How to be a Hero

MASTER CITY

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

Master City 3
- Vorwort 3
- Orte 3
- Bevölkerung und Fähigkeiten 4

MASTER CITY

Work in Progress

Wie das Setting aussieht:

- **Wo ist das Setting angesiedelt?**: Fiktives New York namens Master City
- **Wann ist das Setting angesiedelt?**: 21. Jahrhundert
- **In welchem genre spielt das Setting?**: Superhelden
- **Nach welchen Regeln ist das Setting aufgebaut?**: Basisregelwerk + How to be a Superhero
- **Welche Einschränkungen gibt es für die Spieler in der Wahl ihrer Charaktere?**: Superhelden, Sprache: Englisch
- **Welche zusätzlichen Module sind nötig?**: How to be a Superhero + NPCs
- **Welche bereits vorhandenen Abenteuer sind in dem Setting möglich?**: Superheros?!

Vorwort

Willkommen in Master City einer New York ähnlichen Stadt im 21. Jahrhundert nur das in dieser welt exsistieren Superhelden die Spieler sind in dieser Welt bereits etablierte Superhelden sie können selber entscheiden ob sie eine geheime Identität haben oder nicht.

Orte

Dock: 9

Die Dunkelste Ecke von ganz Master City hier treffen sich alle Menschen die irgendwas mit kriminalität zu tun haben.

Das Korralenriff

Das Geheime Untergrund Casino des Gangster bosses Shark.

Intrand Institut

Das Intrand Institut ist die renomierteste Forschungs Einrichtung in Master City geführt wird sie von Dr. Dr. Dr. Prof. Gregor Intrand dem Sohn von dem Gründer des Instituts Dr. Dr. Prof. Peter Intrand. Das Institut erhällte, trotz den Mengen an Unfällen die in diesem Institut passiert sind die zur erschaffung von Bösewichten führten, eine menge Geld vom Staat. Vieleicht haben ein paar der Spieler ihre Fähigkeiten von hier.

Rathaus Straße

Die Älteste und Prestigeprächtigste Straße von Master City

Das Rathaus

Das Rathaus von Master City gehört zu ältesten und größten Gebäuden von Master City hier hat der Bürgermeister sein Büro und das Parlament Tagt hier.

Mount Hero

Der größte Berg im umland von Master City er wird von vielen Superhelden als Basis genutzt.

Kratong Prison

Bevölkerung und Fähigkeiten

In Master City leben zum größten Teil normale Menschen doch exsistieren eine menge Superhelden und Bösewichte.

Badguys

Dave Johnson (Stone head)

- **Aussehen:** Ein Mann mitte dreißig er trägt zerissene Büro Kleidung und sein Kopf besteht aus Stein
- **Info:** Dave Johnson war mit Arbeiter einer Bau Firma die den von Harvey Wildot geforderten Tunnel bauen sollte der abfälle aus dem Intrandt Institut direkt in die Müllhalden bringen sollte jedoch wurde durch einen System Fehler bereits Abfälle durch dieses Rohr geschickt als Dave Johnson noch dran Arbeitete und so wurde er dann zu Stone head. Er macht Harvey Wildot für diesen Unfall verantwortlich.
- **Fähigkeiten:** Er kann Stein Kontrollieren und sein Kopf ist unverwundbar.
- **Werte:** *Leben:* 120

Handeln: 15		**Wissen: 8**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Stein Wurf (1w10):	50+15=**65**	Steinarten:	80+8=**88**	Einschüchtern:	70+7=**77**
Stein Wand (4w10):	30+15=**45**				
Springen:	70+15=**85**				

Thinker

- **Aussehen:** Ein Groß gebauter Mann mit glatze in seinen Dreißigern der nur eine Leder Hose trägt
- **Info:** Jev Honte hat sollange seinen Geist Trainiert das er Psycho Kräfte entwickelte und nun geht er auf die Jagd nach Menschen die er nicht für lebens Würdig hällt zu diesen Personen gehören auch die Spieler.
- **Fähigkeiten:** Schweben, Psycho Strahlen Schiessen, Energie Schilde formen
- **Werte:** *Leben:* 150

Handeln: 11		**Wissen: 9**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Psycho Strahl:	60+11=**71**	Psyche:	90+9=**99**	Überzeugen:	60+8=**68**
Energie Schild:	50+11=**61**			Lügen:	20+8=**28**

Shark

- **Aussehen:** Ein kleiner dicklicher Mann er trägt einen frack
- **Info:** Bei dem Shark handelt es sich um einer der größten Gangster bosse von Master City. Er bennent alle seinen Handlanger nach Fischen. Er ist der "Besitzer" des Koralllenriff's. Sein richtiger Name ist nicht bekannt.
- **Werte:**

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (2w10+3)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Preisstruktur	30 + 13 = **43**	Mennschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Pufferfisch

- **Aussehen:**
- **Info:**
- **Fähigkeiten:**
- **Werte:**

Octupus

- **Aussehen:**
- **Info:**
- **Fähigkeiten:**
- **Werte:**

Control

- **Aussehen:** Ein Großgebauter 45 Jahre Alter Mann
- **Info:** Bei Control handelt es sich aktuell um den stärkste Gangster Boss von master City seine wahre Identität ist nicht bekannt.
- **Fähigkeiten:** Gedanken Kontrolle, Energie Strahlen, Energie Waffen
- **Werte:** *Leben:* 300

Handeln: 16		**Wissen:** 10		**Soziales:** 22	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Gedanken Kontrolle:	50+16=**66**	Stadtwissen:	80+10=**90**	Authorität:	90+22=**112**
Energie Strahl (7w10):	40+16=**56**	Psyche:	20+10=**30**	Einschüchtern:	70+22=**92**
Energie Waffen (4w10):	70+16=**86**			Verschleiern:	60+22=**82**

Goodguys

Dr. Dr. Dr. Prof. Gregor Intrand

- **Aussehen:** Ein Mann anfang 40.
- **Info:** Gregor Intrand ist der Sohn von Peter Intrand, dem Gründer vom Intrad Institut, und führender Wissenschaftler vom Intrad Institut.
- **Werte:**

Bürgermeister Harvey Wildot

- **Aussehen:**
- **Info:** Harvey Wildot ist der Bürgermeister von Master City er gehört zu den beliebtesten Bürgermeistern die Master City je hatte, Er ist dafür Verantwortlich das das Intrand Institut die förderung bekommt die es bekommt und dadurch ist er indirekt für die erschaffung vieler Bösewichte Verantwortlichen.
- **Werte:**

Officer John Gered

- **Aussehen:** Ein Abgehalfteter älterer kleinerer Mann
- **Info:** John Gered ist seit fast zwanzig Jahren Chef der Master City Polizei und hat schon oft mit den Spielern zusammen gearbeitet.
- **Werte:** Polizist

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. 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. Master City – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Master+City&oldid=32693`