How to be a Hero

HOTLINE BLING: MIAMI

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



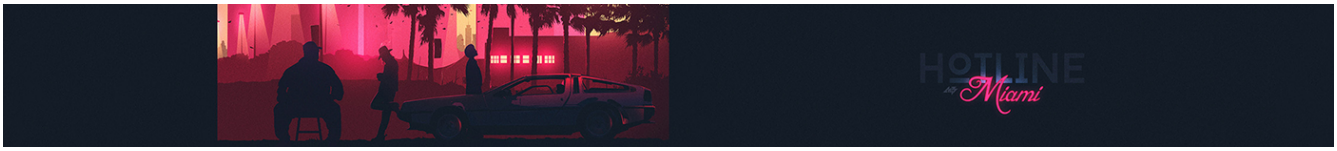


INHALT

Hotline Bling: Miami 3

- Einleitung 3
- Vorwort 4
- Jailhouse Boogie Anpassung 5
- How to be Special Regelwerk 5
- The New Format 6
- GM Aufbau 7
- Hotline Bling: Miami 7
- Der Auftakt 8
- Der Heist 8
- Charakter und NPC Beschreibung 9
- P-Dog 9
- King Dice 9
- Butcher Pete 10
- Quanito 10
- Stan 11
- Jack Michaelson 11
- Owen Clay 11
- Léon 12
- Harrison Yates 12
- Jefferson Dawson 12
- Dohnssen und Johnssen Stansfield 12
- Gebäudebeschreibung 13
- Intro 13
- Die Mall 13
- Die Bank 13

HOTLINE BLING: MIAMI



WIP! Dieses PnP ist noch unter Bearbeitung und sollte noch nicht gespielt werden! WIP!

UPDATE: Da ich leider immer noch viel in der Uni zu tun habe und erst nach der Klausurenphase weiter daran arbeiten kann, verschiebt sich der Release. Ich habe jedoch schonmal das vorläufige Skript hochgeladen. Der Inhalt ist zu 99% komplett, jedoch ist der Text noch etwas Fehlerbehaftet und einige Sätze müssen noch ausgeschrieben werden. Eine überarbeitete Version und eine Beschreibung wie man das Skript richtig liest, wird im Oktober hochgeladen.

Neuer voraussichtlicher Release: Oktober 2018

Wo spielt das Abenteuer? Miami, Florida

Wann spielt das Abenteuer? 1980

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer? How-to-be-Special-Regelwerk

Für wie viele Leute ist es gemacht? 3-6

Schwierigkeit für den Spielleiter: Einsteigerfreundlich

Schwierigkeit für die Spieler: Einsteigerfreundlich

Spieldauer: 6 Stunden (Oneshot oder Twoshot möglich)

Einleitung

Willkommen in Miami!

Hier ewartet dich eine interessante Story und viel Teamplay.

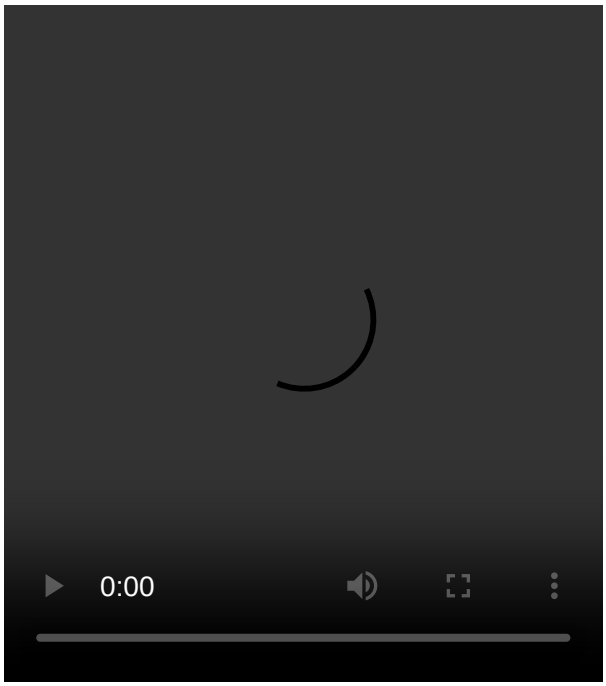
Damit auch jeder direkt weiß was auf ihn zukommt und nicht umsonst so viel Text lesen muss, ist hier eine kurze Beschreibung:

Dieses PnP orientiert sich an storygebundenem Gameplay, wie beispielsweise "Morriton Manor", weniger an offene Welten wie "Der Schwarze Tod". Hardcore openworld fans werden sich hier also nicht wohl finden.

Zum Setting:

Die Spieler, eine Gruppe von Spezialisten, bekommen in einer überspitzen Version der 80er Jahre in Miami den Auftrag eine Bank auszurauben.

Wie das ausgeht?



Hotline Bling: Miami Teaser

Trommel dir am besten eine Gruppe zusammen und finde es selber heraus!

Aber erstmal vorweg:

Dieses PnP war ursprünglich nicht zur Veröffentlichung bestimmt, deswegen werden wahrscheinlich ein paar Rechtschreibfehler zu finden sein. Wenn du einen Fehler findest oder dir irgendetwas nicht verständlich ist, schreib mir einfach eine Nachricht oder eröffne eine Diskussion. Ich kümmere mich dann schnellstmöglich darum!

Zudem möchte ich mich hier bei Micheal von Mbdsgns dafür bedanken, dass ich sein Artwork im Teaser und als Titelbild verwenden darf. Wenn dir sein Stil gefällt, kannst du hier weitere Werke von ihm finden:

https://www.facebook.com/MichybapsDesigns/

Und jetzt ohne weitere Verzögerung zum PnP!

Viel Spaß!

Vorwort

Nach längerer Zeit habe ich beschlossen einer meiner älteren PnP Teile hier zu veröffentlichen. Zum einen da es gut in das RBTV Universum passt (Allen voran als Sequel zu Jailhouse Boogie), zum anderen da es sehr Einsteigerfreundlich ist. In diesem PnP wurden alle Dialoge und eine Menge Optionen komplett ausgeschrieben. Dies eignet sich vor allem für neue Spielleiter sehr gut, die noch nicht so geübt sind im Improvisieren von Gesprächen. Außerdem ist der Text nach einer speziellen Formatierung geordnet, was den Lesefluss erleichtert und dem Gamemaster dabei hilft schnell wichtige Informationen zu finden und sich gut im Abenteuer zurechtzufinden.

Ist das also ein reines Anfänger PnP?

Nein. Auch PnP Veteranen können sich an dieser Story erfreuen, da Hotline Bling: Miami viel Platz für Kreativität bietet. Man kann sich also hier mit seinem Charakter mal so richtig austoben.

Für wen ist dieses PnP gemacht?

Hotline Bling: Miami folgt einer klaren Storyline. Es gibt mehrere Wege das Ziel zu erreichen, aber Hardcore openworld, openend, total freedom fans werden hier nicht auf ihre Kosten kommen.

Aber wie viele Wege gibt es?

Hängt von der Spontanität des Gamemasters ab, das Skript hat eine gute Hand voll.

Wie schauts mit dem Stil dieses PnP's aus?

Das PnP wurde von mir in den 80er Jahren angesetzt. Ziel war es eine Version der 80's, wie man sie aus den Filmen kennt, zu erschaffen. Die Welt soll aber weiterhin authentisch bleiben. Ein Chaos, indem NPC's absolut irrationale Entscheidungen treffen, ist unerwünscht.

Charakter wurden überspitzt gezeichnet damit die Spieler klare Verhaltensmuster sofort erkennen. Zb. Das ist der aggressive Typ, das der ruhige Typ, das der schüchterne Typ usw.

Viel schlechter Humor und dumme Wortwitze sind angebracht. Und dazu soll gute 80's Musik im Hintergrund laufen. Ein paar Beispiele hab ich im Skript vermerkt, die jeweiligen Audiodaten findest du unten mit dem dazugehörigen Youtube Link.

Schlussendlich geht es ja bei PnP darum in der Gruppe Spaß zu haben. "Ich will Gewinner in dieser Gruppe sein" Typen werden in diesem PnP auch nicht auf ihre Kosten kommen.

Moment mal, 80's? Jailhouse Boogie spielt doch im Jahr 1970!

Hotline Bling: Miami spielte einige Jahre nach dem erfolgreichen Ausbruch des Trios. Dazu mehr unter Jailhouse Boogie Anpassung

Das PnP auf dieser Seite stellt somit die angepasste Version dar, welche nach den Ereignissen von Jailhouse Boogie spielt.

Jailhouse Boogie Anpassung

Es gibt 2. Möglichkeiten dieses PnP zu spielen:

1. Als eigenständige abgeschlossene Geschichte. Die Spieler erstellen in diesem Fall neue Charaktere mit einer Spezialisierung die sie sich aussuchen können. Die Gang Cr4zySisters soll in diesem Fall vom Gamemaster umbenannt werden.

2. Als Fortsetzung zu Jailhouse Boogie.

Nach den Ereignissen in Velvet Shell setzen sich Shelly, Turtle und Bob zur Ruhe und tauchen einige Jahre unter.

In dieser Zeit verändern sich ihre Persönlichkeiten (vllt erwachsener geworden oder Familie gegründet) und sie finden neue Interessen & Hobbys.

Zb. Shelly -> Schlösser knacken (Lockpicker, Cleaner)

Turtle -> Tarnung (Mole, Phantom)

Bob -> Programieren (Charmeur, Hackermann)

1968 wird das Trio von dem Boss der Purple Velvet Gang wieder eingezogen. Sie sollen helfen das Einflussgebiet der PVG nach Miami zu erweitern. 2 Jahre leben die 3 sich in Miami ein und machen ihren Job gut. Doch eines Abends kommt P-Dog mit einer schlechten Nachricht vorbei...

How to be Special Regelwerk

Es wird die Standard HTBAH Version benutzt. Die dazugehörigen Charakterbögen sind unten in der Galerie zu finden. Die HTBAH Version wird hier aber um Spezialisierungen erweitert. Jeder Spieler muss eine von 6 Spezialisierung wählen. Eine Spezialisierung ist eine besondere Fähigkeit die nur die jeweilige Klasse besitzt.

Bsp: Nur Mole kann Wände einreißen, nur Hackerman hacken, nur Lockpicker schlösserknacken.

Warum das ganze? Die Spieler haben durch die Spezialisierung ein größeres Interesse daran besser im Team zu spielen.

Der empfohlene minimale Kader für 3 Personen besteht aus: Mole, Lockpicker, Hackerman (1 Spieler kann auch 2 Spezialisierungen haben. Aber keine Spezialisierung 2 mal in einer Gruppe!)

Eine Übersicht der Spezialisierungen: (Der Gamemaster oder die Spieler können ihre Spezialisierung auch etwas abwandeln)

Mole: Kann Wände einreisen & prüfen. Kann Schubladen leicht rausreißen.

Lockpicker: Kann Schlösser leicht öffnen, und mit Hilfe von Hackerman auch elektr Schlösser.

Phantom: Für Videocameras schwer erkennbar. Kann sich verkleiden.

Hackerman: Kann Geräte hacken.

Charmeur: Kann betören und verführen, gut im schießen.

Cleaner: Kann Leute von hinten lautlos ausschalten, aber schlecht im eigentlichen Nahkampf.

Kampf und Schaden sind im **Zusatz zum Regelwerk** festgehalten

The New Format

Ich empfehle jedem der dieses PnP spielen will, sich das vorbereitete Skript runterzuladen und damit zu arbeiten.

Warum Wordpad?

Wordpad bietet die Möglichkeiten Passagen gut erkentlich zu machen.

Wofür ist das gut?

Bsp: Ein Spieler will mit einem Charakter reden und etwas tun.

Hat man nur schwarzen Text vor sich, so muss man den Text dieser Szene erst nach den gewünschten Informatioen durchsuchen, was Zeit kostet. Allen voran in spannenden (meist hektischen) Situationen kann das schnell, bei einem neuen Gamemaster, zum Burnoout führen.

Deswegen sind in dieser Formatierungen Informationen *eindeutig* durch Farben von einander getrennt. Man erkennt dadurch sofort wo eine Beschreibung, ein Dialog, eine Szene, eine Option, eine Bedingung oder ein Hinweis ist bevor man den dazugehörigen Text überhaupt liest.

GM Aufbau

Wie setze ich als GM das ganze auf?

Das Skript (Das eigentliche PnP am besten in Wordpad Format) auf einem Laptop oder Tablet vor sich stellen.

Gebäude- und Charakterbeschreibungen könnten ausgedruckt werden und zur rechten Seite hingelegt werden.

Auf dem Laptop wird empfohlen Virtual DJ für die Audio im Hintergrund laufen zu lassen und nur zu bedienen wenn es das Skript vorsieht. (Dazu mehr unter **Audioübersicht**)

Evtl diese Seite hier ebenfalls offenlassen um Zusatzinformationen bereitzuhalten.

Das HTBAH-Regelwerk entweder im Druckform oder ebenfalls auf dem Laptop.

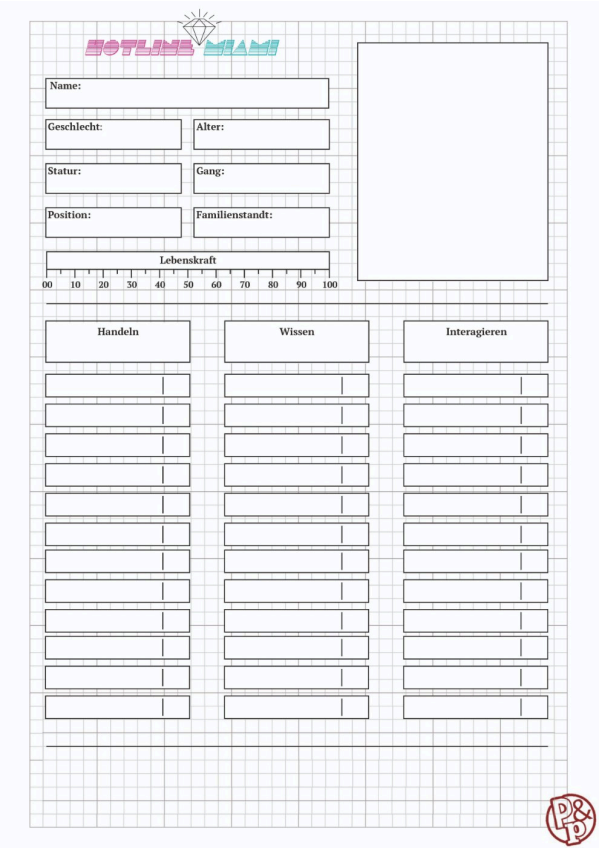
Die Charakterbögen farbig auf weißes A4 Papier drucken.

Die Karte sollte auf hellgraues A3 Kartonpapier gedruckt werden.

Die Schließfächer 1-3 auf hellgraues A4 Papier drucken.

Die Schlüssel am besten auf "Goldenes" A4 Kartonpapier drucken.

+einfaches Papier für Notizen des GM



Hotline Bling: Miami Charakterbogen Blanko

Welche Würfel werden benötigt?

Prinzipiel gehts auch mit nur einem von jeder Sorte.

Empfohlen: 2 W20 Würfel und ein W100 Würfel für jeden Spieler + Spielleiter

W100 Würfel besteht aus einem Würfel mit 10er Stelle und einem mit 1er Stelle.

Hotline Bling: Miami

WIP

!SPOILERALARM! AB HIER NUR NOCH FÜR GAMEMASTER !SPOILERALARM!

Hier kannst du das vorläufige Skript downloaden.

Nach Rücksprache mit blackcat2447 werde ich das Skript jetzt besser in das Wiki integrieren. Der Spielleiter wird also sowohl das Wiki, als auch das Skript offen haben. Mit dem Skript wird die Geschichte erzählt und das Wiki dient dem Spielleiter als "Wiki" für Spielerinteraktionen (Zb. Welcher Loot in welchen Räumen

liegt, welche NPC's welche Gegenstände bei sich haben, wie sich die NPC's verhalten sollen usw.), so wie es Hauke auch handhabt. Auf diese Weise muss der Spielleiter auch nicht so viel ausdrucken was der Umwelt zu Liebe kommt :)

Der Auftakt

X_01

Fahrt am Morgen

X_02

King Dice

X_03

Butcher Pete

X_04

Die National Bank

X_05

Die Sheridan Mall

X_06

Der Plan

X_07

Der Heist

Fahrt am Abend

Y_01

The Mall (Team 1)

Y_02

Aufs Dach (Team 2)

Y_03

Die Toilette (Team 1)

Y_04

Das Zusammenfinden

Y_05

Die Sicherheitsstufe 1

Y_06

Die Sicherheitsstufe 2

Y_07

Überwachung

Y_08

Die Flucht

Y_09

Die Finale Frage

Y_10

Charakter und NPC Beschreibung

P-Dog

Catchphrase: Sagt oft am Satzende "okay?" In einem tiefen rauen Ton. Bsp: Ihr müsst da hinfahren, okay? | Bedeutet soviel wie: Verstanden?

Aussehen: Samuel L. Jackson, groß, normalgewichtig

Kleidung: Schwarze Lederjacke, glanzvollpolierte Glazte, vollen Goatie-Moustache

Stimme: Jailhouse Boogie: Shelly (Etienne)

Verhalten: Aggressiv & Dominant (Wird P-Dog gennant weil er immer durch die Stadt wandert und die großen Jobs verteilt. Direkter Bote vom Boss)

Wissen:

-Weiß, dass das Lager der PVG nicht von der Polizei gestürmt wurde.

-Steckt mit Butcher Pete und Léon unter einer Decke.

-Ist eigtl hohes Tier bei der PVG, will jetzt aber zu Léon's neuer Gang übergehen

-Arbeitet für Léon

-Hat den Auftrag DS zu einem Heist zu überreden um einen Bandenkrieg auszulösen.

(Weitere Infos dazu unter Léon)

-Weiß dass Butcher Pete in der Bank nicht auftauchen wird

(Weitere Infos dazu unter Butcher Pete)

King Dice

Aussehen: Oswald Jacobs | LA Noire, keine beeindruckende Figur, ziemlich abgemagert

Kleidung: Graues Hemd, Hosenträger, grimmiges Gesicht, fette rote Nase, paar graue Härchen auf dem Kopf glatt mit viel Haaröl nach hinten gekemmt

Stimme: Italienische, Der Pate

Verhalten: Misstrauisch, Harter Verhandler, Geizig

Wissen:

-Weiß nichts über DS Heist und will es auch nicht wissen

-Will nur sein Job machen und was verkaufen

-Keine Fragen stellen

-Bedient alle Gangs, stellt aber keine Fragen deswegen lebt er noch

Butcher Pete

Catchphrase: Wenn Die Spieler das wiederholen was er gesagt hat oder wie er es will kommt immer ein tiefes "mhmmmm", als eine Art Zustimmung. Wie das schnurren einer Katze.

Aussehen: Huell Babineaux | Breaking Bad, groß und fett

Kleidung: (Auf dem Parkplatz) Reinigungsuniform (Am Ende) Graues Shirt und ne Jeans

Stimme: Tief, ruhig und gelassen.

Verhalten: Sehr relaxed. Die Ruhe in Person. Guter zuhörer. Setzt sich aber wenn er was zu sagen hat durch. (Name ist selbsterklärend...)

Wissen: -Weiß, dass das Lager der PVG nicht von der Polizei gestürmt wurde.

-Steckt mit Butcher Pete und Léon unter einer Decke.

-Ist einer der Informaten der PVG. Ist wie P-Dog auch schon länger dabei.

-Arbeitet für Léon

-Hat den Auftrag DS zu einem Heist zu überreden um einen Bandenkrieg auszulösen.

(Weitere Infos dazu unter Léon)

-Weiß schon dass er am Heist nicht teilnehmen wird.

(Warum?)

->Der Heist ist nur insziniert. Am Tag nach dem Heist werden die Überwachungskameras veröffentlicht die eindeutig zeigen wie Mitglieder der PVG eine Bank der Cr4zySistern angreifen. Das resultiert in einem

Bandenkrieg bei dem die PVG (Die Spieler) den ersten Angriff getätigt haben. Da die Razzia am Anfang nie stattgefunden hat.

Quanito

Catchphrase: Endet den Satz meistens mit einem "Sí" oder "Sí?" (Spanisches Ja oder Ja?)

Aussehen: Pablo Escobar| Narcos , normal

Kleidung: Reinigungsuniform

Stimme: Spanisch

Verhalten: Sehr nervös, da Angst um Job. Ein netter Mensch. Offen für Bestechungen, da harte Zeiten.

Wissen:

-Weiß von nichts

-Weiß auch nicht dass Butcher Pete rausgenommen wurde aus dem Plan da das erst am Black Friday passiert

Stan

Aussehen: Stan Lee, etwas kleiner

Kleidung: Wachmannuniform

Stimme: Stann Lee

Verhalten: Freundlich. Bestimmt. Nimmt seinen Job ernst. Hat ein weiches Herz. Kann Menschen nicht weinen sehen. Geschwätzig.

Wissen:

-Kennt sich mit dem Tagesablauf in der Bank aus

-Verplappert sich schnell mal

Jack Michaelson

Catchphrase: Redet sehr aufgedreht

Aussehen: Michael Jackson (Jung), klein und Jung 19 Jahre ca.

Kleidung: (Am Tag, arbeitet grad nicht)Karriertes Rotes Hemd offen und schwarze Jeans (Am Abend) Reinigungsuniform

Stimme: hoch, Micheal Jackson

Verhalten: Ehrlich. Offen. Hilfsbereit. Knüppft gerne Freundschaften. Verstößt nicht gerne gegen Gesetz, aber Mikrophone zu haben ist sein großer Traum. Würde vieles dafür tun.

Wissen:

-Kennt sich mit dem Mallaltag aus

-Kennt Ausrüstung der Wachmänner

Owen Clay

Aussehen: Saul Goodman (In seinem Notarraum auf Bild zu sehen)

Kleidung: Anzug

Stimme: Saul Goodman

Verhalten: Fokusiert. Fachlich.

Wissen:

-Jura

-Geldanlagen Cr4zySisters

Léon

Aussehen: Jared Leto mit langen Haaren

Kleidung: Weißer Stilvoller Anzug. Lila Hemd. Ne Menge Klunker und Gold Ketten.

Stimme: Joseph Seed in US Version (Live Action)

Verhalten: Ruhig und gelassen. Wortgewand. Dominant. Respektiert. Schizophren. Drang zu explodieren. Desensibilisiert.

Wissen:

-Hat P-Dog und Butcher Pete vor Abenteuerbegin rekrutiert

Harrison Yates

Catchphrase: Fluchen ständig

Aussehen: Zurückgekemmte orangene Haare und starken orangenen Moustache

Kleidung: weißes Hemd und schwarze Hose

Stimme: Redneck 1

Verhalten: Entspannt. Routenierter Arbeitstag. Aggresiv und misstrauisch nicht-kaukasier gegenüber

Wissen: nichts

Jefferson Dawson

Catchphrase: Fluchen ständig

Aussehen: Kurze Schwarze Scheitelfrisur und Koteletten

Kleidung: weißes Hemd und schwarze Hose

Stimme: Redneck 2

Verhalten: Entspannt. Routenierter Arbeitstag. Aggresiv und misstrauisch nicht-kaukasier gegenüber

Wissen: nichts

Dohnssen und Johnssen Stansfield

Aussehen: Beide kurze braune Haare und leichten Bart (Zwillinge)

Kleidung: beiges Hemd und braune Hose

Stimme: männlich

Verhalten: Bestimmt. Routenierter Arbeitstag. In Gespräch über Familie versunken. Triggerfriendly

Wissen: nichts

Gebäudebeschreibung

Intro

Bar "Las tortugas"

King Dice

Butcher Pete's Van

Die Mall

Die Mall

Whole Food

Tiefgarage

Die Bank

Eingang

Toilette

Lobby

Sicherheitsstufe 1

Flur

Maschienenraum

Server-Intern

Archiv

Putze

Pausenraum

Toilette (Personal)

Sicherheitsstufe 2

Offenes Großraumbüro

Konferenzraum

Server-Global

Büro's

Notargang

Brücke

Überwachung

Notar

Sicherheitsstufe 3

Tresor-Eingang

Security

Lager

CEO

Tresor

Ladezone

Safespot

Cache

Zusatz zum Regelwerk

Spezialisierung

Spezialisierungen sind besondere Fähigkeiten die nur die Klasse kann. Ausnahmen sind hierbei Redhead und Phantom, denn alle Spieler können schießen und sich verstecken. Aber diese beiden können das eben sehr gut.

Wie leveln?

Um 1 Punkt nach oben zu leveln benötigt man 10 Punkte. Gewürfelt wird mit dem W20 Würfel. Dabei ist 1 kritischer Erfolg. 20 kritischer Misserfolg.

Kampf

Reihenfolge wie in HTBAH.

Schießen Schütze würfelt auf Schießen, Ziel würfelt auf Handeln, je nach Position ist es für den einen erleichtert oder erschwert.(5,10,25,50..) Kritischer Treffer macht doppelten Schaden.

Nahkampf Beide würfeln auf Nahkampf falls einer das nicht hat, dann auf Handeln. Wenn beide bestanden haben, gewinnt die bessere Differenz zum Wurfwert.

Schaden

Faust 2W6+3

Messer 1W20+10

Pistole 2W20+10

Gewehr 2W20+3W6+20

Audioübersicht

Der Auftakt

Als Audiointerface empfehle ich VirtualDJ8, da es zum einen kostenlos ist und man viele Tracks gleichzeitig laufen lassen kann. Zudem lassen sich hier einfach und schnell Echo Effekte und Tiefpässe einstellen.

```
MP  00 (Intro)
```

https://www.youtube.com/watch?v=w5fLGWrHouk

```
MP 01 (Fahrt am Morgen)
```

https://www.youtube.com/watch?v=BhsTmiK7Q2M

```
MP 02 (King Dice)
```

https://www.youtube.com/watch?v=P3UguXUvECM

```
MP 90 (Parkplatz)
```

https://www.youtube.com/watch?v=5oEp0T0DyNc

```
MP 03 (Butcher Pete)
```

https://www.youtube.com/watch?v=xX4Ovw_4V6k

```
MP 91 (Bank)
```

https://www.youtube.com/watch?v=jOZac0bNJqw

```
MP 92 (Mall)
```

https://www.youtube.com/watch?v=WZCMjK4oWlw

```
MP 04 (CRX Broken Bones)
```

https://www.youtube.com/watch?v=28T5N7Z-02c

Der Heist

```
MP 05 (Fahrt am Abend)
```

https://www.youtube.com/watch?v=MV_3Dpw-BRY

Quellen

https://thumbs.dreamstime.com/z/one-business-man-silhouette-looking-up-23094193.jpg

http://www.supercoloring.com/sites/default/files/silhouettes/2015/05/fat-man-black-silhouette.svg

http://moziru.com/images/hair-clipart-balck-13.png

https://i.pinimg.com/564x/89/40/ca/8940ca2b1ebc99256b129c1a83a1ee42.jpg

https://www.youtube.com/watch?v=hjXKo79lgZg

https://www.youtube.com/watch?v=PDpPVKroc8w

https://www.facebook.com/MichybapsDesigns/

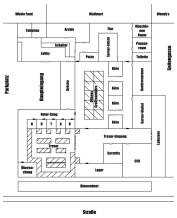
https://www.youtube.com/watch?v=0Z36Q6g--KI

Gallerie & Anhang

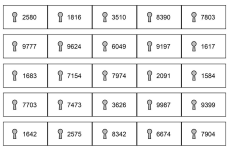
More to come

- 

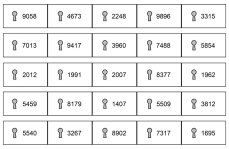
  Hotline Bling: Miami Teaserbild

- 

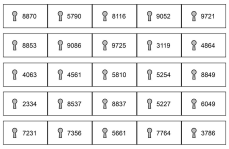
  Hotline Bling: Miami Bank Map

- 

  1

- 
9058
4673
2248
9896
3315
7013
9417
3960
7488
5854
2012
1991
2007
8377
1962
5459
8179
1407
5509
3812
5540
3267
8902
7317
1695

2

- 
6870
5790
8116
9052
9721
6853
9086
9725
3119
4864
4063
4561
5810
5254
6849
2334
8537
8837
5227
6049
7231
7356
5661
7764
3786

3

- 
7703
8342
2091
1617
7904
1816
7154
9399
9686
8377
8902
2007
5540
5459
4673
7013
3786
7764
7231
5227
4561
4063
4864
9086
5790

key

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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. Hotline Bling: Miami – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Hotline+Bling%3A+Miami&oldid=6393`