How to be a Hero

DER GEIST IM BRUNNEN

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

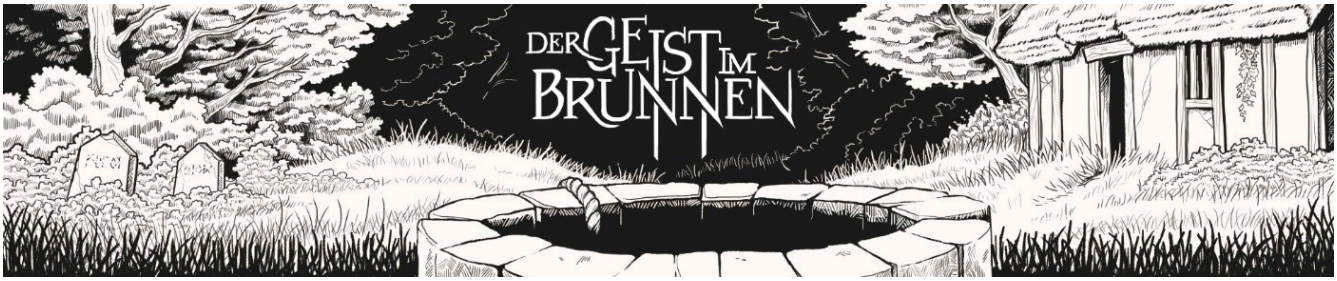




INHALT

Der Geist im Brunnen 3

DER GEIST IM BRUNNEN



Der Geist im Brunnen

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Das Abenteuer spielt in einer eigenen Fantasy/Mystery Welt
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Vergleichbar mit dem Spätmittelalter
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 1-4 Spieler:innen
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:in**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:innen**: mittel
- **Spieldauer**: 3-4h (2h für Kurzversion)

Dieses Pen&Paper gewann als Kurzversion den Christmas Contest HTBAH 2021. Die Kurzversion im A4 Format findet ihr

Der Geist im Brunnen

Christmas contest HTBAH 2021

von Freshbaste

Fantasy | Mystery | HTBAH Regelwerk | 1-4 Helden | 2h Dauer

Hintergund

Das Abenteuer spielt dem kleinen Dorf Leet. Vor 20 Jahren zeugte der Dorfverwalter Ernesto mit der Magd Juella ein uneheliches Kind (Asina). Um dies zu vertuschen schickte er die schwangere Frau auf eine kleine Hütte kurz vorm Waldrand. Er versorgte sie dort lange heimlich. Als die Mutter vor 10 Jahren an einer Krankheit verstarb, stürzte sich die junge Tochter in den Brunnen und sucht seitdem die Hütte als Geist heim. Valerius, ein Tuchhändler von außerhalb, hat die Hütte letzten Sommer von Ernesto als Alterssitz gekauft und versucht nun den Geist loszuwerden. Valerius ist allerdings nur ab und zu in Leet. Seit das Haus leer steht, verkaufen und konsumieren junge Dorfbewohner aus der Umgebung hier die Droge Mondstaub (Wirkung und Aussehen vergleichbar mit Kokain).

Einstieg

Die Helden starten im Brandkessel, der Taverne in Leet. Hier treffen sie auf Valerius, der ihnen eine Belohnung verspricht, wenn sie den Geist vertreiben. Er beklagt sich über das furchtbare Geheule nachts aus dem Brunnen und gibt ihnen den Schlüssel zur Hütte. In der Taverne sollte es Hinweise auf die Kräuterfrau Flanna geben. Ernesto ist Stammkunde im Brandkessel, aber nicht besonders gesprächig. Ältere Dorfbewohner dürften sich vage an die Mutter und ihr Kind erinnern (z.B. Wirt).

Kräuterfrau Flanna

Flanna verkauft den Helden ein Kraut (Filziger Pestwurz), das durch Verbrennen den Geist bei Mitternacht aus dem Brunnen treibt und ihn angreifbar durch normale Waffen macht.

Die Hütte

Die Hütte befindet sich außerhalb des Dorfes. Auf dem Grundstück steht ein Brunnen und zwei verwitterte Grabsteine (75 Wurf auf Lesen verrät die Namen, Juella und Asina).

Als die Helden sich der Hütte nähern, sehen sie innen zwei junge Männer (Ronan, Finn). Beide tauschen verstohlen etwas aus (Geld gegen Mondstaub). Angesprochen darauf, was sie hier tun, werden die beiden versuchen ausweichend zu antworten und fliehen schlussendlich.

Das Schloss der Eingangstür ist aufgebrochen. Innen finden sie spärliche Einrichtung und Spuren des Drogenkonsums (wie Drogenreste) vor. Bei genauer Suche werden die Helden auf einen Tagebucheintrag von Asina unter einer Diele stoßen, der die fortschreitende Krankheit ihrer Mutter thematisiert (**VORBEREITEN**).

Gegen Mitternacht werden die Helden ein furchtbares Schluchzen und Wimmern aus dem Brunnen hören. Wenn sie den Filzigen Pestwurz verbrennen, erscheint eine geisterartige Mädchengestalt, die sie bekämpfen müssen. Besiegen sie den Geist, verschwindet er mit einem Seufzen in seinem Grab. Auf dem Grab erscheint ein silbriges Amulett (Freiheit des SL, ob es magisch ist und wie).

NPCs

Valerius, Wirt, Ernesto, Flanna

Ronan/Finn: 100 HP, Dolchkampf 60, 2W10 Schaden

Geist (Asina): 60 HP, Geisterkrallenangriff 70, 1W10+5 Schaden | Geisterschrei-Angriff: Alle Helden müssen eine Probe auf Handeln ablegen (um 50 erleichtert). Bei Nichtschaffen setzt der entsprechende Held eine Runde aus.

.

Vorbereitung

Im Abenteuer können die Spieler:innen ein Einsteinrätsel finden. Die Spieleiter:innen sollten sich vorher mit der Rätselmechanik vertraut machen.

Hintergrund

Das Abenteuer spielt in dem kleinen Dorf Leet. Vor 20 Jahren zeugte der Dorfverwalter Ernesto mit der Magd Juella ein uneheliches Kind, Asina. Um dies zu vertuschen schickte er die schwangere Frau auf eine kleine Hütte kurz vorm Waldrand. Er versorgte sie dort lange heimlich. Als die Mutter vor 10 Jahren an einer Krankheit verstarb, stürzte sich die junge Tochter in den Brunnen und sucht seitdem die Hütte als Geist heim. Valerius, ein Tuchhändler von außerhalb, hat die Hütte letzten Sommer von Ernesto als Alterssitz gekauft und versucht nun den Geist loszuwerden. Valerius ist allerdings nur ab und zu in Leet. Seit das Haus leer steht, verkaufen und konsumieren junge Dorfbewohner aus der Umgebung hier die Droge Mondstaub (Wirkung und Aussehen vergleichbar mit Kokain).

Einstieg

Anschlagsbrett

Die Helden finden auf dem Anschlagsbrett vor der Taverne Brandkessel folgende Nachrichten:

- "Leunnand, du bist ein verdammter Halsabschneider! Ich hoffe, die Pest holt deine Brut"
- "Geisterjäger gesucht - Nichts für schwache Nerven - Große Belohnung - Bei Valerius im Brandkessel melden"
- "Neues Wundermittel gegen Schlafstörungen: Die magischen Tannenzapfen von Bokter. Einfach in die Ohren stecken und ihr schlaft wie kleine Kinder. Heute nur unglaubliche 2 Kupferlinge. Meldet euch bei Bokter"

Im Brandkessel

Im Brankdessel treffen die Helden auf den Wirt Leunnand, den Verwalter Ernesto und den Tuchhändler Valerius. Hier treffen sie auf Valerius, der ihnen eine Belohnung verspricht, wenn sie den Geist vertreiben. Er beklagt sich über das furchtbare Geheule nachts aus dem Brunnen und er gibt ihnen den Schlüssel zur Hütte. In der Taverne sollte es Hinweise auf die Kräuterfrau Flanna und den Jäger Bokter geben ("Geisterjäger") geben. Ernesto ist Stammkunde im Brandkessel, aber nicht besonders gesprächig. Ältere Dorfbewohner dürften sich vage an die Mutter und ihr Kind erinnern (z.B. Wirt).

Kräuterfrau Flanna

Flanna verkauft den Helden ein Kraut (Filzige Pestwurz), das durch Verbrennen den Geist bei Mitternacht aus dem Brunnen treibt und ihn angreifbar durch normale Waffen macht.

Jäger Bokter

Bokter stellt den Helden ein Rätsel, bei dem sie ihm helfen müssen. Dann gibt er ihnen ein Buch über die Geisterjagd. Er wird versuchen den Helden seine (nutzlosen) magischen Tannenzapfen zu verkaufen.

Das Rätsel ist ein Einsteinrätsel und dauert je nach Gruppe ca. 1h.

Das Rätsel

Es gibt fünf Häuser.
Der Zwerg wohnt im roten Haus.

Der Elf hat einen Hund.

Cidre wird im grünen Haus getrunken.

Der Ork trinkt Tee.

Das grüne Haus ist direkt links vom weißen Haus.

Der Bewohner mit Flegel hält Katzen als Haustiere.

Ein Kurzschwert wird im gelben Haus benutzt.

Milch wird im mittleren Haus getrunken.

Der Gnom wohnt im ersten Haus.

Der Bewohner, der ein Langschwert hat, wohnt neben dem Bewohner mit dem Fuchs.

Das Haus mit dem Kurzschwert liegt neben dem Haus mit dem Pferd.

Der Armbrustschütze trinkt am liebsten Leichtbier.

Der Mensch kämpft mit dem Bogen.

Der Gnom wohnt neben dem blauen Haus.

Wer trinkt Wasser und wer hat einen Troll als Haustier?

(Optional: Das rote Haus ist nicht das letzte Haus)

Lösung

1	2	3	4	5
gelb	blau	rot	grün	weiß
Gnom	Ork	Zwerg	Mensch	Elf
Wasser	Tee	Milch	Cidre	Leichtbier
Kurzschwert	Langschwert	Flegel	Bogen	Armbrust
Fuchs	Pferd	Katze	Troll	Hund

Im Buch "Erfolgreiche Geisterjagd: Alles Wissenswerte für den geplagten Heimbesitzer"

"Die Geisterjagd ist eine gefährliche Angelegenheit und sollte deshalb nur Profis überlassen werden. Einfache Hausgeister kann man aber in zwei einfachen Schritten vertreiben. 1. Den Geist aus seinem Versteck locken. Das klappt am besten zu der Zeit, in der er aktiv ist (meist nachts). Für die entsprechenden Kräuter fragen sie ihre lokale Kräuterhexe. 2. Den Geist bekämpfen. Hier gibt es kein Patentrezept. Geister sind in der Regel körperlos, weshalb es schwerer ist sie mit herkömmlichen Waffen zu treffen. Magie scheint deutlich wirkungsvoller. Ob man vor der Vertreibung einen persönlichen Gegenstand des Geistes in der Nähe vergraben sollte, ist unter Experten umstritten. Damit soll laut den Befürwortern eine nachhaltigere Erlösung erreicht werden."

Die Hütte

Die Hütte befindet sich außerhalb des Dorfes. Auf dem Grundstück steht ein Brunnen und zwei verwitterte Grabsteine (75 Wurf auf Lesen verrät die Namen, Juella und Asina). Als die Helden sich der Hütte nähern, sehen sie innen zwei junge Männer (Ronan, Finn). Beide tauschen verstohlen etwas aus (Geld gegen Mondstaub). Angesprochen darauf, was sie hier tun, werden die beiden versuchen ausweichend zu antworten und fliehen schlussendlich.

Das Schloss der Eingangstür ist aufgebrochen. Innen finden sie spärliche Einrichtung, eine Truhe und Spuren des Drogenkonsums (wie Drogenreste) vor. Die mit einem schweren Schloss (Schlösser knacken 80) gesicherte Truhe enthält weitere Drogenbeutel und etwas Geld.

Bei genauer Suche werden die Helden auf einen Tagebucheintrag von Asina unter einer Diele stoßen, der die fortschreitende Krankheit ihrer Mutter thematisiert. "12. Juli vor 11 Jahren: Matteo ist ein Idiot, heute hat er mich schon wieder in der Schule gefragt, wo denn mein Vater sei. Ich habe ihm schon 100 mal gesagt, dass er viel unterwegs ist, aber das scheint keiner mehr zu glauben. Mama konnte mich ein wenig trösten. In letzter Zeit ist ihre Krankheit leider wieder schlimmer geworden."

Der Kampf

Gegen Mitternacht werden die Helden ein furchtbares Schluchzen und Wimmern aus dem Brunnen hören.



Bedingungen:

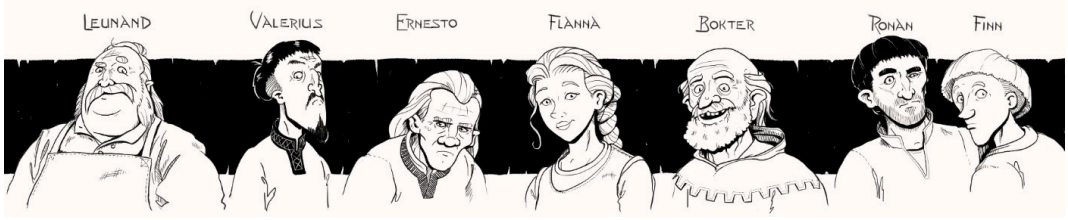
- (optional) Persönlichen Gegenstand vergraben (Tagebucheintrag): Nötig für die Erlösung
- Filzige Pestwurz verbrennen: Es erscheint eine geisterartige Mädchengestalt mit einem Schrei, die die Helden angreift.
- Töten des Geistes: Magische Angriffe machen mehr Schaden. Gelegentlich müssen sich alle Helden den angsteinflössendem Geschrei erwehren (Probe auf Handeln, 50 erleichtert) * sonst setzen sie eine Runde aus.

Geist vertreiben (Pestwurz+Kampf): "Der Geist zittert kurz in der Luft und zerfällt dann in viele kleine Einzelteile, die in der Nacht verschwinden." verschwindet er mit einem Seufzen in seinem Grab. Auf dem Grab erscheint ein silbriges Amulett (Freiheit des SL, ob es magisch ist und wie).

Geist erlösen (Persönlicher Gegenstand+Pestwurz+Kampf): "Der Geist zittert kurz in der Luft, stößt einen Seufzer aus und der Äther strömt zur Stelle, wo ihr den Tagebucheintrag vergraben habt und verschwindet dort. Ein zaghaftes Leuchten erscheint am Grab. Als ihr wieder hinschaut, ist die Erde komplett eben und es liegt ein silbriger Gegenstand darauf."

Der silberne Gegenstand ist ein magisches Amulett (Freiheit des SL, wie genau).

NPCs



Leunnand (Wirt)

Freundlich, väterlich, dick mit Brummstimme

Valerius

Versnobter Tuchhändler aus Digione, reich, freut sich auf die Ruhe auf dem Land

Ernesto

Wortkarg, Stammgast im Brandkessel und Hobbyalkoholiker

Flanna

Kräuterfrau des Dorfes, herzlich, hilfsbereit, wohnt außerhalb, Wissen in Kräuterkunde und über Tiere

Bokter

Jäger, alt, schusselig, geschäftstüchtig, Schalk im Nacken, gutmütig, comic-relief

Ronan/Finn

Beide sind Bauernsöhne aus Leet. Ronan verkauft im Dorf Mondstaub.

Beide: 100 HP, Dolchkampf 60, 2W10 Schaden

Geist (Asina)

60 HP, Geisterkrallenangriff 70, 1W10+5 Schaden

Geisterschrei-Angriff: Alle Helden müssen eine Probe auf Handeln ablegen (um 50 erleichtert). Bei Nichtschaffen setzt der entsprechende Held eine Runde aus.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Der Geist im Brunnen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Geist+im+Brunnen&oldid=33303`