 80 (Die Granate muss ≤80 würfeln)
    - <5m: Explodieren 50 (Die Granate muss ≤50 würfeln)
    - <8m: Explodieren 30 (Die Granate muss ≤30 würfeln)
  - Sind Charaktere genügend gepanzert, wird es der Granate erschwert
    - <2m: Explodieren (Leichte Rüstung 65, Schwere Rüstung 50)
    - <5m: Explodieren (Leichte Rüstung 35, Schwere Rüstung 20)
    - <8m: Explodieren (Leichte Rüstung 15, Schwere Rüstung 1)
  - Schaden wird einmal für alle betroffenen Charaktere ausgewürfelt

Beispiel

Howky wirft eine Granate auf eine Gruppe Roboter. Er steht dabei 9m entfernt, ist nicht mehr im Explosionsradius.
Die Granate erzielt einem Wurf von 44. Damit könnten alle Charaktere im Umkreis von 5m um den Einschlagsort Schaden nehmen.
Roboter 1 steht dabei direkt neben der Granate (<2m), wird getroffen. Roboter 2 steht in der Nähe der Granate, aber mit ein wenig Abstand (<5m), er wird getroffen. Roboter 3 steht neben Roboter 2, hat aber leichte Panzerung (50-15=35), wird nicht getroffen. Für die Granate hätte >35 gewürfelt werden müssen, dann wäre er betroffen.

Mögliche Granatentypen

Typ	Blockwert	Schaden	Effekt
Handgranate	Panzerung	8W10+20	-
Blendgranate	Parade	5	-60 auf die nächste Probe
Aufprallgranate	Panzerung	6W10+20	Zündet beim Aufprall

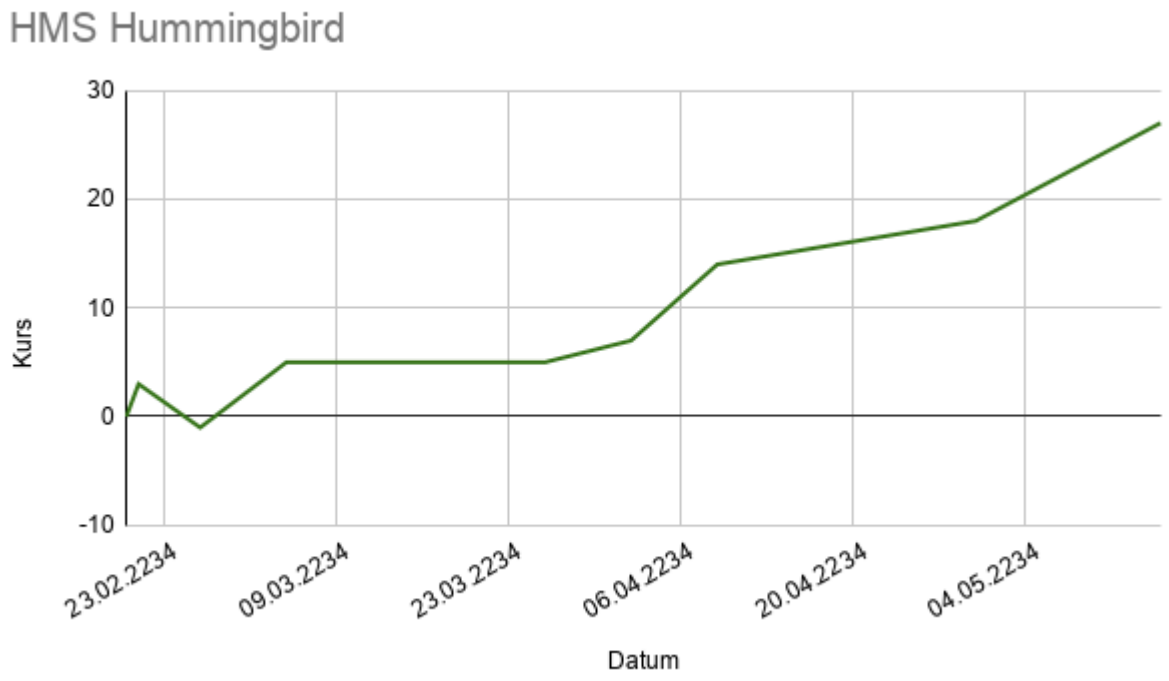
Molotov	Parade	2W10+5	Für 3 Runde
Rauchgranate	-	-	-70 auf Fernkampfproben
EMP-Granate	-	Nur bei Bots	-60 auf die nächste Probe

Der Aktienkurs

In der Welt der HMS Hummingbird, benannt nach dem Schiff berühmter Botter, wird die Leistung jeder Mannschaft, jedes noch so kleinen Auftrags mit dem Kurs bewertet. Dabei wird der Crew vor Start eines Abenteuers eine Zahl gegen, wie stark sie den Kurs in die Höhe treiben könnten, wenn sie die Mission erfolgreich abschließen. Gleiches gilt aber auch umgekehrt für den Fehlschlag. Durch das Erhöhen des Kurses über bestimmte Werte, werden der Crew neue Mittel zur Verfügung gestellt. Sollte der Kurs unter 0 fallen, wird sämtliches Equipment deaktiviert, bis die Crew einen neuen Auftrag annimmt, der sie wieder über 0 befördern könnte. Mögliche Kriterien für einen bessere Benotung des Auftrags können sein:

- Gefahrenpotential (+1 | +2 | +3)
- Entfernung und Rückkehrdauer (0 | +1 | +2)
- Dauer der Tätigkeit (+1 | +2 | +4)

Für bestimmte Meilensteine können besondere Belohnungen vergeben werden, z.B. für einen stabilen Kurs über 10 neue Raumanzüge, über 20 eine Lizenz zur Kopfgeldjagd etc.



Die Aufträge

Theoretisch ist es möglich bei FLAAKE jede Art von Aufträgen anzubieten, solange der Kunde genügend zahlt.

Reparatur Personen suchen Transport von Personen & Waren Kopfgeldjagd

Die Lore

Massenrelais: Riesige Strukturen im All, die von der POST betrieben und verwaltet werden. Sie dienen der Menschheit als Transportmöglichkeit für fast alles durch das All. Ihr genauer Ursprung ist nicht bekannt, sie sind aber nach nordischen Gottheiten benannt. Das erdnächste Relais "Odin" befindet sich in der Nähe des Jupitermondes Ganymed. In der Nähe befindet sich die Hauptstation von FLAAKE.

Bots: Fernsteuerbare Roboter, die von kybernetisch veränderten "Bottern" in Pods ferngesteuert werden können. Es besteht eine starke Bindung zwischen Bot und Pilot, was bei Verlust des Bots zu Schäden der eigenen Person führen kann.

POST: "Post-Orbitaler Schiffstransport"; Verwalten die Massenrelais und den Warentransport in der Milchstraße, kontrollieren Handelsrouten. Entstanden ist die Organisation aus der Deutschen Post.

FLAAKE: "Fern-Liegende Astro-Arbeitskraft der Erde"; Stellen den Großteil der galaxie-weiten Arbeitskraft, vermitteln Aufträge zwischen den Kunden und den einzelnen Crews. Bewerten die einzelnen Teams nach ihrem "Kurs" und bezahlen sie damit indirekt.

Die Erde: Im Jahr 2234 sind große Teile der Pazifik-Regionen (Amerika, Australien, Ostasien) durch einen Weltkrieg zerstört und radioaktiv verseucht. Afrika ist ein extremer Vorreiter in Sachen Technologie und Europa expandierte in Richtung all und liegt praktisch brach.

Unser Sonnensystem: Besiedelt durch kleine Stationen und Kolonien, durch das Massenrelais der Start- und Endpunkt vieler Transporte und Expeditionen tiefer ins All.

Kyōto-2: Gewaltiges Generationenschiff, dass das Massenrelais "Nerthus" fernab aller bekannter Regionen aktiviert hat. Bei der 71-Jahre langen Reise gab es einen Unfall im Kernreaktor und die Bewohner des Schiffs sind bis auf ein paar letzte Botter ausgelöscht worden. Die Crew der HMS Hummingbird untersuchte den Vorfall, der aber anschließend vertuscht wurde.

Misma Station: Touristenstation in der Nähe des Massenrelais "Sif"; gebaut auf einen massiven Asteroiden, bietet sie eine wunderbare Aussicht auf einen Sternennebel; Obike Sarpong, ein lokaler Untergrundboss übernahm die Station und hinterließ die ehemals weltoffene Station einer ungewissen Zukunft.

Andromeda: Ehemals von großen Konzernen verwaltet, wurde viel von Andromeda durch Piraten erobert, die die Konzerne erfolgreich aus der Galaxie vertrieben. Organisiert und verwaltet durch Piratenfürste ist die Galaxie ein raues Pflaster, das mittlerweile nur noch durch ein sehr massiv bewachtes Massenrelais bereist werden kann.

Tigrul City: Ehemalige Konzern-Stadt in Andromeda, momentan der Schauplatz einer Rebellion gegen die Piratenfürsten, gefördert durch Rüstungskonzerne

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. 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. HMS Hummingbird Modul – `https://howtobeahero.de/index.php?title=HMS+Hummingbird+Modul&oldid=32293`