How to be a Hero

PROHIBITION

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





INHALT

Prohibition 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Module und Regeln 3
- Hintergund 3
- Das Abenteuer selbst 3
- NPCs 5
- Zusatzmaterialien 5
- Anmerkungen 5

PROHIBITION

- **Wo spielt das Abenteuer?**: In Chicago
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Zwischen 1920 und 1930 zu Zeiten der Prohibition
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 4-6
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**:
- **Schwierigkeit für die Spieler**:
- **Spieldauer**:

Allgemeines

Das Abenteuer wird gerade erstellt und soll Ende 2020 gespielt werden und bis dahin auch fertig sein. Die Grundidee des Abenteuers ist, dass die Spieler zwischen die Fronten eines Bandenkriegs geraten und sich dann aus dem Schlamassel befreien müssen.

Vorbereitung

bisher nichts

Module und Regeln

Um dein Abenteuer den Pen-and-Paper-Mechaniken anzupassen, solltest du dir vorab überlegen, welches Regelwerk du verwenden möchtest. Lege dich auf ein System, optionale HTBAH-Module oder eigene alternative Regelanpassungen fest. Es ist notwendig die vorgesehenen Regelgrundlagen anzugeben und gegebenenfalls den entsprechenden Wiki-Artikel zu verlinken. Hast du eigene Änderungen vorgenommen, solltest du diese ausreichend erklären oder gleich einen eigenen Wiki-Artikel dazu verfassen. Als Tipp: Verlinke die Module! So hältst du deine Seite übersichtlich und man findet die Module schnell. Halte auch fest, wie viele Würfel welcher Art du für das gewünschte System benötigst.

Hintergund

North Side Gang

- sind mit den Chicago Outfits verfeindet
- betreiben das Sweet Soups
- deren Anführer Moran hätte getötet werden sollen im Valentinsmassaker

Das Abenteuer selbst

In meinem Fall spielt das kurz nach dem Valentinsmassaker, da einer der Spieler in diesem seine ganze Familie verloren hat.

Beginn

Das Abenteuer, kann unterschiedlich beginnen. Der Hautpunterscheidungspunkt ist, ob die Gruppe sich kennt oder nicht.

Straße

Hier ein Beginn, wenn sich die Gruppe nicht kennt: Die einzelnen Teilnehmer der Gruppe bewegen sich durch die Straße und kommen an einem Auto vorbei mit offenen Türen. Im Innenraum ist ein Fass zu erkennen. In diesem Fass befindet sich reinster lupenreiner Whiskey mit einem Logo der Chicago Outfits (ob sie dieses erkennen hängt, davon ab wie gut sich die Leute im Mafia Mileu auskennen). In oder an dem Auto sollte etwas für die Chars interessantes sein. Was sich außerdem Zumindest für einen Teil der Chars, damit diese an das Auto hinstehen. Während dann die anderen Chars "zufällig" an dem Auto vorbeilaufen kommen bewaffnete Männer (der Spielleiter kann entscheiden ob Polizei oder Mafiosis) auf sie zu. Die Männer rufen: "Da sind sie, die Alkoholdiebe! Schnappt sie euch!" (es muss klar werden, dass sie verwechselt wurden) Die Chars haben dann zwei Möglichkeiten: Entweder sie setzen sich in Auto (springe zu Flucht im Auto) und fahren los oder sie rennen in eine Gasse und verschwinden dort. Der Spielleiter kann hier auch einen der Wege erleichtern oder erschweren bspw. dass das Auto schwer anspringt oder aus der Gasse kommen ebenfalls bewaffnete Männer. Als dritter Handlungsstrang kann man die Chars auch die Männer beruhigen lassen.

Flucht im Auto

Die Chars springen in das Auto. Mit dem Auto können sie dann flüchten. Dabei fahren sie quer durch Chigaco. Wo sie dabei rauskommen ist nicht relevant. Sollten sie sich entschliessen, dass Auto genauer zu untersuchen, finden sie einen Notizzettel. Auf diesem ist der Ort der Brauerei Sweet Soup notiert. Desweiteren finden sie auch eine Zeitung. Deren Datum der 15.02.1929 ist In diesem ist folgender Artikel abgedruckt Valentinsmassaker

Der Spielleiter, kann im Auto auch weitere Gegenstände platzieren, bspw. eine Thompson und eine Polizeiuniform aus dem Raub im Kofferraum. Untersucht jemand die Uniform, erhält er einen Satz Dietriche. Diese geben eine Erleichterung auf Schlösser knacken.

Falls die Spieler sich entscheiden nicht dem Hinweis zu folgen, können sie auch Kontakt zur Polizei aufnehmen (dieser Handlungstrang muss man sich dann selber ausdenken und wird hier nicht gecovert) oder in ein Speakeasy gehen um mehr über die Bande zu erfahren, der das Fass gehört. Dazu müssen sie würfeln um herauszufinden ob sie ein Speakeasy finden.

Sweet Soup

Die Sweet Soup ist eine Brauerei. Diese wird betrieben von der North Side Gang betrieben wird. Fact (falls ein Spieler auf Bandenwissen würfelt): Diese Gang ist mit den Chicago Outfits verfeindet, da Capone ihren Boss George Moran töten ließ. vor der Brauerei sind zwei Wachen. Es existiert auch ein Hinterhof. Möchte die Gruppe an den Wachen vorbei gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder müssen diese entweder getötet werden => Vorsicht dies ist sehr auffällig. Der Spielleiter kann dann mehr North Side Gang Mitglieder erscheinen lassen oder auch die Polizei auftauchen lassen. Geht die Gruppe gewaltsam vor muss sie auch in der Brauerei mit Widerstand rechnen.

Als zweite Möglichkeit wäre es auch mögliche die Wachen zu betören. Dies ist aber nur möglich wenn kein Mitglied der Gruppe den Chicago Outfits angehört in seiner Historie. Da diese von den North Side Gang Wachen erkannt werden würden. Wenn die Gruppe eine gute Geschichte hat kann sie sich in der Brauerei bewegen ohne aufzufallen.

Wenn die Gruppe nicht durch den Vordereingang möchte, ließe sich auch durch eine Türe im Hinterhof Zutritt erlangen. Dort befindet sich eine Wache. Wenn diese Lautlos ausgeschalten und versteckt wird fällt es nicht auf. Sollte die Leiche liegen gelassen werden kann der Spielleite würfeln ob diese später entdeckt wird und Alarm ausgelöst wird. Wenn die Wache jemand entdeckt im Hinterhof löst sie Alarm aus. Mit den Talenten Schleichen und oder Verstecken kann man unbemerkt an der Wache vorbei zur Hintertür gelangen. Die Wache hat auch einen Schlüssel der gefunden wird sollte sie durchsucht werden. Sollte dieser Schlüssel nicht gefunden werden muss das Schloss der Hintertüre geknackt werden.

NPCs

Hier listest du deine voraussichtlich auftretenden NPCs auf, sowie ihre Rolle, Merkmale, Motive bzw. Beweggründe, und falls es für das Abenteuer wichtig ist, solltest du auch die von ihnen mitgeführten Gegenstände benennen. Der Ort, an dem die NPCs anzutreffen sind, die Zeit, zu der sie sich dort aufhalten oder bestimmte Talentfertigkeiten, beispielsweise für Kämpfe, könnten hilfreich sein und sollten hier ebenfalls erwähnt werden. Auch mögliche Dialoge sowie Informationen oder Hinweise, die die Spieler von diesen NPCs erfahren können, solltest du festhalten.

Versuche, dich kurz und präzise zu halten, damit der Spielleiter schnell alle wichtigen Informationen finden kann, sobald die NPCs im Abenteuer auftauchen.

Zusatzmaterialien

Zeitungsartikel

Massaker am Tag der Liebe

Gestern, am Valentinstag wurde ein furchtbares Massaker in einer Autowerkstatt (2122 N. Clark Street) verübt. Dabei wurden sieben Personen getötet. Darunter war auch der Besitzer der Werkstatt John May sowie Adam Heyer. Dieser betreibt die Hunderennbahn am Rande der Stadt. Da die Täter sich als falsche Polizisten ausgaben gehen die Ermittlungen aktuell ins Mafia Mileu. Beim Verlassen des Tatortes wurden die Täter mit Thompson Gewehren beobachtet wie sie ein Fass aus der Werkstatt rollten. Vermutet wird, dass es sich um eine Racheaktion zwischen zwei Ablegern der italienischen Mafia handelt. Bürger die etwas potenziell hilfreiches gesehen haben werden gebeten sich an eine Polizeistation zu wenden und dort eine Aussage zu tätigen.

Sollte ein Spieler Mafia-/Untergrundswissen oder ähnliches besitzen dann kann er hier würfeln und Infos über die North Side Gang erhalten

Anmerkungen

Weitere Hinweise, Tipps und Ideen für das Abenteuer solltest du unter diesem Punkt festhalten. Sie helfen dem Spielleiter, das Abenteuer vorzubereiten und zu leiten. Auch Links zu weiterführenden Informationen finden hier ihren Platz sowie allgemein alles, was dir sonst noch zu deinem Abenteuer einfällt.

Und ganz zum Schluss schreibst du noch [[Kategorie:Abenteuer]], wodurch dein Abenteuer auch in der Auflistung unserer Abenteuer hier im Wiki gefunden werden kann.

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. Prohibition – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Prohibition&oldid=30832`