ZWÖLFTONTECHNIKPIRATEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. November 2026





INHALT

Zwölftontechnikpiraten 3

Module und Regeln 3

Hintergrund 3

= 4

== 4

ZWÖLFTONTECHNIKPIRATEN

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Deutschland, bzw. im Westen Preußens
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Am Anfang der 1930er Jahre

- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: HTBAH Regelwerk, keine extra Module
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 4 - 6 Spieler*innen
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: relativ einfach
- **Schwierigkeit für die Spieler**: einfach
- **Spieldauer**: Eine Sitzung/One - Shot (4 - 6 Stunden)

Module und Regeln

Z wölftontechnikpiraten folgt dem HTBAH Grundregelwerk. Das einzige Modul ist das Geld/Anerkennungslevel. Die Spielenden haben zu beginn eine gewisse Menge Geld. Diese Summe durch 10 geteilt ergibt den Anerkennungsstatus der Spielenden Person. Sinkt dieser unter 100 sieht man diese Person schon mal komisch an; Sinkt dieser unter 50 wird diese Person verspottet; Sinkt dieser unter 10 wird man verbannt und sinkt dieser unter 1 arbeiten die anderen Spielenden aktiv gegen die spielende Person, du einen Anerkennungsstatus unter 1 haben.

Hintergrund

Das Abenteuer spielt in den 1930er Jahren im damaligen "Deutschland", bzw. im Westlichen Teil Preußens, also Hannover, Westfalen, der Rheinprovinz und Hessen-Nassau. Der Börsencrash in New York, 1929 hat nicht nur in den USA große Auswirkungen, nein, die ganze Welt leidet an der Weltwirtschaftskrise. Unteranderem auch Deutschland. Nicht nur in Berlin zeigten die goldenen 20er ihr volles Potenzial, auch in Städten wie Magdeburg, Hannover, Münster, Kassel, Köln und Koblenz war die Stimmung ausgelassen und modern! Dann die Krise. Deutschland spürt sie gravierend. Die Industrieproduktion geht um gute 43% zurück, die Massenarbeitslosigkeit ruiniert die deutsche Wirtschaft und die intelektuelle, reiche High Society fühlt sich klein und unmächtig wie nie zuvor. Hier ist wo das Abenteuer beginnt: Eine Gruppe von Intellektuellen, von Protzigen, Verschwenderischen, von der High Society sind am Boden zerstört. Also entscheiden sie sich Piraten zu sein. Auf der Elbe, der Weser und dem Rhein! Vielleicht sogar auf der Nordsee? ==

ACHTUNG AB HIER BEGINNT DAS ABENTEUER (SPOILER)

== Zwölftontechnikpiraten == Die erste Entscheidung: Das Abenteuer beginnt in einem städtischen viktorianischen Hafengebäude. Dort treffen die Spielenden ein.

====

DAS HAFENGEBÄUDE: ====

Es besteht aus Ziegelstein und Fenstern, viel mehr ist von der Fassade aus nicht zu sehn. Von innen ist es nicht viel schöner. Direkt Hinter der Tür beginnt eine Treppe die in das erste Stockwerk führt. Da gibt es einen größeren Konferenzraum. In ihm steht ein großer Runder Tisch. Viele Bücherregale, ein weiter Schreibtisch und viele Kerzen sind dort auch zu finden. Neben der Eingangstür gibt es eine weitere unscheinbare Tür in dem Zimmer, aus der KAPITÄN LENZER kommen wird. Falls die Spielenden einen Wurf auf Wahrnehmen, Spuren lesen oder ähnlichem machen wollen, können sie herausfinden, dass das Lenzer von dem Namen Lancaster abstammt. Das finden sie durch Papiere, Dokumente oder Briefe die unbeachtet auf dem Schreibtisch liegen

heraus, Sprich, Lenzer ist eigentlich Engländer, oder hat zumindest nicht zu weit zurückliegende englische vorfahren. Nachdem alle Charaktere eingetroffen sind, kommt Lenzer aus der "Geheimtür". Folgend ist eine Besprechung in der er folgendes erklärt:"Wir alle wissen der schwarze Freitag schlimm war, und wenn ich ganz ehrlich mit den anwesenden Damen und Herren sein darf, ich habe ein Problem, und sie sicher auch. Ich habe ebenfalls in die Börse investieren lassen, ich habe sogar selbst persönlich Investiert! Jetzt steck ich in der scheiße, Sapperlot! Aber dann habe ich 'ne Idee bekommen. Ich bin Seefahrer und ich kenn mich da so 'n bisschen aus. Auch über... Piraten! Was die da gemacht haben, dass ist gar nicht mal so blöd. Unter falscher Fahne zur See stechen, reiche Schiffe, mit reichen Kapitäns-Arschlöchern und armen Matrosen "bekannt machen" das sie eigentlich Piraten sind und sie dann entscheiden lassen. Möchten 'se kämpfen, oder lieber einfach schön Geld und wahren übergeben? Wenn sie kämpfen werden die Piraten wahrscheinlich gewinnen, und das ist dann ihr Todesurteil. Geben sie die Schätze einfach her, tun die Piraten auch gar nichts! Dann dachte ich mir so, heute, jetzt noch AUF DEM RHEIN, da fahren Schiffe. Reiche Schiffe, mit Geld, Waren... oder reichen Menschen lang. Was sollen die gegen Piraten machen... NICHTS! Also was, wenn man einfach Neuzeit Piraten wird und SCHNELL GELD MACHT!? Was sagen die Damen und Herren?" Nach möglicher weiterer Impro sollten die Spielenden einwilligen. So ist es entschieden! Der nächste Schritt ist es, ein Schiff aus dem Hafen von (insert stadt am rhein hier) zu klauen, weil Lenzer... keins mehr hat.==

=

=== Ein Dampfschiff, soll's sein!: Im Hafen stehen viele Schiffe. Lenzer ist auf der Suche nach einem schnellen, kleinen, stabilen, agilen Dampfer. Er findet eins, die MS Maria. Sie ist ein klienes Dampfboot mit einem Deck auf dem mann gemütlich Auf, bzw. vor ihr stehen 3 Matrosen. In ihr weitere 2. Die Spielenden müssen sie überwältigen:

==

MATROSEN: ====

Matrose mit Faustkampf (2) oder Tau (1):

LEBEN:	100	INITIATIVE:	15+1w10	PARADE	15

WAFFE	WERT	SCHADEN
Faustkampf, von Tanks / Tau welches "gepeitscht" oder gweworrfen wird	20	1w10 + 3

Matrose mit Besen (2)

LEBEN:	100	INITIATIVE:	15+1w10	PARADE	17

WAFFE	WERT	SCHADEN
Besen, bzw. Besenstiel	25	1w10 + 5

Wenn das Leben von drei Matrosen unter 60 fällt, fliehen sie, informieren aber die Hafenpolizei und es wird schaden an dem Schiff geben, werden fällt das Leben von nur zwei Matrosen unter 45 fliehen sie einfach.

Nachdem das Schiff gekarpert wurde muss Lenzer das Schiff steuern. Er muss auf seinen Schifffahrt wert würfeln. Gelingt ihm einen kritischen Erfolg, fährt das Schiff einfach weg. Schafft er es so gerade kommt die Hafenpolizei nicht direkt, sondern später im Spiel, schafft er es nicht kommt die Polizei direkt und er kriegt das Boot nur so halb an, also es würgt sich immer wieder ab und sie kommen nicht aus dem Hafen, würfelt Lenzer einen kritischen Misserfolg beschießt die Hafenpolizei das Boot so sehr, dass es sinkt.

FALLS DIE HAFENPOLIZEI KOMMT:

Die Hafenpolizei hat Pistolen und ein Gewehr mit 20 Schuss. Falls einer oder mehr Charaktere Schusswaffen haben dürfen sie schießen, falls dies nicht der Fall sein sollte, müssen sie einfach abwarten und beschossen werden. Die Schiffswand hat einen Widerstand (Lebenspunkte) von 140. Falls Lenzer einen kritischen Misserfolg hatte nur 90. Wenn der Wert unter 40 geht füllt sich das Schiff, unter 20 und das Schiff füllt sich doppelt so schnell. 5 und tiefer, das Schiff sinkt.

HAFENPOLIZEI Hafenpolizei mit Pistole, 8 Schuss (2).

LEBEN:	100	INITIATIVE:	13+1w10	PARADE	13

WAFFE	WERT	SCHADEN
Pistole (Revolver)	20	7w10

Hafenpolizei mit Gewehr, 20 Schuss (1).

LEBEN:	100	INITIATIVE:	15+1w10	PARADE	15

WAFFE	WERT	SCHADEN
Gewehr	20	8w10

Nach der Schießerei kann das Schiff auf jeden Fall fliehen, es sei denn es sank.

Tag 1:

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. 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. Zwölftontechnikpiraten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Zw%C3%B6lftontechnikpiraten&oldid=33220`