



SCHÖNE NEUE WELT

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



INHALT

Schöne neue Welt	3
Allgemeines	3
Vorbereitung	3
Module und Regeln	3
Hintergrund	3
Zusammenhang der Orte	3
Wilde	4
Patrouille	4
Kraterbasis	5
Das Abenteuer selbst	5
Zielsetzungen	5
Motivation	6
Orte und NPCs	6
Lager	6
Straße ins Nichts	7
Aufstieg	8
Wald	8
Zugang zur Geheimbasis	9
Kraterrand	9
Kraterrand	9
Geheimbasis	10
Hubschraubertransport	12
Absturz	13
Absprung	13
Gefängnis	13
Zusatzmaterialien	14



SCHÖNE NEUE WELT

ALLGEMEINES

- Wo spielt das Abenteuer: Bremen, ehemaliges Landschaftsschutzgebiet Kladdinger Wiesen (Krater des Kometeneinschlags)
- Wann spielt das Abenteuer: 2298
- Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer: How to be a Hero
- Für wie viele Leute ist es gemacht: 3 – 6
- Schwierigkeit für den Spielleiter: mittel
- Schwierigkeit für die Spieler: mittel
- Spieldauer: 6 – 12 Stunden

VORBEREITUNG

Es sind keine weiteren Vorbereitungen notwendig.

MODULE UND REGELN

Es sind keine Module oder spezielle Regeln vorgesehen.

HINTERGRUND

Das Abenteuer spielt in der Welt von [Comet Aftermath](#).

ZUSAMMENHANG DER ORTE

Die nachfolgende Karte zeigt den Zusammenhang der einzelnen Orte im Abenteuer. Einige Orte können teilweise nur nach vorherigem Besuch anderer Orte erreicht werden. Die farbliche Indikation der Pfeile weist dabei auf die möglichen Pfade hin.





WILDE

Die Wilde sind Kannibalen, die im Umland des Kraters leben. Durch den Einschlag kam es zur Verteilung einer noch unbekannten Substanz, die zur Mutation bei den Wilden geführt hat. Diese sind nun degeneriert, leben in Rudeln und haben vieles ihrer Menschlichkeit verloren. Sie sind mehr Tier als Mensch.

Wert	Wilde
Lebenspunkte	60
Handeln	5
Schlagen	55
Inventar	Leere Hände (1W10) oder Knüppel (1W10)

PATROUILLE

Es gibt unterschiedliche Arten von Patrouillen, die aus nachfolgender Liste ausgewählt oder ausgewürfelt werden können. Die Charakterbögen sind beispielhaft beigelegt.

Typ	Aufbau	Würfelwurf (1W6)
1	1 Soldat	1 oder 6
2	2 Soldaten	2 oder 5
3	1 Soldat, 1 Scharfschütze	3



4	1 Soldat, 1 Soldat in Schutzausrüstung	4
---	--	---

Nachfolgend sind die wesentlichen Charakterwerte beschrieben.

Anmerkung Loyal gegenüber seinem Arbeitgeber, hat keine Informationen Loyal gegenüber seinem Arbeitgeber, verrät Informationen nur unter stärkster Folter, weiß etwas zur Truppenstärke Loyal gegenüber seinem Arbeitgeber, hat keine Informationen

Wert	Soldat	Soldat mit Schutzausrüstung	Scharfschütze
Lebenspunkte	80	80	80
Handeln	4	4	5
Schießen (inkl. Handeln)	44	44	55
Inventar	• Pistole (5W10) mit 14 Schuss • Leere Hände (1W10)	• SMG (6W10) mit 20 Schuss (25% Wahrscheinlichkeit einer Ladehemmung) • Schutzausrüstung: -3 auf eingehenden Schaden • Leere Hände (1W10)	• Karabiner (7W10) mit 14 Schuss (laden und schießen: 2 Runden) • Leere Hände (1W10)

Nachfolgend sind weitere benannte NPC beschrieben.

Wert	Hauptmann Schulz	General von Schneider
Lebenspunkte	80	100
Handeln	10	5
Schießen (inkl. Handeln)	60	45
Waffenloser Kampf	60	15
Inventar	• Pistole (5W10) mit 7 Schuss • Leere Hände (1W10)	• Pistole (5W10) mit 7 Schuss • Leere Hände (1W10)
Anmerkung	Loyal gegenüber seinem Arbeitgeber, etwas leichtgläubig, verrät auch unter stärkster Folter keine Informationen, hat Kenntnisse über die Geheimbasis und den Zweck der Bohrungen	Loyal gegenüber seinem Arbeitgeber, verrät auch unter stärkster Folter keine Informationen, hat erweiterte Kenntnisse über die Geheimbasis, den Zweck der Bohrungen und den Konzern

KRATERBASIS

Sobald die Gruppe in die Basis eingedrungen ist, kann sie diese grundsätzlich frei erkunden. Ob hierdurch spielrelevante Ereignisse ausgelöst oder ausgeschlossen werden, entscheidet der Spielleiter.

DAS ABENTEUER SELBST

ZIELSETZUNGEN

- Mehr über den „Konzern“ herausfinden



- Erste Anhaltspunkte zum Projekt Arche finden
- Nadia finden (tot oder lebendig)

MOTIVATION

Die Gruppe kann selbst entscheiden, warum sie sich am Lager trifft. Alternativ können es auch Glücksritter sein, die gehört haben, dass um den Krater herum reiche Bodenschätze zu finden sein sollen. Den Berichten nach sollen ganze Diamantadern an der Erdoberfläche zu finden sein. Es wird für ein neues Eldorado gehalten. So einfach stellt es sich dann aber nicht da. Die Erzählungen sind doch mehr Übertreibungen.

ORTE UND NPCs

LAGER

Informationen

- Startort
- Heruntergekommener Ort
- Einige Zelte
- Wenige, notdürftig zusammengezimmerte Hütten
- Sehr schmutzig und schlammig
- 3 Handelsstände (Waffen, Ausrüstung, Nahrung)
- Im Laufe des Aufenthaltes kommt der Questgeber angerannt

Weitere Items/Hinweise keine NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Kovac (Waffenhändler)	39 Jahre alt Männlich Vom Leben in der Wildnis gezeichnet Neben seiner eigenartigen Kleidung sind seine auffälligsten Merkmale die Narbe nebst Klappe über dem linken Auge und ein Stumpf am rechten Arm Slawische Züge Handelt gerne, besonders zu seinen Gunsten Redet aber auch viel wirres Zeug (s. Settingbeschreibung)	• 2 selbstgebaute, qualitativ schlecht hergestellte Nahkampfwaffen (Messer aus Metallsplintern), die auch als Wurfwaffe eingesetzt werden können (Schaden 2W10) • 1 Armbrust in schlechtem, aber reparablem Zustand (laden und schießen dauert 2 Runden) mit 5 Bolzen (Schaden 4W10; nach Reparatur 6W10)	Nachschub an der Straße besorgen „An der Straße im Süden kommen gelegentlich Transporte vorbei, das könnte sich lohnen.“



Seteney (Ausrüstungshändler)	48 Jahre alt Weiblich Hübsch Kaukasisches Aussehen Verschlagen, scheint mehr zu wissen, als sie preisgibt 3 Schlafsäcke (besserer Schlaf, dadurch erhöhte Lebenspunktregeneration)	• 1 Feuerzeug • 2 Erste-Hilfe-Taschen (+20 Lebenspunkte)	Nachschub am Aufstieg besorgen „Holt mir vom Krateraufstieg im Osten, was ihr finden könnt. Dort ist ein guter Ort dafür, vertraut mir.“
Daron (Nahrungshändler)	27 Jahre alt Männlich Afrikanische Herkunft Wirkt unsicher	• 1 roher Hase (Haltbarkeit 2 Tage) • Dose Ravioli (Ablaufdatum 2130, etwas verbeult, 30%ige Chance auf Vergiftung)	Nachschub am Wald besorgen „Jagd mir ein bisschen Fleisch aus dem Wald im Norden, ja?“
Aman Anjuman (Questgeber)	32 Jahre alt Männlich Arabische Wurzeln Verängstigt ausgehungert	• Ehering (als Beweis für seinen Auftrag gegenüber Nadia kann er diesen der Gruppe nach erfolgreicher Überredung überlassen)	Kommt ins Lager gelaufen Frau Nadia wurde von Soldaten entführt Keiner glaubt ihm, weil Soldaten sehr selten sind Erzählt von „dem Konzern“ Fleht um Hilfe Wirkt sehr verzweifelt

STRAßE INS NICHTS

Informationen

- Einigermaßen befestigte Straße
- Etwas schlammig
- Tiefe Rillen von großen Reifen erkennbar
- Leicht bewaldete Böschung am Straßenrand
- Auf der Straße kämpfen 2 bewaffnete Soldaten, die wie eine Patrouille aussehen, gegen eine Gruppe von 7 Wilden

Weitere Items/Hinweise

- Pistole mit 5 Schuss (7W10)

NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
------	--------------	----------	---------



Patrouille	Siehe oben		
5 Wilde	Siehe oben		

AUFSTIEG

Informationen

- Ausgetrampelte Pfade in viele Richtungen erkennbar
- Weg vom Dorf am stärksten erkennbar, scheint einigermaßen oft benutzt zu werden
- Ein Weg scheint weiter nach oben zu führen
- Ein kleiner, unsauber aussehender Fluss schlängelt sich von oben Richtung Tal
- Lichtung mit einer Gruppe von 6 Wilden voraus, die irgendetwas zu essen scheinen

Weitere Items/Hinweise

- Uniformabzeichen vom „Konzern“

NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
4 Wilde	Siehe oben		

WALD

Informationen

- Es ist ein Wald
- Die Bäume stehen nicht allzu eng, man kann recht weit zwischen diesen durchschauen
- Ein ausgetrampelter Weg im Osten ist erkennbar, der leicht anzusteigen scheint

Weitere Items/Hinweise keine NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Bär	Großer, brauner Bär Unnormal aggressiv Tritt in Aktion, wenn die Gruppe laut oder unaufmerksam ist Kommt aus Osten aus Richtung des Pfades 50 LP 3W10 Schaden Fell	• Bärenkopf (abtrennbar) • Rohes aber eigenartiges Fleisch (auch bei fachgerechter Zubereitung mit einer 50% Chance einer Vergiftung bei Verzehr)	
Hase 1	Nichts besonders an diesem Hasen Sitzt direkt vor der Gruppe	• Fell • Rohes Fleisch	
Hase 2	Nichts besonders an diesem Hasen Sitzt etwas abseits in westlicher Richtung	• Fell • Rohes Fleisch	



Hase 3	Nichts besonders an diesem Hasen Sitzt in nördlicher Richtung	- Fell - Rohes Fleisch	
--------	--	---	--

ZUGANG ZUR GEHEIMBASIS

Informationen

- Es sieht so aus, als würde die Straße direkt in der Kraterwand verschwinden
- Straße sieht aus wie vorher
- Einige Bäume stehen am Straßenrand
- Bei genauerer Betrachtung kann man feststellen, dass diese Bäume morsch sind
- Nach einiger Zeit ertönt ein Grollen in der Ferne, klingt mechanisch
- Nach noch einiger Zeit wird ein LKW (Planwagen) erkennbar, der sich aus westlicher Richtung nähert

Weitere Items/Hinweise

- Schaufel (im Truck)
- Axt (im Truck)

NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Patrouille (in Truck)	Siehe oben	Zugangscode zur Geheimbasis	
Fahrer (in Truck)	Mittelalter, etwas einfach wirkender Mann	Schlüssel für den Truck	

KRATERRAND

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
15 Wilde	Siehe oben		

KRATERRAND

Informationen

- Überblick über eine Basis
 - Flagge vom „Konzern“
 - Doppelkomplex
 - Eckiges Gebäude ohne Fenster, Gefängnis
 - Gebäude mit rundem Dach (Kuppel), Baracke
 - Einige große Zelte
 - Befestigtes Haus
 - Hubschrauberlandeplatz
 - Einige Wachen sind erkennbar, die das Lager abgehen
- Exponierte Stellung, man kann leicht gesehen werden
- Etwas entfernt steht noch eine größere Gruppe Wilder



Weitere Items/Hinweise keine

GEHEIMBASIS

Doppelkomplex

Informationen

- Es wird bereits dunkel
- Wenn von Kraterrand kommend, ist der Aufbau des Lagers bereits bekannt
- Wenn aus dem Zugang kommend, wirkt das Lager etwas unübersichtlich, Lage ist nicht bekannt, muss alles erforscht werden
- Stimmengewirr ist zu hören, mögliche Patrouille
- Zwei Gebäude sind zu sehen (Doppelkomplex)
 - Das eckige Gebäude (Gefängnis) wird nicht bewacht und ist nicht verschlossen
 - Darin sind Wilde, oder Menschen, die sich in Wilde zu verwandeln scheinen, unter ihnen auch Nadia, eingesperrt
 - Je nachdem wie lange die Gruppe gebraucht hat um hierher zu kommen, kann Nadia entweder tot oder lebendig, in jedem Fall aber dem Veränderungsprozess bereits unterworfen
 - Das Kuppelgebäude ist hell erleuchtet
 - Viele Stimmen sind zu hören
 - Es ist relativ viel Betrieb, trotz der schon fortgeschrittenen Uhrzeit
 - Soldaten gehen ein und aus
- Irgendwo klingt es so, als wenn Stoff aneinanderschlägt

Weitere Items/Hinweise

- Sollte Nadia noch leben, kann sie der Gruppe von Experimenten erzählen, die mit ihr durchgeführt worden sind; aus welchem Grund und mit welchem Stoff weiß sie nicht

NPCs

Gefängnis

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Nadia (tot, sterbend, lebendig)	Eine einmal sicherlich hübsch anzusehende Frau Ende ihrer zwanziger Jahre, die nun vom Zerfall und Siechtum gezeichnet ist. Sie kann den Ring erkennen und die Gruppe akzeptieren.	• Ehering, passend zu dem Ring von Aman	
3 Wilde (jeweils in einer Zelle)	Siehe oben		

Baracken

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Patrouille	Siehe oben		



5 Soldaten	Betrunkene Soldaten außer Dienst, die der Gruppe durch den Alkohol erstmal freundlich gesinnt sind	Nachgemachter Schlüssel zur Hintertür des Kommandanten	Der Kommandant hat den besten Alkohol im ganzen Lager. „Bringt uns den Schnaps und wir können zusammen feiern.“
------------	--	--	--

Grabung

Informationen

- In der Zeltstadt sind unterschiedliche Apparaturen aufgebaut
- Geräte dienen dem Bohren
- Grund ist noch unbekannt
- Eingang zu den Zelten ist nicht bewacht
- Drinne sind aber entfernt vereinzelt Stimmen zu hören
- Es gehen immer wieder Patrouillen an den Zelten vorbei
- Nach einiger Zeit kommt eine Patrouille mit dem Hauptmann und nimmt die Gruppe, wenn diese noch am Ort ist, fest und führt sie zum Kommandanten

Weitere Items/Hinweise keine NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Dr. Schwartz	Wissenschaftlicher Leiter und Geologe Alt, etwas fahrig und sieht leicht so aus wie die Wilden Weiß, dass nach einem seltenen Material gebohrt werden soll, was damit passiert gibt er vor nicht zu wissen. Tatsächlich ist ihm bekannt, dass damit Versuche an Menschen im Gefängnis des Lagers durchgeführt werden Wurde durch den Konzern ausgebildet Konzern hat umfangreiche Ausbildungs- und Studienprogramme für sich etabliert. Informationen wurden mit Projekt Arche gerettet.		
3 Wissenschaftler	Sehr verängstigt, sagen kein Wort, blicken immer wieder zu Dr. Schwartz		
Patrouille	Siehe oben Im Verlauf des Aufenthalts kommt eine Patrouille hinzu		
Hauptmann Schulz	Kräftig aussehender, muskulöser Hauptmann, scheint den Respekt seiner Untergebenen zu haben Kommt mit Patrouille		

Kommandantur

Informationen

- Massives Gebäude, könnte dem Ansturm eines mittelmäßig ausgerüsteten Angreifers gut widerstehen
- Schmucklos
- Wenige Fenster
- Erhellte



- Innen sind Schatten hinter den verhangenen Fenstern zu erkennen
- Wachen am Vordereingang
- Hinten gibt es einen unbewachten, aber verschlossenen Nebeneingang

Weitere Items/Hinweise

- Funkgerät (voreingestellt)
- Sehr alter Whiskey

NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
General von Schneider	Kommandeur der Geheimbasis Dunkelhäutig, Herkunft schwer zu erraten Viele Auszeichnungen, Orden und Ehrungen Altgedient Verrät unter stärkster Folter keine Informationen Hat erweiterte Kenntnisse über die Geheimbasis, den Zweck der Bohrungen, den Konzern, Projekt Arche und Projekt Neuanfang	• Codestreifen (Authentifizierungs-Code, um z. B. den Hubschrauber zu rufen)	
Hauptmann Schulz	Hauptmann und vertrauter des Generals Etwas leichtgläubig Verrät unter stärkster Folter keine Informationen Hat Kenntnisse über die Geheimbasis und den Zweck der Bohrungen		
2 Soldaten	Siehe oben		

Hubschrauberlandeplatz

Informationen

- Ein Landeplatz für Hubschrauber (gekennzeichnet durch das große „H“)
- Hell erleuchtet
- Eine Patrouille ist im Licht zu erkennen
- Kein Tower erkennbar

Weitere Items/Hinweise keine NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Patrouille	Siehe oben		

HUBSCHRAUBERTRANSPORT

Informationen

- Neben der Gruppe befinden sich noch eine bewaffnete Wache und ein Pilot im Hubschrauber



- Sie sind auf dem Weg zu einem Internierungslager

Weitere Items/Hinweise

- 4 Fallschirme, die bei genauem Umsehen entdeckt werden können

NPCs

Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
Pilot (in Hubschrauber)			
Soldat (in Hubschrauber)	Siehe oben		

ABSTURZ

Informationen

- Der Gruppe gelingt es, den Piloten zu überwältigen
- Der Hubschrauber stürzt irgendwo in der Wildnis zwischen Kraterrand und Gefängnis ab

Weitere Items/Hinweise

- Offenes Ende des Abenteuers

NPCs keine

ABSPRUNG

Informationen

- Der Gruppe gelingt es, Fallschirme anzulegen
- Die Wachen werden abgelenkt
- Die Gruppe kann mit den Fallschirmen entkommen und landet irgendwo in der Wildnis zwischen Kraterrand und Gefängnis

Weitere Items/Hinweise

- Offenes Ende des Abenteuers

NPCs keine

GEFÄNGNIS

Informationen

- Der Hubschrauber landet
- Die Gruppe wird in ein stark befestigtes Internierungslager gebracht
- Alle Items werden ihnen abgenommen
- Sie erhalten Sträflingskleidung

Weitere Items/Hinweise

- Offenes Ende des Abenteuers

NPCs



Name	Beschreibung	Inventar	Aufgabe
5 Patrouillen	Siehe oben		

ZUSATZMATERIALIEN

- Medium:ZM_Karte_Ablauf.gif
- Medium:ZM_Karte_der_Basis.gif
- Medium:ZM_Der_Konzern.gif

Nachfolgend sind die wesentlichen Charakterbögen für NPCs beigefügt:

- Medium:Aman_Anjuman_Charakterbogen.pdf
- Medium:Dr._Schwartz_Charakterbogen.pdf
- Medium:General_von_Schneider_Charakterbogen.pdf
- Medium:Hauptmann_Schulz_Charakterbogen.pdf
- Medium:Kovac_Charakterbogen.pdf
- Medium:Scharfschütze_Charakterbogen.pdf
- Medium:Soldat_Charakterbogen.pdf
- Medium:Soldat_mit_Schutzausrüstung_Charakterbogen.pdf
- Medium:Wilde_Charakterbogen.pdf

ANMERKUNGEN

Keine weiteren Anmerkungen



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Schöne neue Welt – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Sch%C3%B6ne+neue+Welt&oldid=10946>

