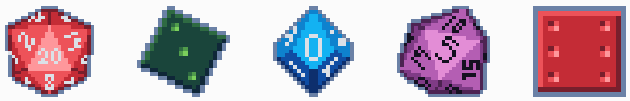
HEROSLHEIMER HELDEN: CHARAKTERE

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





INHALT

Heroslheimer Helden: Charaktere 3
- Die Heldenkneipe 3
- Das Zuhowkse (Howkys Wohnung): 5
- Die Halle / Das Versteck 6
- Das Casino 8
- Der Bohnenturm 10
- Das Chinarestaurant 12
- Der Hafen 13
- Der Helikopter 14
- Das Rathaus 15

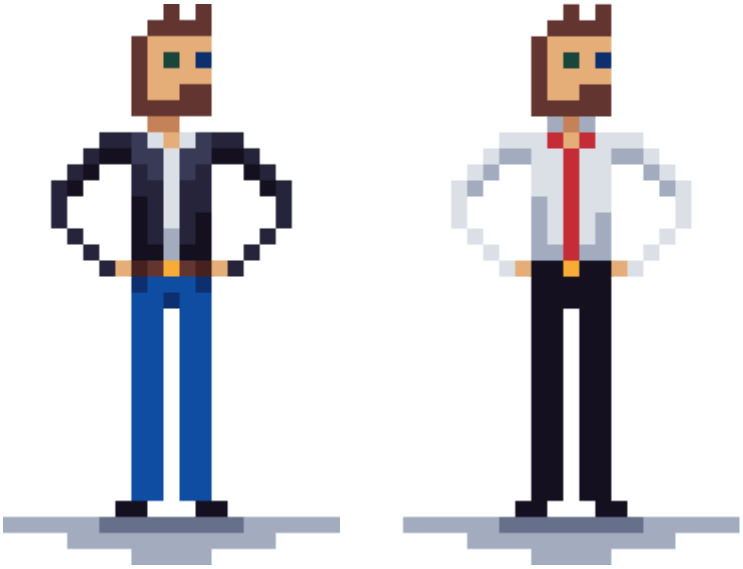
HEROSLHEIMER HELDEN: CHARAKTERE

Die Heldenkneipe



- Auf der linken Seite sitzen ein Pärchen und ein einzelner Mann auf Barhockern.
- Vor ihnen an der Bar steht ein Barkeeper.
- Auf der rechten Seite sind vier Tische, bestellt mit Stühlen.
- An den zwei hinteren Tischen sitzen Gruppen, die dem Geräuschpegel nach zu urteilen Spaß haben.
- Am zweiten Tisch sitzt ein Mann vor einem Bier.
- Am vorderen Tisch sitzt Howky.
- Hinten in der Ecke steht eine Jukebox.

Howky



- 19 Jahre
- halber Jesusbart und leicht gelockte Haare
- Lederjacke und Jeans

Handeln: 12		**Wissen: 12**		**Soziales: 16**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Zechen	80 + 12 = **92**	Allgemeinwissen	50 + 12 = **62**	Menschenkenntniss	80 + 16 = **96**
Faustkampf	40 + 12 = **52**	Stadtwissen	70 + 12 = **82**	Lügen	40 + 16 = **56**
				Flirten	40 + 16 = **56**

Barkeeper



- Mitte 40
- lockiges graues Haar
- hellblaues Hemd mit dunkelblauer Schürze und Fliege
- leicht gelbliche Haut

Handeln: 14		**Wissen: 12**		**Soziales: 14**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Drinks mixen	80 + 14 = **94**	Gangwissen	50 + 12 = **62**	Tratschen	70 + 14 = **84**
Faustkampf	60 + 14 = **74**	Klatsch & Tratsch	70 + 12 = **82**	Infos erquatschen	50 + 14 = **64**
				Feilschen	20 + 14 = **34**

Das Zuhowkse (Howkys Wohnung):

- Die Wohnungstür führt direkt in das Wohnzimmer.
- Rechts hinten befindet sich eine Küchenzeile.
- Links an der Wand sind vollgestellte Regale.
- In der Mitte des Raumes ist eine große Couch, die nach rechts zum Fernseher gerichtet ist.
- Vor der Couch steht ein Tisch.
- Hinter dem Fernseher steht ein Computer auf einem Tisch, davor ein Stuhl.
- Hinten in der Mitte des Raumes ist eine weitere Tür.
- Hinten ist ein Gang, der zu drei Türen führt.
- Links ist die Tür zu Howkys Schlafzimmer [Howky protestiert, wenn sie da rein wollen].
- Geradeaus führt eine Tür zum Bad.

Wilson Turtle



- eher stämmig und klein
- asiatischer Herkunft
- 34 Jahre
- orangene Jacke und Jeans
- gekämmte schwarze Haare

Handeln: 16		**Wissen: 12**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Verstecken	80 + 16 = **96**	Gangkunde	80 + 12 = **92**	Lügen	60 + 12 = **72**
Faustkampf	80 + 16 = **96**	Waffenkunde	40 + 12 = **52**	Menschenkenntniss	60 + 12 = **72**

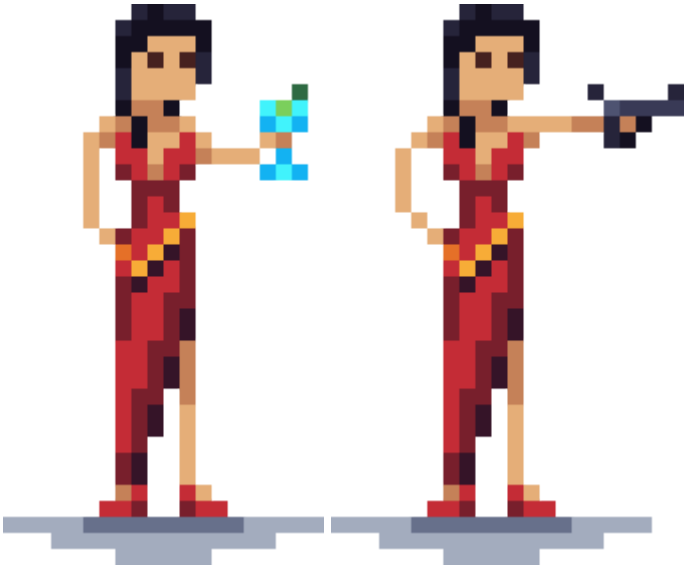
Die Halle / Das Versteck



- Hinter dem Eingangstor ist ein großer Parkplatz.
- Man sieht, dass in der Halle eine große Zerstörung stattgefunden hat. Die Wände sind eingerissen. Überall bröckelt irgendwas runter. Es sieht sehr heruntergekommen aus.
- Der Gang führt vom einen Ende der Halle zum anderen Ende. Die Wände scheinen schon etwas älter zu sein, und renoviert wurde hier auch schon länger nicht mehr.

- Man sieht an den Außenwänden von innen verschlossene Tore. Sie können nicht geöffnet werden.
- Hinter einer schweren Tür liegt offensichtlich eine Art Lager. Hier werden neben Büromaterialien auch Medizin und Akten gesammelt.
- Im Lager riecht es extrem muffig. Es scheint eher seltener benutzt zu werden.
- Große Teile des Putzes sind abgefallen. Generell wirkt alles sehr ranzig und nur notdürftig eingerichtet.
- Eine Tür weiter liegt das Waffenlager. Hier finden die Spieler diverse Waffen und Munition. Es ist ein Tisch mit einem Stuhl im Raum. Auf dem Tisch liegen Utensilien zum Befüllen der Magazine.
- Direkt daneben, ist das Büro von Nele. Es ist sehr ordentlich und weiblich eingerichtet.
- Es stehen zwei Pflanzen im Raum und ein sehr aufgeräumter Schreibtisch.
- Zwei Aktenschränke zeigen auch, dass hier Arbeit an der Tagesordnung ist.

Nele Borgard



- groß, schlank und trotzdem kurvig
- langes, dunkles Haar
- immer perfekt und modisch gekleidet
- Alle Männer und Frauen erliegen ihr sofort.

Handeln: 17		**Wissen: 5**		**Soziales: 18**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Schießen	82 + 17 = **99**	Waffenkunde	54 + 5 = **59**	Betören	60 + 18 = **78**
Kampfkunst	80 + 17 = **97**			Führen	60 + 18 = **78**
Tanzen	4 + 17 = **21**			Menschenkenntniss	60 + 18 = **78**

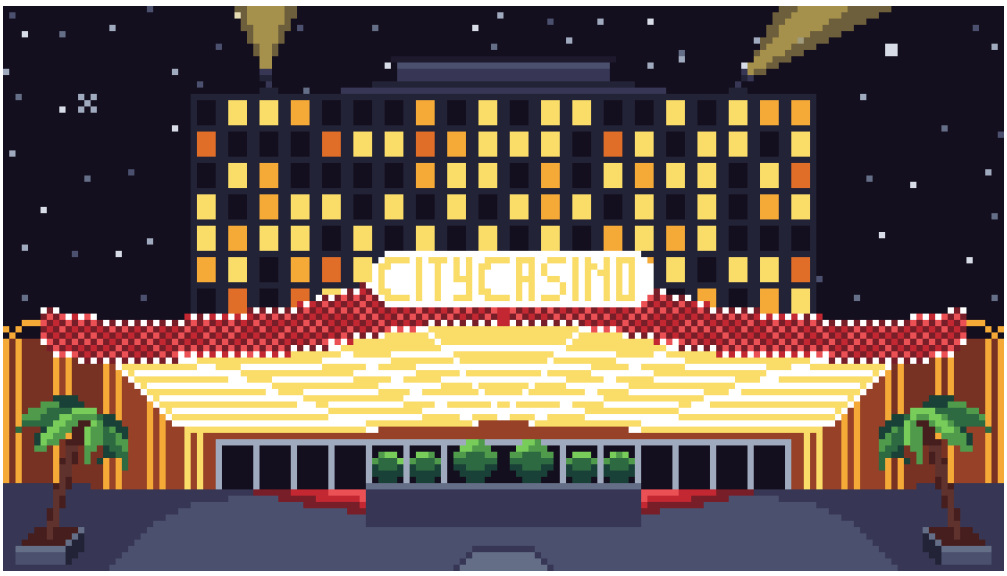
Neles Bodyguards



- große, breite Schränke
- jederzeit bereit, einzugreifen und Neles Leben zu beschützen

Handeln: 28		**Wissen: 5**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 3		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	70 + 28 = **98**	Gangwissen	25 + 5 = **30**	Beeindrucken	60 + 8 = **68**
Schlagen	70 + 28 = **98**	Metallverarbeitung	20 + 5 = **25**	Flirten	15 + 8 = **23**
Treten	70 + 28 = **98**				
Schießen	70 + 28 = **98**				

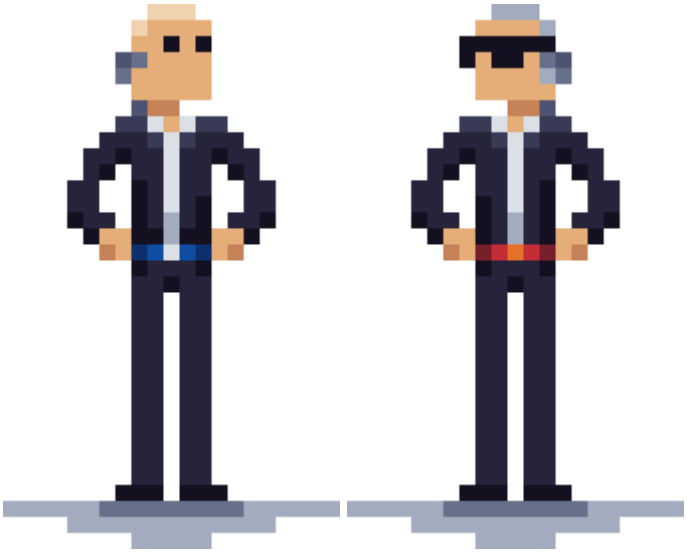
Das Casino



- Es ist das größte Casino in der Umgebung.
- Der Umsatz im vergangenen Jahr betrug 53 Mio. Euro.

- Es ist der Treffpunkt für viele Menschen in Herolsheim.
- Von außen ist es bunt und blinkend beleuchtet.
- Hier befinden sich diverse Spielautomaten, Poker- und Blackjacktische.
- Fast alle Plätze an Automaten und Tischen sind besetzt.
- Die Räumlichkeiten sind sehr edel gehalten.

Türsteher



- groß und breit wie Schränke
- immer im Anzug
- gucken stets ein bisschen böse
- treten immer zu zweit auf

Handeln: 21		**Wissen: 10**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	75 + 21 = **96**	Etikette	60 + 10 = **70**	Menschenkenntniss	40 + 10 = **50**
Schießen	70 + 21 = **91**	Modedesign	40 + 10 = **50**	Einschüchtern	55 + 10 = **65**
Heben	60 + 21 = **81**				

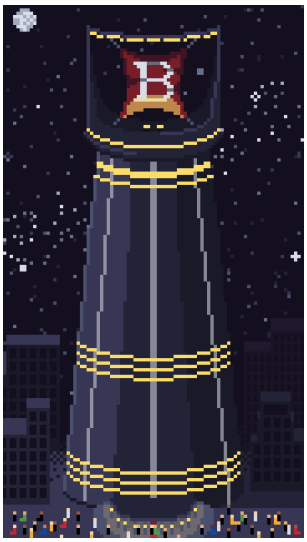
Casinochef (Simon Stein)



- ein schmieriger Typ, Haare voller Gel und ein Haifischlächeln
- immer im Anzug anzutreffen

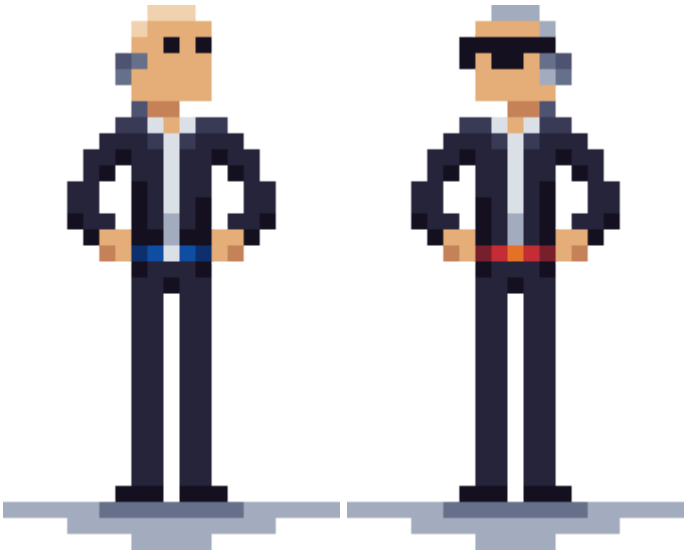
Handeln: 5		**Wissen: 13**		**Soziales: 22**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Treten	50 + 5 = **55**	Wirtschaft	70 + 13 = **83**	Feilschen	77 + 22 = **99**
		Handelswissen	55 + 13 = **68**	Lügen	77 + 22 = **99**
				Führen	65 + 22 = **87**

Der Bohnenturm



- Man munkelt, es sei der größte Turm der Welt. Er sticht auf jeden Fall aus der Umgebung heraus.
- Der Turm sieht imposant und herrschaftlich aus.
- Eine riesige Konstruktion aus Stahl, leuchtet wie eine Diskokugel in der Nacht.
- Am Turm ist ein riesiges „B“ angebracht. Es besteht aus Millionen LEDs und ist kilometerweit zu sehen.

Türsteher



- groß und breit wie Schränke
- immer im Anzug
- gucken stets ein bisschen böse
- treten immer zu zweit auf

Handeln: 21		**Wissen: 10**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	75 + 21 = **96**	Etikette	60 + 10 = **70**	Menschenkenntnis	40 + 10 = **50**
Schiessen	70 + 21 = **91**	Modedesign	40 + 10 = **50**	Einschüchtern	55 + 10 = **65**
Heben	60 + 21 = **81**				

Besitzer Bohnenturm (Tony Shark)

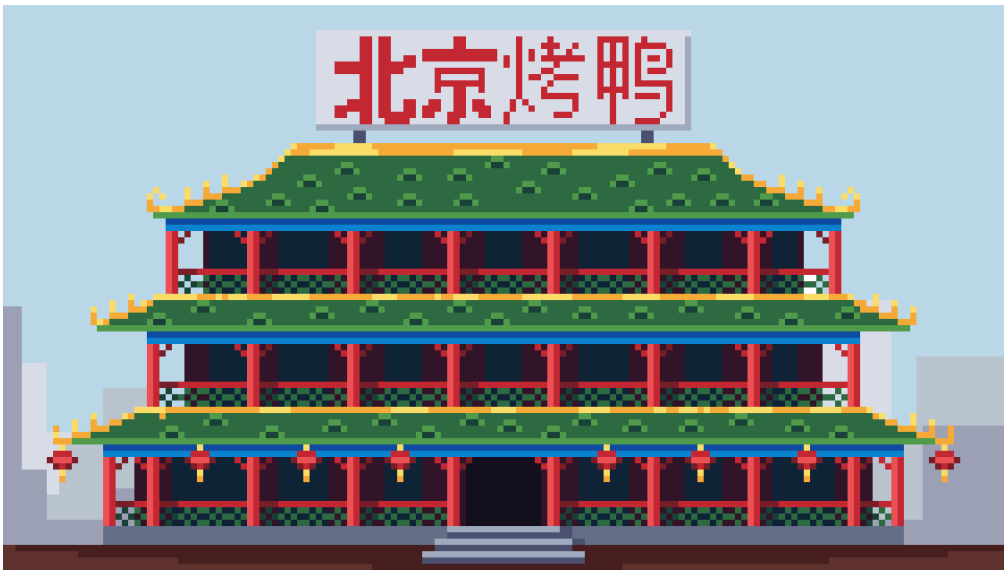


- alter reicher Mann

- großkotzig, aber darf es aufgrund seines riesigen Reichtums

Handeln: 16		**Wissen: 6**		**Soziales: 19**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Schießen	60 + 16 = **76**	Wirtschaftswissen	55 + 6 = **61**	Charisma	55 + 19 = **74**
Kampfsport	50 + 16 = **66**			Handeln	70 + 19 = **89**
Schrauben	45 + 16 = **61**			Betrügen	65 + 19 = **84**

Das Chinarestaurant



- Das Restaurant sieht von außen aus wie ein alter asiatischer Tempel mit großem Schild mit Schriftzeichen.
- Im Inneren befindet sich ein kleiner Empfang, an dem ein Mitarbeiter sitzt.
- Hinter dem Empfang ist ein großer Saal, in dem die Tische stehen.
- Gegenüber des Eingangs, am anderen Ende des Saales, ist das Buffet aufgebaut. Hier gibt es alle asiatischen Gerichte, die man sich nur vorstellen kann.
- In der rechten Ecke des Saales ist ein etwas abgegrenzter Bereich für besondere Gäste eingerichtet.

Bodyguards von Nele



- große, breite Schränke
- jederzeit bereit, einzugreifen und Neles Leben zu beschützen

Handeln: 28		**Wissen: 5**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 3		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schlagen	70 + 28 = **98**	Gangwissen	25 + 5 = **30**	Beeindrucken	60 + 8 = **68**
Faustkampf	70 + 28 = **98**	Metallverarbeitung	20 + 5 = **25**	Flirten	15 + 8 = **23**
Treten	70 + 28 = **98**				
Schießen	70 + 28 = **98**				

Der Hafen



- Am Hafen gibt es einen langen Steg, auf dem viel Trubel herrscht. Arbeiter laufen mehr oder weniger geschäftig hin und her.
- Überall, wo man hinsieht, entdeckt man Container in riesigen Stapeln, die gerade von einem Hafenkran verladen werden.
- Viele Schiffe liegen im Hafen, von kleinen Jachten, über große Kreuzfahrtschiffe bis hin zu riesigen Frachtschiffen.
- Gerade wird versucht, einen Helikopter auf ein Schiff zu verladen. Ein paar Arbeiter stehen um ihn herum.

Hafenmitarbeiter



- ein Haufen Männer, mit Ankermotiven tätowiert
- Einige von ihnen tragen Hemden mit Warnwesten, andere tragen neon-orange Jacken.

Handeln: 19		**Wissen: 15**		**Soziales: 6**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Ziehen	65 + 19 = **84**	Schiffswissen	75 + 15 = **90**	Betören	15 + 6 = **21**
Heben	55 + 19 = **74**	Russisch	75 + 15 = **90**	Drohen	45 + 6 = **51**
Faustkampf	70 + 19 = **89**				

Der Helikopter

• Der Helikopter wirkt von außen sehr modern, gut ausgestattet. • Die Sitze im Inneren sind mit Leder überzogen. • Vorne im Cockpit ist alles auf dem neusten Stand der Technik, es gibt viele Schalter und Hebel. • Der Passagierbereich besteht aus zwei Sitzreihen mit je zwei Sitzen. • In der Mitte des Passagierbereichs steht eine Minibar mit Getränken und Gläsern.

Das Rathaus





- Das Rathaus ist ein sehr gepflegtes, riesiges weißes Haus.
- Es mutet an das Weiße Haus in den U.S.A. an.
- Der Vorgarten ist sehr gepflegt und sauber.
- Im Vorgarten sind fein säuberliche Buschfiguren ausgearbeitet.
- Ein Brunnen verschönert den Anblick des Hauses zusätzlich.

Bürgermeister Arno Schmidt

- 55 Jahre
- Er sitzt in einem gut bewachten Gebäude.
- Ohne ihn laufen die wenigsten Geschäfte in der Stadt.
- Er ist seit zehn Jahren Bürgermeister.
- Er versucht, gegen das Verbrechen anzukämpfen.

Handeln: 0		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Zechen	0 + 0 = **0**	Allgemeinwissen	0 + 0 = **0**	Menschenkenntnis	0 + 0 = **0**
Faustkampf	0 + 0 = **0**	Stadtwissen	0 + 0 = **0**	Lügen	0 + 0 = **0**
				Manipulieren	0 + 0 = **0**

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. Heroslheimer Helden: Charaktere – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Heroslheimer+Helden%3A+Charaktere&oldid=10897`