



VERBRANNT E R D E

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



INHALT

Verbrannte Erde	3
Struktur	3
Vorbereitung	3
Setting	4
Prolog: Die Schlacht am Honey Hill	4
Akt I – Die wandelnden Toten	5
Akt II – Der nahende Sturm	9
Akt III – Wasser und Stahl	13
Epilog	15



VERBRANNT ERDE

In diesem Abenteuer im Amerikanischen Sezessionskrieg geht es um die Suche nach einer mächtigen Waffe und um die Entbehrungen des Krieges. Die Spieler spielen Soldaten, die in Gefangenschaft geraten und dort von einem geheimen Plan erfahren, den Krieg zu wenden. Sie müssen sich befreien und ein geheimes Waffenlabor finden, um schließlich zu entscheiden, auf wessen Seite sie eigentlich stehen.

Wo spielt das Abenteuer?: in Georgia, USA

Wann spielt das Abenteuer?: im Winter 1864

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-To-Be-A-Hero-Grundsystem

Für wie viele Leute ist es gemacht?: drei bis fünf Spieler plus ein Spielleiter

Schwierigkeit für den Spielleiter: Der Spielleiter sollte sich mit den historischen Gegebenheiten vertraut machen, da dieses Abenteuer in einem realitätsnahen Setting spielt. Zudem sind einige optionale Orte des zweiten Aktes nicht ausformuliert. Der Spielleiter muss also eventuell etwas improvisieren.

Schwierigkeit für die Spieler: es gibt einige Rätsel

Spieldauer: etwa 6 Stunden

Hier gibt es weitere Abenteuer des Autors. Insbesondere kann dieses Abenteuer als Fortsetzung zu **II Cattivo** gespielt werden.

STRUKTUR

Folgende Formatierungen sollen diesen Leitfaden lesbarer machen:

Namen von wichtigen **Nicht-Spieler-Charakteren** (NSC) oder andere **Begriffe** sind einmal pro Absatz, indem sie auftauchen, fett gesetzt. Jeder Absatz widmet sich schwerpunktmäßig dem fettgedruckten Begriff.

Kursiver Text kann vom Spielleiter so oder so ähnlich vorgetragen werden. Diese Passagen dienen meist dazu einen Ort einzuführen oder bestimmte dramaturgisch zwingende Ereignisse passieren zu lassen.

Wenn es bei der Interaktion mit einem NSC zum Kampf kommen kann, finden sich seine Kampfwerte und mitgeführte Gegenstände in einer Tabelle:

Name	Schaden	Schießen	Handeln	Gesundheit	Gegenstände
Konföderierten-Soldat	8W10	60	20	80	Enfield-Muskete (Schusswaffe, 8W10 Schaden), Feldration

VORBEREITUNG

Wird das Abenteuer als One-Shot gespielt, findet kein **Levelling** statt – die Spieler-Charaktere (SC) sind, wer sie sind. Wird das Abenteuer als Fortsetzung von **II Cattivo** gespielt, dürfen die SC einmalig vor dem Prolog 100 Punkte umverteilen und bekommen 100 weitere Punkte hinzu, die sie allerdings in militärische Talente investieren müssen. Das Balancing orientiert sich am One-Shot, erfahrene Charaktere haben es also etwas leichter.



Alle Spieler spielen **Charaktere**, die aktiv an einer Schlacht auf Seiten der Unionsarmee teilnehmen: Infanteristen, Sanitäter, Boten, Kundschafter, Reiter, vieles ist möglich. Zivilisten sind tabu, nicht-kämpfende Militäranghörige müssen einen guten Grund haben, warum sie an der Front sein sollten.

Entsprechend ihrer Funktion in der Armee dürfen sich die Spieler beliebige **Ausrüstung** zusammenstellen. Diese haben sie ohnehin nur im Prolog. Außerdem erfragt der Spielleiter von jedem Spieler einen kleinen persönlichen Gegenstand, den der jeweilige SC im Prolog bei sich führt und der später wiedergefunden werden kann.

SETTING

Der Dunst des Krieges vernebelt so manchem guten Mann die Sicht. Und ihr seid lang durch diesen Nebel gewandert. Seit vier Jahren kämpft ihr in der Armee der Union gegen eure konföderierten Brüder im Süden. Die tiefblaue Farbe eurer Uniform ist braun vom Staub der Schlachtfelder und blass von der Zeit. Der erhoffte schnelle Sieg wird dieser Krieg längst nicht mehr werden - obwohl die Union viele Vorteile auf ihrer Seite hat. Wir haben wohl die Sturheit des Südens und ihre Generäle unterschätzt. Erst seit Grant den Mississippi gewonnen und unsere Truppen Lee bei Gettysburg zurückgeschlagen haben, sieht es aus, als könnte dieser Krieg unter Brüdern bald vorbei sein.

Vor nicht mal drei Monaten habt ihr Atlanta genommen. Seit dem liegt hinter euch nur noch verbrannte Erde. Ihr versorgt euch mit dem, was ihr dem Süden abringt - und vernichtet den Rest. Sherman nennt es seinen "Marsch zum Meer", als wäre es ein Spaziergang. Er führt euch quer durch Georgia bis nach Savannah. In der Hoffnung eurem Feind die lang ersehnte, doch unnachgiebig verweigerte Kapitulation abzurufen. Dem Süden das Rückgrat zu brechen und die Zeit zu beginnen, in der die Wunden dieser jungen Nation verheilen können.

Es ist gut, dass der Krieg so schrecklich ist, sonst würden wir ihn zu sehr lieb gewinnen.

PROLOG: DIE SCHLACHT AM HONEY HILL

30. November 1864. Unter der Führung von Brigadegeneral John P. Hatch hat sich ein Expeditionskorps von der Hauptarmee der Union abgesetzt, um diese beim Marsch auf die Stadt Savannah abzusichern. Ihr Ziel ist es, eine wichtige Eisenbahnverbindung zu kappen. Bevor euer Trupp sein Ziel erreichen kann, seid ihr jedoch auf eine Stellung der Konföderierten getroffen. Auf einer taktisch wichtigen Anhöhe, dem Honey Hill, haben sie Artillerie-Geschütze aufgestellt und sich davor eingegraben. Obwohl euer Expeditionstrupp den Soldaten und Milizionären zahlenmäßig weit überlegen ist, wendet sich das Schlachtenglück bisher nicht zu euren Gunsten.

Ihr kauert hinter einem umgeworfenen Pferdewagen während um euch herum das stetige Flirren von Musketen-Feuer zu vernehmen ist. In kürzer werdenden Abständen hört ihr die letzten Schreie von Verbündeten und Feinden. Eure geschlossene Formation wurde bereits aufgebrochen. Die Luft riecht nach Schießpulver und Tod. Euer Ziel, die taktische Stellung der Konföderierten, liegt noch eine halbe Meile vor euch.

Die SC können sich **von Deckung zu Deckung** (z.B. Krater, Felsen, Trümmer) vorarbeiten, dabei begegnen ihnen konstant Leichen, losgerissene Pferde und Verletzte. Sie stehen dabei unter ständigem Beschuss. Je länger die Schlacht voranschreitet, desto stärker wird auch der Artilleriebeschuss. Wenn die Gesundheit eines SC unter 20 fällt, ist er so schwer verwundet, dass er nicht mehr weiter kann. Wenn alle SC verwundet sind, endet der Prolog. Die SC finden sich in Akt I bei der Ankunft im Gefangenenerlager wieder.

Name	Schaden	Schießen	Handeln	Gesundheit
Konföderierten-Milizionär	7W10	50	20	60

Name	Schaden	Schießen	Handeln	Gesundheit
------	---------	----------	---------	------------



Feldkanone (bemannt von zwei Milizionären)	10W10	60	10	100
--	-------	----	----	-----

Die Schlacht am Honey Hill war für die Unionsarmee eine deutliche Niederlage. Über 700 Soldaten wurden getötet, verwundet oder galten als vermisst, als General Hatch den Rückzug befahl. An der Übermacht der Unionstruppen in den letzten Kriegsmonaten änderte sie wenig. Honey Hill war trotz ihrer Brutalität eine der kleineren Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs.

AKT I – DIE WANDELNDEN TOTEN

Ziel dieses Aktes ist für die SC, aus dem Lager zu entkommen. Dabei fallen ihnen Hinweise auf ein Geheimprojekt der Konföderierten in die Hände, an dem in einem Labor in Savannah geforscht wird.

Um aus dem Lager zu **entkommen** dazu können sie entweder leise vorgehen oder einen Aufstand anzetteln. Entkommen können sie durch einen Tunnel, durch ein Loch im Zaun, in einer Kutsche oder einfach durch das Haupttor.

Die Ankunft

Als ihr wieder aufwacht, merkt ihr zuerst die unbequemen Pritschen auf denen ihr liegt. Eure Wunden wurden offenbar notdürftig versorgt. Wer das getan hat und wie gut, wisst ihr zunächst nicht. Uniform und Ausrüstung wurden euch abgenommen, stattdessen tragt ihr schlecht sitzende, kratzende Fetzen, die Kleidung zu nennen zu viel wäre. Ihr liegt in einem kleinen und eher rudimentären Feldlazarett. Wer euch hierher gebracht hat und zu welcher Seite das Lazarett gehört, könnt ihr auf den ersten Blick nicht einschätzen. Euch fällt allerdings auf, dass an medizinischer Ausrüstung offenbar ordentlich gespart worden ist. Auf den ersten Blick seid ihr allein.

Die SC **erwachen** mit etwa 80 Prozent ihrer maximalen Gesundheit, je nach Art der Verletzung im Prolog. Sie liegen in einem rudimentären Feldlazarett eines konföderierten Gefangenenlagers mit 6 Betten. Es ist zugig und der kleine Ofen in der Mitte des Zeltes ist kalt. Andere Menschen sehen sie zunächst nicht.

Wenn sie ihre **Wunden untersuchen**, können sie bei erfolgreicher Probe anhand des Heilungsverlaufes herausfinden, dass sie vor etwa drei Tagen verwundet worden sein müssen.

Wenn die SC lauschen, hören sie **Geräusche** von außerhalb des Lagers. Bei erfolgreicher Probe verstehen sie folgende Gesprächsfetzen: *Keine Ahnung was die sich davon erhoffen ... kistenweise Munition weggekarrt ... lieber für unsere Gewehre ... Savannah verteidigen ... Yankees kommen immer näher.*

Durchsuchen die SC den Raum gründlich können sie die folgenden **versteckten Gegenstände** finden:

- kleiner Stofffetzen, an ein unbenutztes Bett gebunden
- Stück Draht, liegt im Ofen zwischen Ascheresten
- mittelgroßer Stein, im mit Sand abgestreuten Boden (Nahkampf- oder Wurfwaffe, 2W10 Schaden)
- Foto einer Frau, unter der Matraze eines unbenutzten Bettes

An einem Ende des Zeltes steht ein einfacher **Schrank** aus Holz. Die SC können ihn bei erfolgreicher Probe öffnen (zum Beispiel mit einem improvisierten Dietrich) oder aufbrechen. Bei beidem sollten sie aufpassen, keinen Lärm zu machen. Gelingt es ihnen, den Schrank zu öffnen, finden sie:

- einfaches Verbandszeug
- kleines Fläschchen Morphinum

Irgendwann kommen drei **Lagerwachen** in Uniform der konföderierten Armee herein, die die vier ohne viele Worte aber unter vorgehaltener Waffe abführen. Ihr Weg führt sie durch das Lager in die Wachstube.



Ihr werdet unsanft aus dem Zelt und voran durch ein Zeltlager gestoßen. Der Boden ist schlammig und nur einige Pfade sind unzureichend mit alten Holzplanken befestigt. Ein hoher Drahtzaun scheint das Lager zu umschließen. Das Zelt, aus dem ihr kommt ist eines der kleineren. Eine besondere Ordnung ist im Lager aber nicht zu erkennen. Bis auf ein besonders großes Zelt in der Mitte des Lagers. Zu diesem führt vom Haupttor aus auch ein vergleichsweise gut befestigter Weg. Unterwegs seht ihr wenige andere Menschen. Nur einige Soldaten in Uniform der Konföderation sind zwischen den Zelten unterwegs. In der Nähe des Haupttors bemerkt ihr dann eine Holzhütte. Bisher das einzige Gebäude auf dem Gelände. Dann blafft euch eine der Lagerwachen an: "Rein da!"

Die Holzhütte scheint eine Art Feldkommandantur zu sein. Überall liegen Karten und Dokumente herum, über einige von denen sich gerade ein Mann in Offiziersuniform beugt. Die Wachen, die euch begleiten, nehmen Haltung an und warten offenbar auf eine Reaktion. Nach einem kurzen Moment, wendet sich der Mann euch zu.

Willkommen in der besten Verwertungsstelle für Yankee-Abschaum wie euch diesseits des ... naja inzwischen wohl überall. Ihr werdet hier arbeiten bis ihr tot umfallt - also nicht allzu lange. Die Regeln sind einfach: Macht was man euch sagt und nichts anderes. Ein paar von meinen Jungs freuen sich immer, wenn sie sich an jemandem abreagieren können. Und jetzt raus hier, ich erwarte echten Besuch!

Der Offizier ist Lagerkommandant **Captain Lewis Payne**. Er koordiniert hier im Lager die Munitionsproduktion für die Geheimwaffe der Konföderation. Und erwartet einen hohen General, um zu besprechen, ob alles für die Verteidigung von Savannah nach Plan läuft. Das alles erfahren die SC aber nicht, denn Fragen beantwortet der Captain nicht, sondern bestraft sie eher.

Schauen sich die SC während oder unmittelbar **nach dem Gespräch** um, können sie im Hintergrund der Hütte einen geöffneten Tresor sehen sie, in dem sie verschiedene Waffen, Dokumente und einige Geldscheine sehen können.

Schließlich werden die SC Richtung Munitionsmanufaktur **abgeführt**. Beim Hinausgehen bemerkt der SC mit der besten Aufmerksamkeit einen scharfen Brieföffner, der in Griffweite liegen würde.

- scharfer Brieföffner (Nahkampfwaffe, 3W10 Schaden)

Lager

Das **Gefangenenlager** kurz vor Savannah ist ein Ort des Elends. Hier werden zahlreiche Gefangene Unionssoldaten wie Vieh in zugigen Zelten gehalten. Sie müssen Munition herstellen, bis sie Hunger, Krankheit oder Gewalt zum Opfer fallen.

Am Tag können sich die SC nicht frei im Lager bewegen. Sie können sich jedoch nachts aus der Unterkunft schleichen oder irgendwann einen Aufstand anzetteln. Die SC können das Lager verlassen, indem sie einen alten Tunnel nutzen, den Zaun mit einer Schere aufschneiden oder sich nachts in einer Kutsche verstecken. Natürlich können sie auch gewaltsam durch das Haupttor gehen.

Tag

Jedesmal, wenn die SC unter Bewachung von einem Ort im Lager zum anderen geführt werden, können sie sich **umsehen, hinhören** oder ähnliches. All diese Aktionen sind Proben, bei auffälligen Handlungen kommt eine Probe auf Unauffälligkeit hinzu. Gelingen die jeweiligen Proben, können die SC verschiedene Dinge oder Hinweise finden:

- Kutschenspuren nahe der Rückseite des großen Zelt
- einen hochrangigen Offizier, der gerade die Wachstube verlässt
- Gesprächsfetzen *Was wollen die in Savannah eigentlich mit den ganzen Zahnrädern?*
- Gesprächsfetzen *... das könnte den Krieg noch mal wenden...*
- Gesprächsfetzen *Wie nennen sie die Erfindung?!*



Wollen die SC mit den **Lagerwachen sprechen**, sind diese natürlich abweisend. Bei einem guten Argument und einer entsprechenden Probe, erzählt eine Wache, dass vor kurzem jemand versucht hat, durch einen Tunnel aus dem Lager zu kommen. Er wurde exekutiert. Eine andere Wache verplappert sich jedoch und fragt: "Haben die inzwischen eigentlich das Loch abgedeckt?"

Nacht

Es ist still im Lager. Und dunkel. Perfekt um sich heimlich ein wenig umzusehen. Das heißt, ganz still ist es nicht. Von irgendwoher hört ihr stampfen und leises reden. Ihr könnt nicht genau verorten von woher aber die Vermutung liegt nahe, dass immer noch Wachen im Lager unterwegs sind.

Die SC **schleichen** sich durch das Lager. Sie können sich dabei frei bewegen, der Spielleiter muss also eventuell etwas improvisieren. Sinnvolle Ziele des Schleichens können zum Beispiel das Haupttor, ein Vorratszelt, ein Kochzelt oder die Wachstube sein.

Schleichen sich die SC in die Umgebung der Munitionsmanufaktur, stellen sie fest, dass Kisten in mehrere **Kutschen** verladen werden.

Auch nachts sind vereinzelt **Lagerwachen** unterwegs. Diese müssen die SC umgehen oder lautlos ausschalten. Wann Wachen auftauchen, kann der Spielleiter frei entscheiden.

Name	Schaden	Handeln	Gesundheit	Gegenstände
Lagerwache	2W10	50	40	Totschläger (Nahkampfwaffe, 2W10 Schaden)

Aufstand

Zetteln die SC einen Aufstand an, bricht **Chaos** aus. Die große Überzahl der Gefangenen bringt die Lagerwachen in echte Bedrängnis. Doch die schlagen und schießen auch mit aller Gewalt zurück.

Ihr nutzt das entstandene Chaos um darin unterzutauchen. Überall um euch herum rennen Lagerwachen und Gefangene umher. Wachen prügeln auf dürre Leiber ein und die Gefangenen, die noch dazu in der Lage sind, versuchen sich mit improvisierten Waffen zur Wehr zu setzen. Es ist aber klar, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis dieser Aufstand niedergeschlagen und die Leichen zusammengekehrt sind.

Die SC können sich hier relativ frei **durch das Lager bewegen**, der Spielleiter würfelt jedoch für jede Aktion der SC 1W20. Bei einer 20 begegnet den SC eine Lagerwache und greift sie an.

Munitionsmanufaktur

Schon von außen hört ihr das Geräusch von Metall auf Metall. Als euch die Soldaten in das Zelt führen, erblickt ihr die Ursache: An drei langen Tischreihen stehen hunderte Gefangene, die offenbar etwas herstellen. Am anderen Ende des Zeltes stehen gestapelte Kisten und zwischen den Tischreihen patrouillieren bewaffnete Wachen. Ihr werdet zu einer der Tischreihen geführt und ein Vorarbeiter erklärt jedem von euch einen einfachen Handgriff, den ihr nun erledigen sollt.

Hat ein SC ein entsprechendes Talent kann er bei erfolgreicher Probe erkennen, was sie dort herstellen: Es handelt sich um **moderne Munition**, aber nicht für eine ihnen bekannte Waffe. Dass es sich um Maschinengewehr-Munition handelt, können die SC hier also nicht erfahren. Die SC können auch Munition mitnehmen (erleichterte Probe).

- Maschinengewehr-Munition

Die SC können versuchen sich mit **Mitgefangenen** zu unterhalten. Dabei können sie erfahren, dass bald mit dem Angriff auf Savannah gerechnet wird. Entsprechend wurde die Munitionsproduktion hier ausgeweitet.

In der Manufaktur können die SC auch diverse **Werkzeuge** stehlen:



- kleiner Hammer (Nahkampfwaffe, 2W10 Schaden)
- Schraubendreher (Nahkampfwaffe, 2W10 Schaden)
- Metallschere (damit kann der Zaun durchtrennt werden)
- ...

Werden die SC bei irgendetwas Unerlaubtem **erwischt**, bekommen sie eins mit dem Knüttel und erleiden 1W10 Schaden.

Irgendwann kommt der **Abend** und die Gefangenen werden in ihre Unterkünfte gebracht.

Unterkunft

Völlig ausgelaugt von Arbeit und Kälte kommt ihr in eines der Zelte. Auf dem Boden liegen dicht an dicht Säcke, die dünn mit Stroh gefüllt worden sind. Die einzige Wärme im Zelt kommt von einem kleinen Ofen, auf dem auch ein Kessel steht. Einige eurer Mitgefangenen sind bereits da und es kommen auch noch weitere von ihnen hinzu. Die meisten von ihnen geben ein Bild des Elends ab. Ein Mann fällt euch jedoch allein wegen seiner schieren Größe auf. Er sitzt zusammen mit zwei anderen Männern in einer Ecke des Zeltes. Sie scheinen sich zu unterhalten.

Der große Mann in der Ecke ist **Leland Porter**. Er ist ein Hühnermann aber sehr friedfertig. Im Gespräch können die SC erfahren, dass Leland Porter einen Aufstand plant. Bevor er die SC in weitere Pläne einweiht, stellt er ihnen jedoch eine Aufgabe: Die SC sollen drei Mitgefangenen etwas Gutes tun.

Um die **Aufgabe** zu erfüllen, müssen sie drei der folgenden Interaktionen erfolgreich abschließen:

- Milton Pemberton hat eine leichte Wunde, die die SC versorgen sollen. Tun sie das, gibt er ihnen ein improvisiertes Messer (Nahkampfwaffe, 3W10 Schaden), weil er nicht mehr in Kämpfe verwickelt werden will.
- Loyd King vermisst das Foto seiner Freundin. Gesucht ist das Foto aus dem Feldlazarett. Lösen die SC diese Aufgabe, erhält einer von ihnen seinen persönlichen Gegenstand.
- Der alte Edwin Eddards ist langweilig. Die SC sollen ihm eine Geschichte erzählen. Hier könnte zum Beispiel eine Anekdote aus vorherigen Abenteuern der Spieler helfen. (Der Spielleiter kann hier auch einfach eine Probe auf eine soziale Fähigkeit würfeln lassen.)
- Fineas O'Donnell fummelt an einer kleinen mechanischen Spieluhr herum, die die SC reparieren sollen. Haben sie Werkzeug, zum Beispiel aus der Munitionsmanufaktur dürfen sie eine Probe werfen. Gelingt die Reparatur, schenkt der Gefangene ihnen ebenfalls ein improvisiertes Messer (Nahkampfwaffe, 3W10 Schaden).
- Der sehr drahtige Jackson Tyler hat den ganze Körper voller blauer Flecken. Er läuft durch das Zelt und fordert ständig andere Gefangene zum Boxen auf, die aber alle ablehnen. Nimmt ein SC an und gewinnt, bekommt er dafür einen wertvollen Hinweis: Jackson Tyler hat mal zwei Wachen belauscht, die von einer Geheimen Waffenfabrik in Savannah sprachen. Den Kampf gewinnt derjenige, der zuerst aufgibt. Jackson tut das, wenn er 30 Schadenspunkte erlitten hat.
- Der alte Earl Stevenson sagt immer nur "Twice in eternity and always within eyesight". Er möchte Tee. Den können die SC vom Ofen nehmen. Er schmeckt furchtbar.
- Der Spielleiter kann sich natürlich weitere Interaktionen ausdenken.

Bei Erfolg schließt Leland Porter sie in seine Aufstandspläne für den nächsten Tag mit ein. Und er verrät ihnen, dass es in der Wachstube einen Tresor gibt, dessen Schlüssel der Captain immer um den Hals trägt. Leland hat eine Wache bestochen und will so aus dem Lager entkommen, wie die SC das schaffen sollen, weiß er nicht. Die SC können Leland bitten, den Aufstand zu verschieben, wenn sie vorher noch ihre eigenen Fluchtpläne ausarbeiten müssen.



Wachstube

Gelingt es den SC, sich **nachts** in die Wachstube zu schleichen, können sie sich dort frei umsehen. Sie müssen jedoch aufpassen, nicht Captain Lewis Payne zu wecken, der in einem Hinterzimmer schläft.

Die SC können versuchen, den **Tresor** zu knacken. Misslingt ihnen das, müssen sie den Schlüssel holen, den Captain Payne um den Hals trägt. Im Tresor finden sie:

- zwei Gewehre (Fernkampfswaffe, 7W10 Schaden)
- ein Revolver (Fernkampfswaffe, 6W10 Schaden)
- ein Offizierssäbel (Nahkampfswaffe, 5W10 Schaden)
- 20 Dollar
- Auslieferungsdokumente für Munition an Savannah

In einem normalen **Schrank** können die SC außerdem folgendes finden:

- einfache Kleidung
- der persönliche Gegenstand eines SC
- Verbandszeug (gibt 4W10 Gesundheit zurück, portionierbar)

Im **Schlafzimmer des Captains** können die SC außerdem über einem Stuhl finden:

- Offiziersuniform der Konföderation

Untersuchen die SC den **Kartentisch**, sehen sie eine Karte von Savannah. Dort sind auch Verteidigungslinien eingezeichnet. Einige rote X stechen hervor und sind mit dem Wort "Project Deathspitter" beschriftet.

Wecken sie **Captain Lewis Payne** auf oder begegnen ihm im Bereich der Wachstube während eines Aufstandes, kommt es zum Kampf.

Name	Schaden	Pistole	Gesundheit	Gegenstände
Captain Lewis Payne	6W10	70	70	Revolver (Fernkampfswaffe, 6W10 Schaden), Lagerschlüssel, Tresorschlüssel

AKT II – DER NAHENDE STURM

Ziel dieses Aktes ist es, das geheime Waffenlabor zu finden. Dabei begegnen den SC verschiedene Hinweisgeber, die wiederum eigene Nebenaufgaben stellen. Die SC können sich außerdem frei in der Stadt umschauen und zum Beispiel Händler aufsuchen. Einige optionale Orte sind vorgeschlagen, für andere muss der Spielleiter improvisieren.

Hafenkneipe

Nach eurer aufreibenden Flucht aus dem Gefangenenlager, schafft ihr es mehr schlecht als Recht nach Savannah. Das erste, wonach euch ist, ist ein warmer Ofen, etwas zu Essen und Zivilisation, die ihr schon so lange vermisst. Doch ihr müsst vorsichtig sein, denn hier seid ihr auf Feindesland. Und überall laufen die Vorbereitungen für den anstehenden Angriff der Unionsarmee. Der erste Ort, der euch einfällt, ist die Hafenkneipe. Treffpunkt von Gesindel und Abenteurern gleichermaßen. So betretet ihr also "The Shady Shackle". Umgeben von allerlei Gewirr, Stimmen und Geheimnissen, nehmt ihr an einem der Tische platz.

Die Spieler können hier all die Dinge tun, die man in einer **Kneipe** halt so tut. Essen, trinken, streiten und verführen. Der Spielleiter muss gegebenenfalls etwas improvisieren.



Bei verschiedenen **Interaktionen** mit anderen Kneipengästen, können die SC Informationen oder hilfreiche Dinge bekommen. Die Aufgaben sollten sich nach den Fähigkeiten der SC richten. Beispiele:

- an einem Tisch streiten sich zwei Frauen über ein Kochrezept für Suppe mit Sägemehl und bitten den SC um Rat. Bei Erfolg, bekommen die Gruppe etwas zu Essen (3W10 Gesundheit zurück).
- an einem Tisch spielen Männer Karten und fordern einen SC heraus. Bei Erfolg bekommt die Gruppe 50 Dollar.
- an einem Tisch will ein echter Hühner armdrücken. Bei Erfolg bekommt die Gruppe den Hinweis: *Manchmal sitze ich abends gern am Meer und höre den Fischen zu. Von der Insel kurz vor der Küste kommen manchmal ganz schön komische Geräusche. So ein Rattern und Hämmern. Manchmal auch Explosionen.*
- an einem Tisch will ein erkennbar traumatisierter alter Soldat auf Zeit Waffen auseinander- und zusammenbauen. Bei Erfolg bekommen die SC Schulterklappen, mit denen sie sich zusammen mit einer Uniform als Konföderierten-Offizier ausgeben können.
- an einem Tisch legt sich ein Trunkenbold mit ihnen an. Fällt dessen Gesundheit unter 10, fällt er in Ohnmacht. Versuchen die SC ihn zu looten, kommt das nicht gut an.

Name	Schaden	Faust	Gesundheit
Trunkenbold	1W10	60	30

Wollen die SC Hinweise vom **Kneipenwirt**, stellt er ihnen eine Aufgabe: Die SC sollen einen Streit an einem der Tische schlichten. Essen und Getränke können die SC natürlich ganz normal erwerben. Der Wirt lässt sich bei einer erfolgreichen Probe auch bestechen, seine Information so preiszugeben.

An dem Tisch angekommen, bekommen die SC auch schon mit, was Gegenstand des **Streits** ist: Abe "Steelfist" Johnson und Will "Sealion" Miller streiten sich um eine Frau. Sie wollen die schöne Margarete Koslowski für sich gewinnen. Und das mit einem Gedicht tun. Die SC können nun entweder selbst die hübsche Rothaarige andichten oder einem der beiden Seebären Tipps geben. So oder so müssen sie etwas dichten und eine passende Probe werfen.

- Bei Erfolg für einen der SC, bekommt dieser von Margaret seinen persönlichen Gegenstand, den sie auf dem Schwarzmarkt gekauft hat - und einen dauerhaften Bonus von +5 auf alle Proben aus der Gruppe Interagieren.
- Bei Erfolg für einen der Seebären, bekommt einer der SC ebenfalls seinen persönlichen Gegenstand ausgehändigt.
- Bei einem Fehlschlag geht Margaret angewidert weg und der SC, der gedichtet hat bekommt -10 auf die nächsten drei Proben.

In jedem Fall ist der Streit danach beigelegt.

Haben die SC die **Aufgabe gelöst**, erfahren sie vom Wirt, dass es in der Stadt wohl eine Gruppe von Sklaverei-Gegnern (Abolitionisten) gibt, die sich zu einem Untergrund zusammengeschlossen haben. Und das sie wohl von einem Gebäude in der Stadt aus agieren. Allerdings kennt er niemanden, der wüsste, wo das sein soll. Es liegt also nahe, dass eine andere Funktion als Fassade dient.

Die SC können in der **Hafenkneipe** übernachten. Verlassen sie die Kneipe, sollte der Spielleiter den Spielern einmal die Stadt beschreiben und dabei auch alle optionalen Orte nennen, um die Spielern die Möglichkeit zu geben, von der linearen Erzählung abzuweichen.

Armenhaus

Das Armenhaus ist in einer ehemaligen Werkzeugfabrik untergebracht. Ein kaltes Gebäude mit hohen Backsteinwänden und wenig Licht. Feiner Metallstaub hängt immer noch in der Luft. Drinnen wurde, offenbar aus allerlei zusammengeklauten Materialien eine Art Feldlager eingerichtet. Einige Schwestern



kümmern sich um kriegsversehrte junge Männer, Bettler und Waisenkinder.

Ihr betretet eine kalte Fabrikhalle. Mit allerlei Stofffetzen, die von Metallverstrebungen im Gebälk des Gebäudes hängen, wurden Abteile geschaffen, die ein Minimum an Privatsphäre schaffen sollen. Zwei ältere Bettler sitzen auf einem improvisierten Bettenlager und reden wirr vor sich hin. In einem anderen Abteil liegt ein junger Mann, dem ein Bein fehlt und der einen Verband um den Kopf trägt. Einige Schwestern scheinen sich überall in der Halle um ähnliche Fälle zu kümmern. In einer Nische sitzt eine Schwester in einem Kreis mit einigen Kindern. Am Kopfende des Armenhauses, steht ein einzelner Schreibtisch mit einem überquellenden Aktenschrank dahinter. Die ältere Dame dahinter scheint das gesamte Treiben im Blick zu haben.

Erkundigen sich die SC, zum Beispiel bei einer der Schwestern, nach dem **Franzosen**, werden sie einigermaßen widerwillig auf eine Tür hinten im Gebäude hingewiesen. Diese ist verschlossen und verstärkt, hat aber eine Art Schiebefenster. Klopfen sie an, öffnet sich das Fenster kurz und ein Paar Augen Blick sie an und fragt nach einem Passwort. Der Tipp für das Passwort ist: "Womit spielt Dorothy?"

Um an das **Passwort** zu kommen, müssen die SC also herausfinden, womit Dorothy spielt. Nur will keines der Kinder mit ihnen reden. Von Mother Elisa erfahren sie, dass es im Armenhaus vier Kinder zwischen fünf und acht Jahren gibt. Und das alle Kinder unterschiedlich alt sind. Hören sie sich weiter im Armenhaus um, bekommen die SC folgende Hinweise:

- Dorothy mag Äpfel.
- Der kleine Timmy ist der jüngste im Armenhaus und will immer nur Bonbons essen.
- Carl ist sechs und ziemlich erwachsen für sein Alter. Er spielt schon Soldat.
- Das Mädchen, das immer mit Murmeln spielt, ist sieben.
- Einer der beiden Jungs isst am liebsten Fleisch.
- Alice ist jünger als Dorothy und mag Schokolade.
- Einer der Jungen spielt immer mit einem Ball.
- Das älteste Kind der Gruppe spielt immer mit einem Regenwurm, den es in einem Glas mit Erde aufbewahrt.

Lösen die Spieler dieses Rätsel, finden sie heraus, dass Dorothy das Mädchen mit dem Regenwurm ist. Wenn sie sie danach fragen, gibt ihnen Dorothy kurz das Glas mit dem Regenwurm drin. Dort finden die SC einen Zettel mit dem Codewort: "Freund"

Sagen die SC dem Mann hinter der Tür das Passwort, lässt er sie passieren. Die SC gehen eine verwinkelte Treppe hinunter und gelangen in den **Keller des Armenhauses**. Dort hat sich der lokale Untergrund niedergelassen.

Der Untergrund

Ihr gelangt in ein spärlich beleuchtetes Kellergewölbe. Hier wurden früher wohl Materialien für die Werkstatt gelagert. Dicke Mauern und Decken schlucken jeden Schall und Fenster gibt es keine. Sonst wäre das, was hier passiert wohl auch längst aufgefliegen. Ihr platz offenbar mitten in die Vorbereitungen einer Gruppe von Untergrundkämpfern. Ein zusammengewürfelter Haufen von etwa 30 Leuten. Männer und Frauen, Schwarze und Weiße.

Im Keller des Armenhauses befindet sich das **Hauptquartier** der lokalen Anti-Sklaverei-Bewegung. Hier schmiedet der Untergrund Pläne, lagert Waffen und Verpflegung und bricht zu Guerilla-Aktionen auf. Aktuell bereiten sie sich darauf vor, die anstehende Invasion Savannas durch Sabotagen zu unterstützen. Angeführt wird der Untergrund von Claire Montague Porter (aus "Il Cattivo"), die sich inzwischen Claire la Noir nennt. Fragen die SC nach einer Anführerin, werden sie an sie verwiesen.



Im **Gespräch mit Claire**, erzählt sie ihnen, wie sie mit dem Untergrund gegen die Sklaverei gekämpft hat. Als der Krieg ausbrach, schlug sie sich auf die Seite der Union. Inzwischen versucht sie nur noch, den Krieg zu einem schnellen Ende zu führen - und das heißt momentan, der Union zum Sieg zu verhelfen. Allerdings hat der Untergrund von einem geheimen Waffenlabor erfahren. Dort wird wohl ein Gewehr entwickelt, mit dem nur zwei Soldaten, ganze Abteilungen auslöschen können. Der Untergrund hat erfahren, wo die Maschinengewehre positioniert werden sollen und das auf einer Karte markiert. Wenn ein SC die Karte in der Wachstube im Lager gesehen hat, erkennt er die Positionen wieder. Der Untergrund will vor der Invasion diese Stellungen zerstören. Allerdings löst das das Problem nicht endgültig.

Claire schlägt den SC also eine **Mission** vor. Sie sollen in das Waffenlabor eindringen und die Anlage zerstören. Diese liegt allerdings in einer Höhle unter der Wasserlinie, die zur Insel vor der Küste gehört. An Land befindet sich eine Festung. Claire weiß aber, dass in einem Dock der Stadt eine weitere Geheimwaffe der Konföderation liegt: ein U-Boot. Das sollen sie stehlen. Dafür wird den SC auch erklärt, wie das funktioniert.

- U-Boot-Bedienungsanleitung

Die SC können sich auch für die Mission **ausrüsten** lassen. Dabei hängt was sie bekommen davon ab, wie überzeugend sie sind. Denn die Ressourcen des Untergrunds sind knapp. In jedem Fall bekommen sie

- ein Beutel Sprengstoff mit Zeitzünder

Darüber hinaus können die SC in aufsteigender Qualität und Schwierigkeit bekommen:

- ein Erste Hilfe Set (gibt 6W10 Gesundheit zurück, portionierbar)
- sechs Knallgranaten (können als Ablenkung verwendet werden)
- zwei Pistolen (Fernkampf-Waffe, 6W10 Schaden) und Munition
- eine Uniform eines Konföderations-Offiziers

Kaserne

Die Kaserne ist sehr geschäftig. Hier werden die Vorbereitungen auf den Angriff der Unionsarmee am deutlichsten. Die Kaserne zu betreten ist wegen zahlreicher Wachen und guter Befestigungen nicht möglich. Durch ein Loch in einer Mauer, das die SC bei genauer Untersuchung entdecken, können die SC aber das **Gespräch** zweier Offiziere mithören: *Masschinen in Position ... abschlachten wie die Schweine ... niemals damit rechnen ... Stadt halten.*

Kirche

Die SC betreten eine einfache Kirche. Überall stehen Kisten gestapelt, die den Anschein erwecken, Hilfsgüter zu sein. Weiter hinten werkelt ein zwielichtig aussehender älterer Priester an einer der Kisten rum. Sprechen ihn die SC an, fühlt er sich erkennbar ertappt. Wobei genau, müssen die SC aber im durch soziale Proben oder Gewalt herausfinden: Der Priester handelt nämlich mit den Hilfsgütern. Er ist praktisch der **Schwarzmarkt** der Stadt. Die SC können ihn bestechen oder manipulieren, damit er mit ihnen handelt. Alternativ können sie sein Vertrauen gewinnen, indem sie die Kollekte von einem Stadtbewohner eintreiben. Fragen die SC den Priester nach "etwas Besonderem", können sie hier auch einen persönlichen Gegenstand kaufen.

Falls die SC den Priester **nach dem Untergrund fragen**, verrät er ihnen bei erfolgreicher Probe, dass sich dieser im Armenhaus niedergelassen hat.



Gasse

Die SC sehen plötzlich einen kleinen Jungen, der von zwei finsterner Gesellen in eine Gasse gejagt wird. Folgen sie ihm, geraten sie in eine **Falle**. Sie können die Situation entweder deeskalieren oder kämpfen. Der Junge flieht, wenn die SC den ersten Räuber zu Boden bringen.

Name	Schaden	Messerkampf	Gesundheit	Gegenstände
Räuber	3W10	60	40	abgenutztes Bayonett (Nahkampfwaffe, 2W10 Schaden), 4 Dollar

Name	Schaden	Pistole	Gesundheit	Gegenstände
Räuber	5W10	30	30	aussetzender Revolver (Fernkampfwaffe, 5W10 Schaden, -10 auf Schießen)

AKT III – WASSER UND STAHL

Die SC müssen in einen geheimen Stützpunkt der Konföderierten eindringen und diesen sprengen.

U-Boot-Dock

Das U-Boot-Dock ist eine große Lagerhalle am Hafen, gebaut aus massivem Stein und alle sichtbaren Fenster in mindestens 4 Metern Höhe. Der **Haupteingang** ist eine schwere Flügeltür aus Metall und wird von vier Soldaten bewacht. Es gibt aber einen kleinen Seiteneingang in einer Gasse. Der ist zwar auch verstärkt aber immerhin nicht bewacht.

Das Dock liegt in einem der geschäftigeren Teile des Hafens. Wobei das im Falle von Savannah vor allem bedeutet, dass viele Soldaten unterwegs sind und verzweifelt aussehende Menschen versuchen, mit dem letzten Rest ihrer Besitztümer einen Weg aus der Stadt zu erkaufen. Ein großes Lagerhaus, das direkt an die Kante der Kaimauer gebaut ist, ist erkennbar militarisiert, gut erschlossen, befestigt und mit vielen Wachen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Wasser schließen sich kleinere Häuser an, zwischen denen kleine Gassen durchführen. Direkt vor euch befindet sich ein großes Eisentor, dass offenbar der Zugang zur Lagerhalle ist.

Die SC können sich auf verschiedene Weisen **Zugang zum U-Boot-Dock** verschaffen:

- Haben sie mindestens zwei Soldaten- oder eine Offiziersuniform der Konföderation, können sie sich an den Wachen des Haupttors vorbeischieben.
- Alternativ können sie die Seitentür knacken, wenn sie entsprechendes Werkzeug haben.
- Gelingt den SC auch das nicht, können sie in den dunklen Gassen einen Dieb anheuern, der dies für sie tut. Dafür will er aber entweder 20 Dollar oder einen persönlichen Gegenstand.

In der Halle sehen die SC, dass diese sich zum Meer hin öffnet - es fehlt also praktisch eine Wand. An der Kaimauer, liegt, halb ins Wasser versenkt, ein eiförmiges Boot aus Holz, dass offenbar mit Metall verstärkt wurde. Die SC haben so etwas noch nie gesehen, können aber darauf schließen, dass das das U-Boot ist. Um zum u-Boot zu gelangen, müssen die SC nun ein **Minispiel** schaffen, bei dem sie entlang eines Kästchen-Rasters den Weg zum Boot entlang schleichen müssen, und dabei Wachen ausweichen. Ihr Startpunkt hängt davon ab, wo sie die Halle betreten haben. Der Haupteingang ist weiter weg. Der Spielleiter kann dieses Rätsel vor der Session selbst gestalten.

Misslingt das Minispiel und die SC werden **erwischt**, kommt es zum Kampf mit einer Wache. Danach können die SC weiter schleichen.

Name	Schaden	Schießen	Gesundheit	Gegenstände
------	---------	----------	------------	-------------



Konföderierten-Soldat	5W10	40	80	Muskete (Fernkampf-Waffe, 5W10 Schaden)
-----------------------	------	----	----	---

So schaffen die SC es **in das U-Boot**. Das Gefährt ist ihnen zwar unbekannt aber mit der Erklärung und der Anleitung können sie es bedienen. So brechen sie zum Mayfield-Labor auf.

Mayfield-Labor

Die SC müssen sich durch das Labor vorarbeiten und es sprengen, um das Abenteuer abzuschließen. Der Weg in den Hauptraum ist angelehnt an klassische Dungeons.

Grotte

Als ihr das Boot wieder verlasst, findet ihr euch in einer feuchten Grotte wieder. Ein Hölzerner Steg, der spärlich von Fackeln erleuchtet wird, führt zu einer Tür in der Rückwand der Höhle. Vor der Tür ist ein rudimentärer Wachposten aufgebaut: Ein kleiner Tisch mit einer Öllampe drauf und ein Stuhl. Davor steht ein sehr jung aussehender Wachsoldat, er ist vielleicht 14: "H-h-halt! K-keinen Schritt w-w-eiter! W-w-w-er s-seid- ihr?!"

Die SC können den **Kindersoldaten** William "Billy" Gunderson entweder töten oder davon überzeugen, sie passieren zu lassen. Das geht zum Beispiel durch bedrohen, lügen, betören, überreden usw. Durch die Tür gelangen die SC ins Treppenhaus.

Name	Schaden	Schießen	Gesundheit	Gegenstände
Kindersoldat	5W10	20	50	Muskete (Fernkampf-Waffe, 5W10 Schaden)

Treppenhaus

Das Treppenhaus führt aus der Grotte **hinauf** in die eigentliche Festung. Eine enge, dunkle Wendeltreppe führt bestimmt fünfzig Höhenmeter nach oben.

Am Ende der Wendeltreppe erwartet die SC eine **Metalltür**. Entweder können sie diese einfach öffnen, wenn die Zeit knapp ist, oder sie müssen das folgende Rätsel lösen.

An der Wand neben der Tür sind vier eingelassene verschiedenfarbige **Lampen** zu sehen. Von links nach rechts sind diese ROT, BLAU, LILA, GELB, GRÜN. Die SC können nicht direkt mit den Lampen interagieren. Allerdings sehen sie über den eingelassenen Glasscheiben jeweils einen Druckschalter. Sie müssen die Lampen nun in der richtigen Reihenfolge aktivieren. Wenn eine Lampe in der richtigen Reihenfolge eingeschaltet wird, leuchten auch die verbliebenen kurz in der Reihenfolge auf, in der sie eingeschaltet werden müssen. Das bemerken die SC aber nur bei einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf. Sonst sehen sie nur, dass die Lampen kurz aufleuchten. Wird eine Lampe eingeschaltet, die noch nicht an der Reihe ist, gehen alle aus. Die richtige Reihenfolge ist: (1) GELB, (2) BLAU, (3) LILA, (4) GRÜN, (5) ROT.

Quartiere

Die SC betreten einen langen **Flur**, an dessen einer Seite drei Türen abgehen. Dahinter sind Schlafräume für mehrere Soldaten, sie sind aber kaum genutzt. Im ersten und zweiten Raum schlafen je ein Soldat. Im zweiten Raum schlafen zwei. Die SC müssen sich an jeder Tür einzeln vorbeischieben, sonst kommt es zum Kampf.

Name	Schaden	Nahkampf	Gesundheit	Gegenstände
Konföderierten-Soldat	2W10	60	60	Messer (Nahkampf-Waffe, 3W10 Schaden)

Name	Schaden	Schießen	Gesundheit	Gegenstände
Konföderierten-Soldat	5W10	40	50	Revolver (Fernkampf-Waffe, 5W10 Schaden)



An den Wänden des Flurs können die SC **Aushänge** entdecken, auf denen steht: "Alle entbehrlichen Soldaten werden am Morgen des nächsten Tages in die Hauptkaserne beordert, um die Verteidigung Savannahs vorzubereiten. Über die Standorte der Maschinengewehre sind die Offiziere informiert worden."

Am Ende des Flurs befindet sich eine **schwere Metalltür**, an der sich ein extrem kompliziert aussehendes Schloss mit mehreren Querbalken befindet. Die Komplexität täuscht. Denn eigentlich lässt sich diese Tür auch einfach aufschließen. Das erkennen die SC aber nicht ohne weiteres, sondern nur bei einer Untersuchung des Schlosses. Die offensichtliche Lösung ist ein Rätsel. Neben der Tür hängt ein Setzkasten mit Buchstaben-Stempeln wie für eine Druckmaschine. In der Mitte der Tür stehen Buchstaben, rechts daneben ist ein Feld frei, in das offenbar ein Buchstabe eingesetzt werden muss. Die Buchstabenfolge ist: B H I C E K H N _. Der fehlende Buchstabe ist R. Darauf kommt man, in dem man die "Schritte" zwischen den Buchstaben abzählt. Das Muster ist +6, +1, -6, +2, +6, -3, +6, +4.

Labor

Ihr betretet eine große Halle. An den Wänden Reihen sich allerlei technische Geräte auf: Formpressen, Schmelzen, zahnradgetriebene Werkbänke, eine Dampfmaschine... In der Mitte des Raumes befindet sich ein rundes Podium, das durch eine sehr helle Lichtquelle darüber erleuchtet wird. Auf dem Podium stehen verschiedene Gerätschaften auf Ständern. Manche von ihnen offenbar aufgeklappt. An einem davon arbeitet ein Mann.

Der Mann, der an den Maschinengewehren arbeitet, ist **Howard J. Itzer**, der leitende Wissenschaftler des Labors und erfinder des Maschinengewehrs. Nach einem Gespräch, in dem er den SC erklärt, wie er mit seiner neuen Massenvernichtungswaffe den Krieg noch wenden will, müssen die SC ihn bekämpfen. Howard Itzer kämpft mit einem Prototypen des Maschinengewehrs. Damit kann er dreimal pro Runde schießen (auch auf verschiedene Ziele), hat aber eine eher geringe Trefferchance.

Name	Schaden	Schießen	Gesundheit	Gegenstände
Howard Itzer	6W10	40	80	Maschinengewehr-Prototyp (Fernkampfswaffe, 6W10 Schaden)

Nach diesem Bosskampf müssen die SC nur noch die Sprengladungen anbringen und das Gebäude wieder verlassen. Alle Soldaten haben inzwischen die Festung für die Verteidigung der Stadt geräumt. Sie können also einfach mit einem Boot übersetzen oder wieder das U-Boot nehmen. Der Spielleiter kann auch entscheiden, diesen Teil gar nicht mehr ausspielen zu lassen. Auf bzw. im Boot in Richtung der Stadt Savannah, die gerade überrannt wird, **endet das Abenteuer**.

EPILOG

Die Eroberung Savannahs war nur ein weiterer Schritt auf dem unaufhaltsamen Marsch der Union zum Sieg in diesem Krieg unter Brüdern. An seinem Ende waren eigentlich beide Seiten nur froh, dass er überhaupt geendet hat.

Doch das Ende dieses Krieges fällt in eine Zeit der Umbrüche, neue Technologien verändern fundamental, wie Menschen zusammenleben. Und je enger die Welt zusammenrückt, desto konflikträchtiger wird sie. Im Laufe des nächsten Jahrhunderts werden Menschen immer ausgefeiltere Methoden entwickeln, sich gegenseitig umzubringen. Einen Krieg auf dem amerikanischen Boden wird es zwar nie wieder geben. Doch die USA werden sich fast durchweg im Krieg befinden. Über zweihundert Jahre Krieg in ihrer nicht ganz 250-jährigen Geschichte. Ihr werdet von all dem kaum etwas mitbekommen..



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. Verbrannte Erde – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Verbrannte+Erde&oldid=36437>

