



M A R B A S

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



INHALT

Marbas	3
--------------	---



MARBAS

In den Tiefen der Hölle fault der Prinz der Nacht vor sich hin. Seine Gestalt ist die eines schwarzen Löwen mit geifernden Fängen. Sechsenddreißig Legionen Dämonen stehen unter seinem Befehl. Er ist der Bringer von Krankheit und Tod. Unruhig träumt er in der Tiefe und sehnt sich nach dem Tag, da er über die Menschheit hereinbrechen wird...

(Auszug aus dem "Daemonicas magnae")

- MARBAS*

- Vorwort*

Dieses Abenteuer benutzt das "How to be a hero" System, mit der Ausnahme von Lebenspunkten, Rüstungen und Waffenschaden. Es benötigt ausserdem nicht zwingend einen Spielleiter und kann auch zumindest theoretisch als Soloabenteuer (Achtung: sehr geringe Erfolgschancen) gespielt werden.

Etwas schreckliches, unbeschreiblich grauenhaftes geht im kleinen Dorf Neulingen vor. Seltsame Schreie und Geräusche in der Nacht lassen die Bewohner kaum schlafen. Als dann auch noch das Grab einer kürzlich beerdigten alten Frau geöffnet und leer vorgefunden wird, greift endgültig Panik um sich und die verzweifelte Bürgermeisterin wendet sich an ihre alten Schulfreunde, da nicht einmal die Polizei sich noch nach Neulingen wagt...

- Regeln für die Charaktererstellung*

Charaktere mit den meisten Punkten in Handeln erhalten 20+2d8 Lebenspunkte und 20+2d6 geistige Gesundheit

Charaktere mit den meisten Punkten in Wissen erhalten 20+2d4 Lebenspunkte und 20+2d4 geistige Gesundheit

Charaktere mit den meisten Punkten in Soziales erhalten 20+2d6 Lebenspunkte und 20+2d8 geistige Gesundheit

Alle Charaktere müssen in etwa 50 Jahre alt, oder mit einem anderen Charakter verwandt oder befreundet sein. In jedem Fall braucht es mindestens einen, etwa 50 Jahre alten Schulkameraden der Bürgermeisterin.

Jeder Charakter kann bis zu 2 Waffen (zusätzlich zu Faustkampf) und bis zu insgesamt 10 Gegenstände mit sich führen. Zur Verfügung stehen jedem 1500 Mark

Waffenliste:

0 Mark, Faustkampf: 1d4 Schaden 20 Mark, Wurfmesser: 1d6 Schaden 25 Mark, Klappmesser: 1d6+1 Schaden 5 Mark, Schlagring: 1d6+2 Schaden 30 Mark, Baseballschläger: 1d10+2 Schaden 200 Mark, Kukri: 1d8+1 Schaden 1000 Mark, Stockklinge: 1d8+2 Schaden 1200 Mark, Pistole: 2d6 Schaden 1300 Mark, Revolver: 3d6 Schaden 1400 Mark, Shotgun: 4d6 Schaden

Items:



10 Mark, Seil 500 Mark, Tastenhandy 20 Mark, Taschenlampe 5 Mark, Zigarettenschachtel (10mal 1d6 Geistige Gesundheit regenerieren) 5 Mark, Feuerzeug 40 Mark, Flachmann mit Schnaps (10mal 2d6 geistige Gesundheit regenerieren) Erste-Hilfe-Kasten (+2d6 regenerierte Lebenspunkte bei erfolgreicher Probe) 10 Mark, Lupe 800 Mark, Gitarre (erfolgreiche Probe, alle regenerieren 1d6 Geistige Gesundheit) 5 Mark, Kerze 5 Mark, Kreide 100 Mark, Silberkreuz 20 Mark, Holzkreuz

Nützliche Fähigkeiten:

Handeln:

Schießen Rennen Verstecken Schlagen Schleichen Werfen Treten

Wissen:

Occultismus Bibelwissen Latein Medizin Spurensuche Geschichte Biologie Chemie Mathematik Träumen

Soziales:

Überreden Beruhigen Lügen Einschüchtern Menschenkenntnis

- Kapitel 1*
- (1)* Ihr seid dem Hilferuf der Bürgermeisterin gefolgt und habt euch im Neulinger "Café Lohengrin" um 16 Uhr verabredet, müsst aber feststellen das dort ein Schild mit "geschlossen" hinter der Scheibe hängt.

Ihr macht euch miteinander bekannt und beratschlagt das weitere Vorgehen. Draußen wird es bereits langsam dunkel. Wollt ihr (2) gleich zum Rathaus gehen oder lieber (3) erst das Dorf erkunden oder gar (4) in das Café einbrechen?

- (2)* Nicht weit entfernt vom "Café Lohengrin" liegt das Rathaus am Dorfplatz. Es ist ein dreistöckiges, graues Gebäude. Die Fassade bröckelt an mehreren Stellen und es macht allgemein einen eher baufälligen Eindruck. Nur in einem der Fenster im ersten Stock brennt Licht.

Wollt ihr (5) an der Klingel läuten Oder (6) in das Rathaus einbrechen Oder (7) einen Stein an das Fenster werfen

- (3)* Das Dorf liegt Schatten. Keine Menschenseele befindet sich auf der Straße. Nur im Rathaus brennt Licht.

Wohin wollt ihr gehen? (8) Dorfkirche (9) Friedhof (10) Brauerei (11) Altenheim (12) Kindergarten

Wenn ihr genug gesehen habt, dann weiter zum Rathaus (2)

- (4)* Warum nicht? Die Polizei traut sich sowieso anscheinend nicht mehr hierher.

Eine erfolgreiche Probe auf Treten oder Handeln öffnet die Tür (13) oder derjenige der scheitert erhält 1d4 Schaden. Sollte es niemandem gelingen die Tür einzutreten oder sonstwie einzubrechen, zieht ihr misstraut zum Rathaus (2) und schämt euch (jeder -1d6 Geistige Gesundheit)

- (5)* Ding-Dong...

Schritte kommen die Treppe herab dann öffnet euch Helga, die Bürgermeisterin. Ihre Kleidung ist akkurat wie immer, aber ihr blondes Haar hängt ihr zerzaust ins Gesicht. Ein müdes Lächeln zeigt sich auf ihrem Gesicht, offensichtlich ist sie froh euch zu sehen. Sie heißt euch höflich willkommen und geleitet euch nach oben wo sie die Situation nochmals schildert. In der Zwischenzeit sind zwei weitere Leichen vom Friedhof



verschwunden, die Gräber wurden wild aufgerissen und die Särge übel zugerichtet. Habt ihr euch das Kennwort "Verbot" notiert? Dann weiter bei (14) Habt ihr euch ausserdem auch noch das Kennwort "Gesperrt" notiert? Dann weiter bei (15) Ansonsten weiter bei (16)



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 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. Marbas – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Marbas&oldid=22293>

