How to be a Hero

HOPE (TEIL 1)

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. November 2026





INHALT

HOPE (Teil 1) 3
- Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P) 3
- Kurze Anleitung für den Spielleiter 4
- Intro 4

HOPE (TEIL 1)

Dieses Abenteuer ist noch in Arbeit

- **Wo spielt das Abenteuer?**: In Frankreich
- **Wann spielt das Abenteuer?**: In einer unbekannten Zukunft
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero-System (HTBAH)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Ich würde wie für alle meine Abenteuer 4 Spieler plus Spielleiter empfehlen. Geht aber auch mit mehr, wenn ihr euch den Stress machen wollt :D
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: Aus Erfahrung 4-9 Stunden. (Psst: Ich würde das Abenteuer auf zwei Abende verteilen!)

Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P)

Für den Spielleiter:

Ich lege viel Wert auf gute Improvisation. Natürlich gebe ich euch das an die Hand, was ihr braucht, aber die NSCs (Nicht Spielbaren Charakter) gestaltet der Spielleiter. Er gibt ihnen den Charakter den sie im Endeffekt haben. Wer sehr schlecht in improvisierten Dialogen ist und sich nicht mal eben eine kleine Situation improvisieren kann, wenn die Spieler in ein Haus einbrechen, welches in der Story gar nicht existiert, der hat es als Spielleiter etwas schwerer. Ich kann einfach nicht jedes Haus mit einer vorgegebenen Geschichte bestücken. Das macht allerdings auch das Spielleiter sein aus, wie ich finde. Man kann auch als Nicht-Spieler seine Phantasie spielen lassen.

Für Spieler

Ein Pen und Paper zu spielen ist vor allem für den Spielleiter echt anstrengend. Denkt immer daran, dem Spielleiter auf eure Vor und Nachteile aufmerksam zu machen. Manchmal denkt man nicht daran und dann heißt es "Ich bin doch im Armenviertel aufgewachsen, warum habe ich in Situation XY keinen Bonus auf den Diebstahl-Wurf bekommen?" Außerdem, solltet ihr auf den Spielleiter hören, er ist der Boss. Natürlich muss man manchmal Dinge aushandeln und fragen. Mir geht es eigentlich eher darum, dass man nicht als Spieler versuchen sollte, die Geschichte zu **bestimmen**. Ihr dürft Vorschläge machen und Situationen ganz normal ausspielen, aber wenn der Spielleiter eine Textsequenz vorlesen möchte, dann hört ihm gefälligst zu und lasst ihn zu Wort kommen! **:D**

Meine Abenteuer

Meine Abenteuer sind in der Regel eher detailliert in ihren Beschreibungen. Die Charaktere, lasse ich meistens, etwas einfacher, damit der Spielleiter da mehr Freiheit hat und sich nicht 1000 Wörter Charakterbackstory angucken muss, aber ich hoffe den Plot gut und spannend rüber zubringen. Es gibt etwas längere Textpassagen mit vielen Beschreibungen, denn ich lege Wert auf eine ausreichend detaillierte Welt, in der die Spieler sich wohlfühlen. Einige Details sind wichtig, einige nur Stilmittel. Es ist an euch, herauszufinden welche welche sind. Ich habe oft, eine gute Vorstellung von meinen Welten, aber ich weiß nicht so ganz was in ein Abenteuer passt und was nicht (Es soll ja übersichtlich bleiben).

Gebt mir bitte immer Feedback! Ob das über meine Email ist, die ich provisorisch mal hierfür benutze oder irgendwie anders ist mir egal. Bilder4Storys@web.de

Kurze Anleitung für den Spielleiter

Fett geschriebener, grüner, Text soll ein spezieller Hinweis an den Spielleiter sein.

Kursiven, blauern Text, kann der Spielleiter den Spielern vorlesen.

Violetter Text, zeigt Hinweise und Informationen, die erst für einen nächsten Teil, des Abenteuers wichtig sind.

Desweiteren, verweise ich in meinen Abenteuer ab jetzt immer auf eine Waffensammlung, die stetig verbessert wird. Die findet ihr hier drüben.

Bei diesem Abenteuer, kann man sich aussuchen, ob man getrennt startet, oder zusammen. Wenn man zusammen startet, würde ich den Sex-Shop empfehlen.

Intro

Die Welt wie sie ihr kanntet gibt es nicht mehr. Mehrere Monate müssen die Menschen nun schon gegen eine Krankheit kämpfen welche alle Infizierten in Monster verwandelt. Am Tage gibt es die Hirntoten die träge sind und auf laute Geräusche sowie Blut reagieren, Abends jedoch, kommen die Starken, die schnell,manchmal groß und sehr gefährlich sind. In den ersten Monaten wurde noch sehr hart gegen die Krankheit gekämpft und alle Forschungseinheiten der Welt taten sich zusammen um ein Gegenmittel zu erfinden. Bald brach das Stromnetz zusammen und es gab keine Berichterstattung mehr. Es dauerte eine Weile und die Zeit tat der Welt nicht gut. Städte starben aus und wurden unbewohnbar, die Menschen gingen wieder ein Nomaden leben ein. Ein Großteil der Menschheit ist nicht mehr am leben. Immer mal wieder bildeten sich größere Gruppen und man kann sogar Überreste von Neu-Städten finden ,die leider zu Ruinen verkommen sind ,da der Versuch eine Zivilisation aufzubauen wohl oder übel irgendwann gescheitert sind. Doch unter den kleinen Gruppen von überlebenden gibt es Hoffnung. Seit einiger Zeit hört man Gerüchte das sich auf einer Insel, eine Stadt gebildet hat. Dort soll das Paradies auf Erden sein. Und ALLE sind auf den Weg dorthin.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. HOPE (Teil 1) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=HOPE+%28Teil+1%29&oldid=32294`