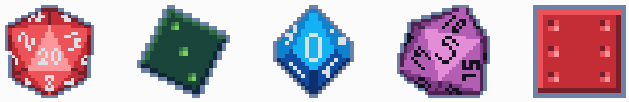
VON ORTHOPÄDEN, OCTOPEDEN UND KOLLATERALSCHÄDEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Von Orthopäden, Octopeden und Kollateralschäden 3
- Allgemeines 3
- Intro 4
- Tag 1 4
- Nacht 1 4
- Tag 2 4
- Nacht 2 4
- Tag 3 4
- Nacht 3 4
- Ende 4
- Orte 5
- Charaktere 6
- Zusatzmaterialien 6

VON ORTHOPÄDEN, OCTOPEDEN UND KOLLATERALSCHÄDEN

- **Wo spielt das Abenteuer?**
- **Wann spielt das Abenteuer?**
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**
- **Schwierigkeit für die Spieler**
- **Spieldauer**

Allgemeines

Anmerkungen für den Spielleiter

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

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

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.

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

Sonderbedingungen

Octopeden

In diesem Abenteuer spielen die Spieler Octopeden. Zu Octopeden seien 3 Dinge gesagt. Sie haben 8 Tentakeln, sie sind sehr süß und können sich durch jede Öffnung quetschen, durch die auch eine Walnuss durchpasst. Zudem benötigen die Spieler Wasser zum Überleben und können sich daher nur maximal 1 Stunde ausserhalb des Wassers aufhalten. Regeltechnisch verhalten sich Octopeden sonst wie herkömmliche Charaktere, 400 Punkte, 100 Leben und 1d10 Basisschaden. Allerdings haben sie alle die Fähigkeit, durch Wasserschwingungen über relativ weite Distanzen zu kommunizieren.

Zu Anfang befindet sich jeder Spieler in einem Aquarium (es gibt jeden Stock ausser im Sechsten eines). Diese Aquarien sind durch Wasserleitungen miteinander verbunden, so dass sich die Spieler zwischen den Aquarien hin und her bewegen können.

Zeitmanagement

Wir empfehlen eine zeitliche Einteilung von 1 In-Game-Stunde gleich 5 Real-Life-Minuten, sodass ein Tag-Nacht-Zyklus bei uns 2 Stunden dauert (d.h. 3 Tage gleich 6 Stunden Spielzeit). Zudem sollte darauf geachtet werden, dass die Spieler pro Tag min. 6 Stunden schlafen, diese werden übersprungen. So kommen wir auf eine ungefähre Spielzeit von 4,5 Stunden plus Charaktererstellung.

Für die Spieler

Handeln	Wissen	Soziales
Tentakelangriff	Lesen/Schreiben	Süß gucken

Intro

*Ihr erwacht. Jeder von euch ist einem eigenen Aquarium und befindet sich in einem Gebäude. Zwar könnt ihr euch nicht sehen, aber X(**Person die lesen kann**) findet in seinem/ihrem Aquarium einen Zettel.*

> ***Etwas versteckt und eingequetscht zwischen zwei Steinen steht dort Folgendes:***
>
> *„Meine Freunde und ich werden dieses Gefängnis bald verlassen. Jedoch hier eine wichtige Nachricht für alle Octopeden, die uns möglicherweise folgen werden. Wenn du das hier liest, befinden sich alle Octopeden in diesem Haus in größter Gefahr. Immer am Ende des Monates werden alle Wasserleitungen dieses Hauses mit einem schrecklichen Octopusvernichtungsmittel geflutet, den kein 8-armiges Wesen überleben kann. Also fliehe, bevor es wieder so weit ist oder versuche dieses Ereignis noch zu verhindern! Ansonsten ist es euer Ende..."“*

Tag 1

Beginn: alle erwachen, Beschreibung ihrer Umgebung (jeder eine eigene Praxis, 2 haben einen Kalender)

Rätsel für alle Spieler, um aus ihrem Aquarium zu kommen und ab da mit allen kommunizieren zu können

ist das Rätsel gelöst, ist Kommunikation möglich sowie Wege in Wassersystem und Freischaltung Geheimbasis (Uhr mit rotem Kreis bei einer Uhrzeit, nämlich 18 Uhr)

Nacht 1

Tag 2

Nacht 2

Tag 3

Nacht 3

Ende

Option 1 - Flucht

Option 2 - Kampf gegen die Russin

Option 3 - Tod durch Octopusvernichtungsmittel(Rohrreiniger)

Orte

Wasserkanalsystem des Hauses

Geheimbasis

Erdgeschoss

müsste eigentlich weg oder wir lösen es anders

1. Stock

Wartezimmer 1

Kaffeeküche 1

Behandlungszimmmer 1

2. Stock

Wartezimmer 2

Kaffeeküche 2

Behandlungszimmmer 2

3. Stock

Wartezimmer 3

Kaffeeküche 3

Behandlungszimmmer 3

4. Stock

Wartezimmer 4

Kaffeeküche 4

Behandlungszimmmer 4

5. Stock

Wartezimmer 5

Kaffeeküche 5

Behandlungszimmmer 5

6. Stock - Wohnung der Russin

Spoiler: Hier wohnt die alte Russin mit Rohreininger.

Bad

Küche

Schlafzimmer

Keller

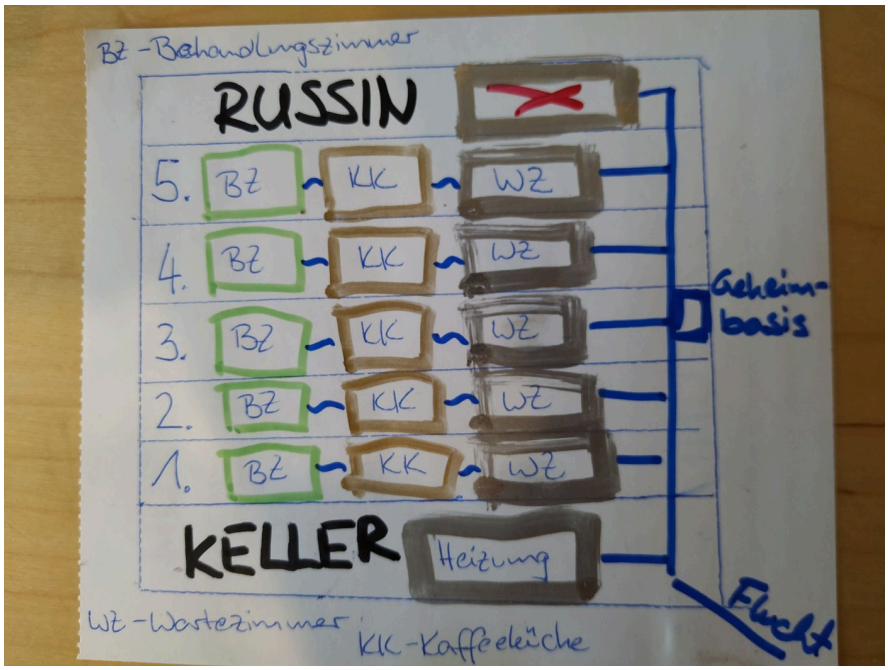
Heizungsraum

Charaktere

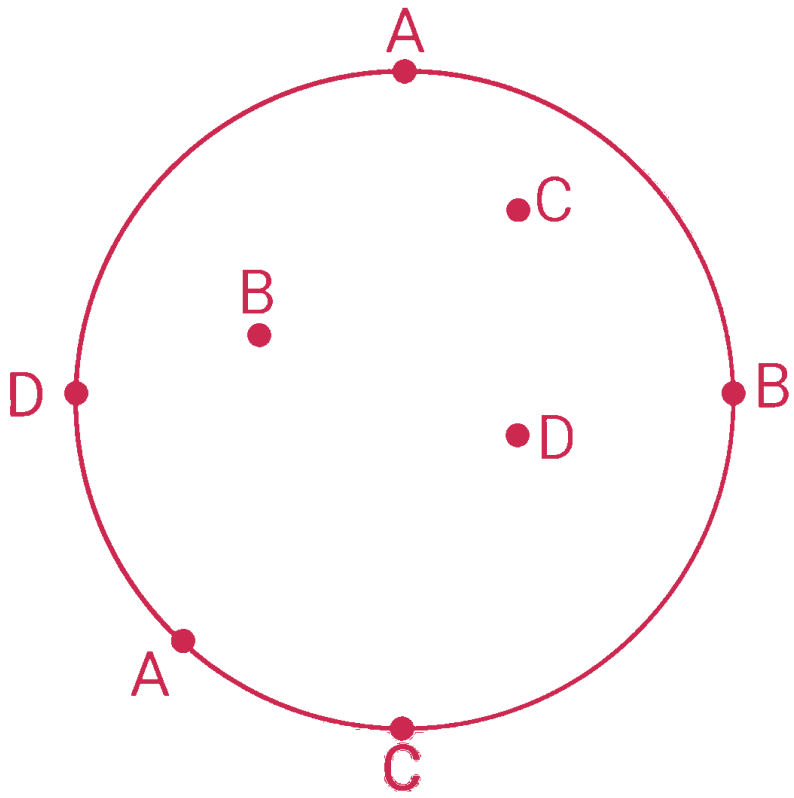
d

Zusatzmaterialien





Rätsel - Aquarium

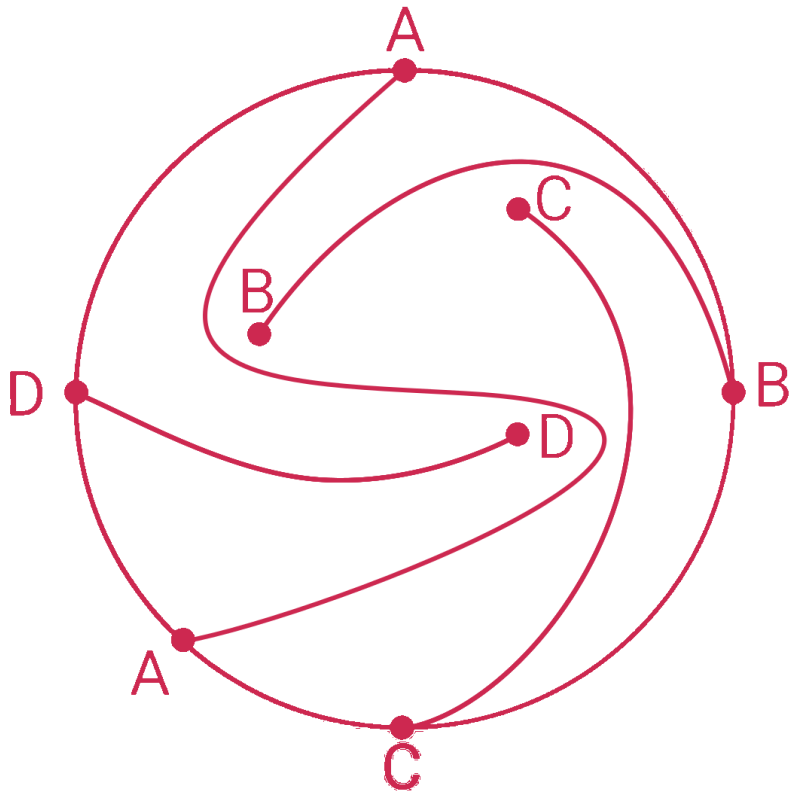


Verbinde die Linien mit 4 unabhängigen Linien, welche sich...

...nicht berühren

...nicht mit dem Kreis schneiden

Lösung:



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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. Von Orthopäden, Octopeden und Kollateralschäden – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Von+Orthop%C3%A4den%2C+Octopeden+und+Kollateralsch%C3%A4den&oldid=20126`