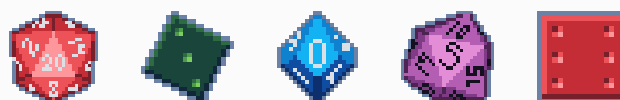




# SCHÜSSE IM SAND

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 24. Oktober 2026



# INHALT

|                        |          |
|------------------------|----------|
| <b>Schüsse im Sand</b> | <b>3</b> |
| Allgemeines            | 3        |
| Vorbereitung           | 3        |
| Module und Regeln      | 4        |
| Hintergrund            | 4        |
| Das Abenteuer selbst   | 5        |
| NPCs                   | 6        |
| Zusatzmaterialien      | 6        |
| Anmerkungen            | 6        |



# SCHÜSSE IM SAND

---

## In Bearbeitung!

Bei diesem Abenteuer handelt es sich aktuell um work in progress. Dementsprechend ist das Abenteuer momentan noch nicht zum Spielen geeignet. Falls Du zufällig auf dieses Abenteuer gestoßen bist, würde ich mich aber trotzdem jetzt schon über Lob, Kritik oder allgemeine Anmerkungen freuen.

Das Abenteuer "Schüsse im Sand" spielt in einem fiktionalen Setting, welches grob an die USA während des Viktorianischen Zeitalters angelehnt ist. Rund ein Jahr vor Beginn des Abenteuers wurde im Zuge des Goldrauschs, ein eigenartiges Mineral entdeckt, welches abgebaut und als Energiequelle genutzt werden kann. Diese Entdeckung sorgte in Folge für einen einen rasanten technologischen Fortschritt, welcher nicht nur positive Seiten für die Bevölkerung mit sich brachte. Vielmehr wurde das Mineral Zweck und Grund von dunklen Intrigen, brutalen Machtkämpfen und brachte den Aufstieg von neuen Formen der Sklaverei und der Unterdrückung mit sich. Das Setting ist angelehnt an klassische Western, angereichert mit Elementen aus Science Fiction und postapokalyptischen Erzählungen à la "Mad Max". Weitere Informationen zum Setting wird es in Zukunft hier geben.

Das actiongeladene Abenteuer eignet sich für 3 bis 6 Spielerinnen und Spieler von denen eine/r die Rolle der Leiterin bzw. des Leiters übernimmt.

Das Abenteuer ist besonders gut für erfahrenere Rollenspieler/innen geeignet, da der Aufbau des Abenteuers und des Settings viel Raum dafür lassen, mit eigenen Ideen angereichert und erweitert zu werden.

## ALLGEMEINES

---

Das Abenteuer ist als One Shot gedacht und sollte innerhalb von vier bis sechs Stunden gespielt werden können. Die Geschichte spielt im Endless Sands Setting und kann dementsprechend auch als Teil einer längeren Kampagne gespielt werden.

Für die Formatierung diese Artikels wurden folgende Konventionen benutzt:

**Szenen:** Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

*Kursive Texte:* Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

**Proben:** Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

**Module:** Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

**Boxen:** Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

## VORBEREITUNG

---

Bevor es losgeht, brauchen alle Spielerinnen und Spieler einen Charakter. Die Charakterbögen gibt es [hier](#) zum hRunterladen. Auch eine hilfreiche Karte und weitere Zusatzmaterialien findet man in dieser Sammlung.

Außerdem braucht ihr natürlich **Würfel** sowie Papier und Stifte.



Alles was eine Spielleiterin / ein Spielleiter zur Vorbereitung dieses Abenteuers benötigt findet sich in diesem Artikel. Ergänzend dazu, gibt es im Abschnitt **Zusatzmaterialien** noch ein Handout, welches ausgedruckt und den Spieler/innen zum passenden Zeitpunkt gegeben werden kann.

## Hinweise zu den Charakteren

Die Spielerinnen und Spieler können bei der Charaktererstellung relativ frei sein. Die Charaktere dürfen sich durchaus auch bereits untereinander kennen. Der SL, der das Abenteuer ja bereits kennt, sollte die Spieler dazu ermutigen Charaktere zu erstellen die einerseits in das Setting passen und andererseits die Fähigkeiten und Motivationen besitzen um das Abenteuer erfolgreich abzuschließen zu können.

Folgende Talente sind nützlich, aber nicht zwingend nötig:

| Handeln                         | Wissen                      | Soziales             |
|---------------------------------|-----------------------------|----------------------|
| Fahrzeug lenken                 | Geologie                    | Feilschen            |
| Rennen                          | Mechanisches Wissen         | Lügen                |
| Kämpfen (waffenlos)             | Politik und Gesellschaft    | Beruhigen            |
| Kämpfen (Hieb- und Stichwaffen) | Ortskenntnis                | Verbünden/Verbrüdern |
| Schießen                        | Wahrnehmung/Auffassungsgabe | Beruhigen            |
| Schleichen                      | Spurensuche                 | Betören/Verführen    |

## MODULE UND REGELN

Für dieses Abenteuer werden lediglich die Standardregeln von How To Be A Hero benötigt. Es steht der Gruppe natürlich frei weitere Module und Hausregeln zu benutzen.

## HINTERGUND

### Kurzfassung

In Glass City soll in wenigen Monaten ein neuer Gouverneur gewählt werden. Einer der Favoriten für den Posten ist der äußerst wohlhabende Senator Alberto Salazar. Nach langer Recherche, konnte der Journalist Jacob Pistorious genügend belastendes Material über Salazar sammeln um einen Wahlgewinn für ihn sehr unwahrscheinlich zu machen. Das eigentliche Abenteuer beginnt mit einer Zugfahrt nach Glass City. Neben unseren Heldinnen und Helden befindet sich auch der besagte Journalist in dem Zug. Er ist zusammen mit seiner Tochter unterwegs zum Chefredakteur des Glass City Telegrams, um seine Rechercheergebnisse zu überbringen. Der Zug wird Glass City jedoch nicht erreichen. Mitten im Nirgendwo entgleist die Lok und es kommt zu einem schweren Unglück. Wie durch ein Wunder bleiben unsere Heldinnen und Helden unverletzt. Auch die 9-jährige Tochter des Journalisten scheint unversehrt zu sein. Allerdings fehlt von ihrem Vater und seiner Aktentasche jede Spur.

Fest entschlossen dem jungen Mädchen zu helfen, macht sich die Gruppe auf die abenteuerliche Suche nach ihrem Vater und dem Grund für sein Verschwinden.

### Die Bedeutung von Shadow Stone

Die genauen Hintergründe zu Shadow Stone werden hier besprochen. Zur Vorbereitung des vorliegenden Abenteuers sollte aber der folgende kurze Einblick genügen.



Bei Shadow Stone handelt es sich um ein seltenes, tiefschwarzes Mineral welches an einigen Orten in Nord- und Zentralkamerika unter der Erde gefunden werden kann. Der Firma Deep Mining Industries, gelang es, sich die Ausgrabungsrechte an sämtlichen Shadow Stone Vorkommen zu sichern. Vereinzelte Gerüchte behaupten, dass der Gouverneur Alberto Salazar maßgeblich an diesem Geschäft beteiligt war und somit selbst zu erheblichem Reichtum gekommen ist. Da die Entdeckung von Shadow Stone nur knapp ein Jahr zurück liegt, sind kaum Details über den Ursprung und die chemische Zusammensetzung des Minerals bekannt. Die hohe Energiedichte und leichte Nutzbarkeit dieser schwarzen Materie sorgten allerdings schnell für einen rasanten Anstieg der Nachfrage und des Werts. Die Entdeckung weckte auch das Interesse von vielen Erfinderinnen und Erfindern und brachte schnell einige große, technologische Innovationen hervor. Darunter auch eine neue Antriebstechnologie, welche den Bau von Motorrädern und diversen Nutzfahrzeugen ermöglicht.

Shadow Stone wird in Minen abgebaut. Der Abbau ist allerdings nicht trivial, da diverse Chemikalien vor Ort aufbereitet und zugeführt werden müssen um das Shadow Stone soweit aufzuweichen, dass der Abbau mit herkömmlichem Werkzeug durchgeführt werden kann.

Es gibt auf dem Kontinent nur wenige Minen, von denen eine im Umland von Glass City liegt. Aufgrund des hohen Werts von Shadow Stone, ist das Minengelände für gewöhnlich gut gesichert.

## DAS ABENTEUER SELBST

---

### Übersicht

#### Zugunglück

Diese Szene bildet den Einstieg in das Abenteuer. Hier lernen die Heldinnen und Helden sich kennen und treffen auf Lizzy, die Tochter von Jacob Pistorius. Auch Spuren von Jacob's Entführern können gefunden werden.

#### Saloon im Nirgendwo

Nicht weit entfernt vom Unglücksort, befindet sich ein Saloon. Hier können die Helden auf eine Bikergang treffen und sich Motorräder beschaffen, um die Verfolgung der Entführer aufzunehmen.

#### Geisterstadt

In der Geisterstadt können die Spielerinnen und Spieler auf eine Schmugglerbande treffen. Durch Verhandlungen oder durch einen Kampf, können die Spieler somit hier auch an Waffen und Ausrüstung gelangen.

#### Shadow Stone Mine

Hier wird in einer Lagerhalle der Vater von Lizzy gefangen gehalten und verhört. Wenn die Spielerinnen und Spieler es schaffen ihn zu befreien, haben sie das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

### Zugunglück

**Interaktion:** Interaktion

**Interaktion:** Szene

**Interaktion:** Interaktion



## Saloon im Nirgendwo

Auf dem Weg zum Saloon im Nirgendwo passiert nichts Besonderes. Die Charaktere habe hier noch einmal die Möglichkeit sich zu unterhalten und Fragen an Lizzy zu richten.

## Geisterstadt

## Shadow Stone Mine

## NPCs

---

## ZUSATZMATERIALIEN

---

## ANMERKUNGEN

---

### Allgemein

#### Ausrüstung

Es dürfte bereits aufgefallen sein, dass das Abenteuer keine genauen Regeln für das Mitführen von Gegenständen oder Ausrüstung enthält. Generell verliert jeder Charakter alle Gegenstände bei dem Zugunglück, es sei denn die Gegenstände befinden sich direkt am Körper, oder der Charakter unternimmt spezielle Maßnahmen um die Gegenstände zu schützen. Ob dies gelingt, könnten in dem Fall die Würfel entscheiden. Nach dem Unglück können diverse Gegenstände in den Trümmern gefunden werden. Welche Gegenstände das sind, und ob diese mitgeführt werden können entscheidet im Zweifel der SL. Dabei können aber durchaus auch Vorschläge von den Spielerinnen und Spielern entgegen genommen werden.

#### Konsequenzen

An vielen Stellen macht es Sinn, dass ein misslungener Würfelwurf eine Konsequenz für den jeweiligen Charakter mit sich bringt. Besonders in diesem Abenteuer sind solche Konsequenzen von Nutzen und können den Spielespaß für die Gruppe steigern. So ist es zum Beispiel nicht unwahrscheinlich, dass sich ein Charakter eine Verletzung zuzieht wenn er in den Trümmern des verunglückten Zuges nach Ausrüstung sucht und ihm dabei ein Wurf auf "Durchsuchen" (oder eine vergleichbare Fähigkeit) misslingt. Diese Konsequenzen können somit auch vom SL benutzt werden um die Handlung voranzutreiben. Beim genannten Beispiel könnte der SL anmerken, dass die Verletzung mit etwas scharfem Alkohol desinfiziert und verbunden werden sollte, um nicht später im Abenteuer weitere negative Konsequenzen mit sich zu ziehen. Dies sollte für die Charaktere die Motivation steigern sich zum Saloon im Nirgendwo zu begeben.

### Hinweise für die Spielleiterin / den Spielleiter

### Hinweise für die Spielerinnen und Spieler



# LIZENZ UND QUELLEN

---

Dieses Buch wurde am 24. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki ([howtobeahero.de](https://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. Schüsse im Sand – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Sch%C3%BCsse+im+Sand&oldid=19564>

