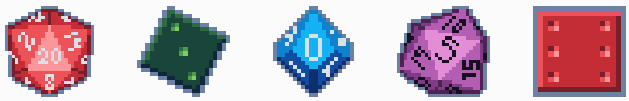
How to be a Hero

DIE HERRSCHAFT DER SCHATTEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Die Herrschaft der Schatten 3
- Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P) 3
- Kurze Anleitung für den Spielleiter 4
- Inhalt und kurze Zusammenfassung nur für Spielleiter (Achtung!: Spoiler) 4
- Kapitel 1: Das Abenteuer beginnt 4
- Kapitel 2: Die Babaren 5
- Kapitel 3: Alynas Lustgrotte 7
- Kapitel 4: Die Herrschaft der Schatten 8
- Orte und Personen 9
- Personen 10
- Anmerkung des Autors für Spieler, Nicht-Spieler, Spielleiter und die Redaktion 11

DIE HERRSCHAFT DER SCHATTEN

Die Herrschaft der Schatten (Teil I)

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Das Abenteuer spielt in einer eigenen Fantasy Welt.
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Unbekannt, es ist ein Mittelalterliches Setting.
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero-System (HTBAH)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Ich würde wie für alle meine Abenteuer 4 Spieler plus Spielleiter empfehlen. Geht aber auch mit mehr, wenn ihr euch den Stress machen wollt :D
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: Kommt drauf an. Aus Erfahrung 4-5 Stunden. Man kann das Abenteuer aber auch locker auf zwei Abende verteilen. Letzendlich liegt es an euch wie ihr spielt, ob ihr eine Pause machen wollt, etc.

Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P)

Für den Spielleiter:

Ich lege viel Wert auf gute Improvisation. Natürlich gebe ich euch das an die Hand, was ihr braucht, aber die NSCs (Nicht Spielbaren Charakter) gestaltet der Spielleiter. Er gibt ihnen den Charakter den sie im Endeffekt haben. Wer sehr schlecht in improvisierten Dialogen ist und sich nicht mal eben eine kleine Situation improvisieren kann, wenn die Spieler in ein Haus einbrechen, welches in der Story gar nicht existiert, der hat es als Spielleiter etwas schwerer. Ich kann einfach nicht jedes Haus mit einer vorgegebenen Geschichte bestücken. Das macht allerdings auch das Spielleiter sein aus, wie ich finde. Man kann auch als Nicht-Spieler seine Phantasie spielen lassen.

Für Spieler

Ein Pen und Paper zu spielen ist vor allem für den Spielleiter echt anstrengend. Denkt immer daran, dem Spielleiter auf eure Vor und Nachteile aufmerksam zu machen. Manchmal denkt man nicht daran und dann heißt es "Ich bin doch im Armenviertel aufgewachsen, warum habe ich in Situation XY keinen Bonus auf den Diebstahl-Wurf bekommen?" Außerdem, solltet ihr auf den Spielleiter hören, er ist der Boss. Natürlich muss man manchmal Dinge aushandeln und fragen. Mir geht es eigentlich eher darum, dass man nicht als Spieler versuchen sollte, die Geschichte zu **bestimmen**. Ihr dürft Vorschläge machen und Situationen ganz normal ausspielen, aber wenn der Spielleiter eine Textsequenz vorlesen möchte, dann hört ihm gefälligst zu und lasst ihn zu Wort kommen! **:D**

Meine Abenteuer

Meine Abenteuer sind in der Regel eher detailliert in ihren Beschreibungen. Die Charaktere, lasse ich meistens, etwas einfacher, damit der Spielleiter da mehr Freiheit hat und sich nicht 1000 Wörter Charakterbackstory angucken muss, aber ich hoffe den Plot gut und spannend rüber zubringen. Es gibt etwas längere Textpassagen mit vielen Beschreibungen, denn ich lege Wert auf eine ausreichend detaillierte Welt, in der die Spieler sich wohlfühlen. Einige Details sind wichtig, einige nur Stilmittel. Es ist an euch, herauszufinden welche welche sind. Ich habe oft, eine gute Vorstellung von meinen Welten, aber ich weiß nicht so ganz was in ein Abenteuer passt und was nicht (Es soll ja übersichtlich bleiben).

Gebt mir bitte immer Feedback! Ob das über meine Email ist, die ich provisorisch mal hierfür benutze oder irgendwie anders ist mir egal. Bilder4Storys@web.de

Kurze Anleitung für den Spielleiter

Fett geschriebener, grüner, Text soll ein spezieller Hinweis an den Spielleiter sein.

Kursiven, blauern Text, kann der Spielleiter den Spielern vorlesen.

Violetter Text, zeigt Hinweise und Informationen, die erst für einen nächsten Teil, des Abenteuers wichtig sind.

Wenn ihr einen Magier in euren Reihen habt, dann denkt daran bitte das Magie-Modul für das HTBAH-System zu verwenden (Welches ihr natürlich nach Belieben anpassen könnt) Das findet ihr hier.

Auch die anderen Module dürft ihr natürlich benutzen.

Desweiteren, verweise ich in meinen Abenteuer ab jetzt immer auf eine Waffensammlung, die stetig verbessert wird. Die findet ihr hier drüben.

Die Spieler sollen am Anfang des Abenteuers einen Gegenstand nennen, der zu ihrer Rolle passt und den sie auf jeden Fall haben wollen. (Bitte kein Gegenstand der Kräfte hat.) Zum Beispiel hatten wir einen armen Obdachlosen, der sich eine super warme und ultra kuschelige Kuscheldecke gewünscht hat.

Inhalt und kurze Zusammenfassung **nur** für Spielleiter (Achtung!: **Spoiler**)

Die Helden bekommen in einer Taverne mit, dass der König Leute braucht um dem Grund für das vermehrte Auftreten von Schattenwesen auf dem Grund zu gehen.

Die Spieler machen sich auf den Weg um heraus zu finden, was die Ursache für die Angriffe ist.

Sie können ein Dorf aus der Herrschaft von Babaren befreien, müssen sich mit der Hofmagierin des Königs rumschlagen, die nicht so gut ist, wie sie scheint und am Ende kämpfen sie gegen einen starken Boss,der sich als die verlorene, besessene Tochter der alten Hofmagierin entpuppt, den sie hoffentlich überleben.

Kapitel 1: Das Abenteuer beginnt

Ihr befindet euch in einer Taverne. Neu in der Stadt Tosch wie ihr seid, wollt ihr euch einmal umhören, ob es irgendetwas in der Stadt gibt, was euch dazu bewegen könnte, dort zu bleiben. In der Taverne herrscht reges Treiben und in letzter Zeit sind dort auch mehrere Stadtwachen zugegen. Es riecht nach altem Bier, Pisse und schönen Mädchen. Obwohl es eine warme Sommernacht ist und ein Mann mit Fidel außerweltliche Musik spielt, ist die Stimmung doch etwas ... bedrückt. Denn in den letzten Wochen wird die Stadt und die Gebiete drumherum von seltsamen Schattenwesen und Kreaturen, die noch niemand zuvor gesehen hat, angegriffen. Der König von Tosch und verbündete Fürstentümer haben ihre Wachen breits verdoppelt und ihren Magiern angewiesen die Stadtmauern zu verstärken. Jedoch hält dies das Böse nicht auf und es kommen immer noch vereinzelt Wesen durch. Die Wälder und Gebiete im ganzen Land sind fast unbegehbar, zumindest berichten dies das Volk und Wanderer, sowie Boten und Adelige, die aus anderen Städten kommen. Ihr bekommt in der Taverne ein Gespräch mit in dem zwei Personen darüber reden, dass der König eine Truppe zusammenstellen will, die den Wesen auf den Grund gehen soll. Er bietet wohl auch an die Mutigen auszurüsten, bisher hat sich noch niemand getraut.

Option I:

Die Helden können zum König gehen und sich die Ausrüstung ihrer Wahl (es gibt keine magischen Gegenstände) holen.

[Dialog zwischen König und Spielern]

Der König bietet ihnen außerdem an ihnen die neue Hofmagierin Alyna Vhaesa Calraenos (Die alte Hofmagier Familie ist verschwunden: Die Mutter Ezreth sowie die Tochter Lynra) mit auf den Weg zu geben, die Spieler können auch ohne vorher zum König zu gehen aufbrechen (siehe **Option II**). Wenn sie dennoch zum König gehen, können sie das Angebot Alyna mit zunehmen auch ablehnen (siehe **Ohne Alyna**). Wichtig: Eigenschaften der Magierin (Eher Still, Die Magie die sie wirkt ist nicht sehr beeindruckend)

Jeder Spieler wirft einen Wurf auf "Selbstbeherrschung", ein ähnliches Talent oder passenden Grundwert (Handeln?). Besteht er die Probe, passiert gar nichts. Besteht er sie nicht, ist er in die Magierin verliebt. Bei einem kritischen Erfolg, ist er ihr gegenüber misstrauisch. Bei einem kritischen Fehlschlag, sitzt er qausi sabbernd neben ihr sobald er sie anguckt und will unbedingt mit ihr schlafen. Solange bis sie aus ihrem Haus im Kapitel [3: Alynas Lustgrotte] raus kommen.

Alyna erzählt ihnen, dass man sich in bestimmten Magierkreisen erzählt, die Schattenwesen würden vom Berg kommen. *Der große Berg im Norden. Er wurde vor Jahrhunderten von dem Riesen Blognir bewohnt, bevor dieser, laut der Tosch'en Sage, von der Heldin Schilda Hellte getötet wurde, die sich seither irgendwo in seinem Schädel versteckt. Sein Kopf wurde nämlich nie gefunden*

Mit Alyna: *Ihr wandert los und kommt auf eine Lichtung. Dort müsst ihr rasten da es Nacht wird. Ihr merkt wie ihr ein wenig um Alynas Aufmerksamkeit buhlt.*

Je nachdem wie gut sie alles schaffen (Feuer machen, ob sie Zelte dabei haben, wie doll sie sich streiten wegen Alyna etc) wir die Stimmung am nächsten Tag sein (Malus/Normal) Du solltest überlegen die Spieler hier auf ihre Überlebensfähigkeiten zu testen.

Option II

Die Helden können ohne Ausrüstung des Königs aufbrechen. (Sie treffen dann erst später auf Alyna)

Ohne Alyna: *Ihr wandert los und kommt gut durch den Wald voran, doch bald wird es auch schon dunkel und ihr müsst rasten.*

Du solltest überlegen die Spieler hier auf ihre Überlebensfähigkeiten zu testen. Und ggf Mali zu verteilen wenn sie nicht gut schlafen oder so.

Die Spieler schlafen nun Erfolgreich oder nicht und kommen ins nächste Kapitel.

Kapitel 2: Die Babaren

Ihr kommt an ein kleines provisorisches Lager aus Zelten, in denen einige Frauen, Kinder und Männer zu leben scheinen. Ein totes Tier dreht sich über dem Feuer und brutzelt vor sich hin, doch ihr seht, das die Leute es dringender brauchen als ihr. Dreckige Kinder und dünne Frauen humpeln zwischen den Zelten herum. Um ein Feuer sitzen einige Krieger und unterhalten sich. Sie begrüßen euch.

[Die erste Begegnung mit dem Krieger ausspielen.]

Der größte Krieger erzählt folgendes: Unser Dorf war einst reich an Handel und konnte sich, was die Anzahl an Kriegern und Gütern angeht, mit jedem messen. Wir hatten sogar einen passablen Magier (Der Schamane). Doch wie in jedem Dorf, gab es auch bei uns Zwietracht zwischen den Leuten. Bei einer Debatte, bei der es darum ging, ob wir denn nun ein Nachbardorf plündern sollten oder nicht, spaltete sich das Dorf. Etwas weniger als die Hälfte, verzog sich mit ihrem neuen Anführer Viktor, der mittlerweile Viktor der Schlächter heißt und ein großer Freund von Zweikämpfen ist. Sie setzten ein provisorisches Lager auf, versuchten uns zu erobern und aus der Stadt zu vertreiben. Als die Angriffe der Schattenwesen zunahmen, hatten wir weder Zeit noch Ressourcen um uns auf die lästigen Angriffe von Viktor zu konzentrieren. Das nutzten die Babaren aus, töteten unseren Häuptling und eroberten unser Dorf. Sie vertrieben uns Krieger ,unsere Frauen, sowie unsere Kinder. Wir wollen es jetzt zurück erobern und könnten jede erdenkliche Hilfe gebrauchen.

Die Spieler müssen sich entscheiden ob sie das Dorf versuchen zu befreien, oder nicht.

Option I

Sie können versuchen, Viktor den Schlächter zu töten, in den Kerker zu werfen oder vielleicht fällt ihnen etwas Besonderes ein.

Bei Erfolg: Das Dorf ehrt sie und bietet ihnen ihre Hilfe an, falls die Helden noch einmal vorbei kommen.

(Das gibt ihnen im geplanten und optionalen Zweiten Teil des Abenteuers einen großen Vorteil)

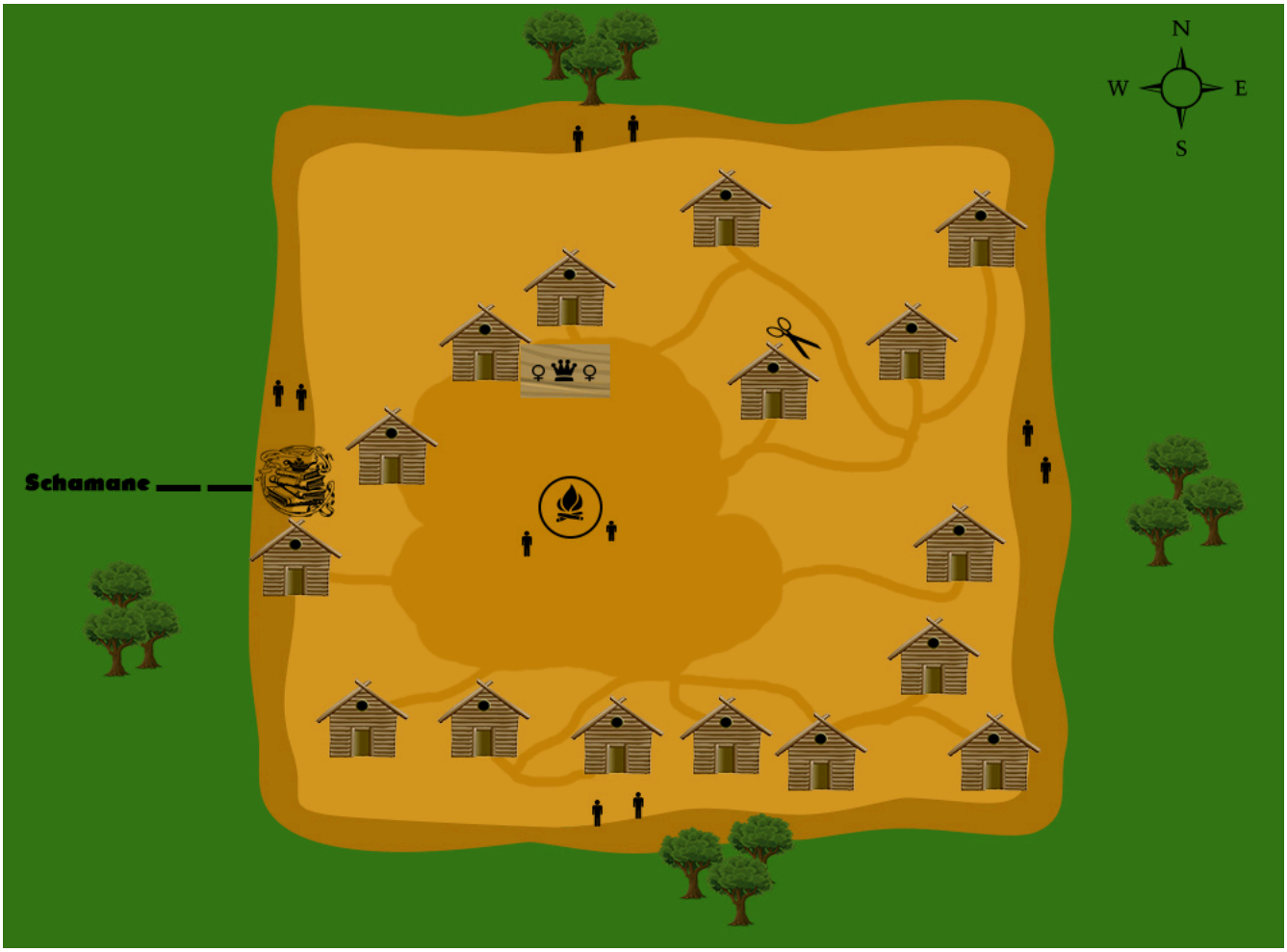
Im Dorf würden sie, wenn noch nicht längst geschehen, Alyna treffen. Sie sagt sie begleitet sie und das sie eine begnadete Magierin ist. Sie hat eine Hütte ganz in der Nähe.

Misserfolg Sie können versuchen zu fliehen. Alyna begegnet ihnen und sie begleitet die Spieler, da sie eine begnadete Magierin ist. Sie hat eine Hütte ganz in der Nähe. Sie erklärt, dass man sich unter bestimmten Magierkreisen erzählt, der Berg seid der Ursprung und die Herkunft der Schattenwesen.

Option II

Sie können dem Dorf auch die Hilfe verweigern und einfach weiter wandern. Sie treffen dann einfach so auf Alyna.

Sollten sie dies tun, dann werden sie bei ihrem nächsten Besuch, im geplanten und optionalen zweiten Teil, entweder in Gefangenschaft genommen, oder zu Tode verurteilt.)



Kapitel 3: Alynas Lustgrotte

Ihr wandert weiter durch den Wald und wundert euch, warum euch immer noch keines dieser Schattenwesen begegnet ist. Mal hört ihr verzerrte Rufe, die ihr von keinem Tier je gehört habt, doch es scheint sich keines der Wesen für euch zu interessieren. Alsbald kommt ihr auf eine Wiese mit einem langen, breiten, geschlängelten und völlig unüberwindbaren Fluss. Das Gras ist kurz und grün. Alyna bestätigt euch, dass ihre Hütte ganz in der Nähe ist und führt euch an ein großes prächtiges Haus. Es ist eine helle Holzhütte, mit Blumentöpfen, die von einem Balkon hängen. Es gibt runde Fenster und eine kleine Veranda. Als ihr das Haus betretet ist es von innen viel größer als von außen. Es gibt mehrere Treppen und Flure die mit glänzenden Fliesen belegt sind und viele Türen aufweisen. Alyna führt euch ohne Umschweife in einen großen Tafelsaal, mit viel leckerem und teilweise warmen Essen,auf dem langen glänzende, steinernen Tisch.

[Die Spieler dürfen Essen]

Nach dem Essen führt Alyna euch in eure Räume.

[Vielleicht Pause zum auspielen|Wer will zuerst in sein Zimmer? Sollte ein Spieler sich weigern in sein Zimmer zu gehen, gelangt er in sein Zimmer wenn er durch eine andere Tür geht, oder er fällt durch eine Falltür aufs Bett.]

Alle Zimmer sind hervorragend eingerichtet und in ihnen befindet sich ein Gegenstand den ihr am meisten begehrt.

Das Zimmer

Die Tür lässt sich nicht öffnen. Nicht nur ist sie abgeschlossen, sie scheint auch zu glitzern (Magier wissen das es sich um einen Zauber handelt). Die Räume haben alle eines gemeinsam. In jedem Raum ist ein auffälliges Schmuckstück. Eine Standuhr, eine Ritterrüstung, ein Bild, eine Vitrine, ein Spiegel. Hinter oder unter der Standuhr sind Ausgänge, aus denen strahlend weißes Licht scheint. Sollte jemand in diesen Ausgang gehen fällt er in ein tiefes Loch.

Die Spieler die nicht durch den Ausgang fallen, werden irgendwann "einschlafen", sie können auch einfach bewusstlos werden. Such dir etwas aus, wie du es ausspielst.

Plötzlich seid ihr in einem Raum, der aus purer Schwärze besteht. Nur eine einzige grotesk verzogene Gestalt schwebt in einem leichten Licht und sagt "Er ist bald nicht mehr aufzuhalten. Der Plan geht bald in die Endphase. Ihr seid gar nichts gegen Bloodfeahter the Darksworn und Priester der Gemeinschaft. Bald wird sich das Tor am Berg vollständig öffnen und wir werden uns erheben. Die Herrschaft der Schatten wird bald beginnen." Der Traum endet mit dem schrecklichen Gefühl in eine gähnende Leere zu fallen. Ihr erwacht auf einem erdigen Platz, mit dünnen vergilbten Grass, eng umgeben von Bäumen. Der Fluss ist verschwunden und es ist auch keine große Wiese mehr da. Ihr wisst nicht wie lange ihr geschlafen habt und habt jegliches Zeitgefühl verloren. Die Sonne scheint nur auf eure kleine Lichtung, der restliche Wald wird nur spärlich beleuchtet. Eure Wunschgegenstände aus dem Haus liegen noch bei euch.

Wenn die Spieler die Gegenstände behalten, bekommen sie einen Malus, je nachdem in welches Klassenschema sie fallen. Sag ihnen nichts davon, sondern schreib dir einfach folgendes auf und beachte es im weiteren Abenteuer, damit die Spieler keinen Verdacht schöpfen, dass es an den Gegenständen liegt und die Falle auch im Spiel gut funktioniert.

Krieger und **"Normale Menschen"** machen **-1W10** Schaden gegen magische Monster (Lyndra)

Magier verlieren **1W10** ihres Manas

[Nur solange sie die Gegenstände bei sich tragen (Am Körper oder in einer Tasche etc ist dabei egal)]

Kapitel 4: Die Herrschaft der Schatten

Es ist Nacht. Der Wald wird nebliger und bald hört man nicht mehr die schönen Vogelstimmen. Immer wieder seht ihr Schattenwesen durch die Bäume streifen, die euch aber nicht angreifen. Große katzenartige Wesen, denen dunkele Glasscherben aus dem Rücken wachsen. Schlangen, die mit einer schleimigen dunklen Flüssigkeit überströmt sind, schlängeln sich über den Boden. Vögel die Rufe ausstoßen, welche wie Todesschreie klingen, sitzen in den Bäumen. Ihr kommt an einem Berg an. Unten am Berg ist ein riesiges schwarzes Portal aus Schatten, jede Sekunde kommen dort mehrere Schattenfetzen heraus geschossen und verschwinden in der Ferne. Das Portal liegt zu hoch, um es zu erreichen und ihr merkt, wie es die Kraft aus euch zieht, je länger ihr es anguckt. Zu eurer Rechten führt eine brüchige Steintreppe, die mit Moos und Flechten bedeckt ist, hinauf. Ihr geht nacheinander die Treppe hoch. Ihr kommt oben an und seht folgendes: Auf einem Steinerndem Altar liegt ein Buch das von den gleichen Schatten umgeben ist, aus denen auch das Portal besteht. Über dem Altar steht in einer Nische in der Wand, eine riesige Sanduhr die sich gerade umgedreht hat. Und hinter dem Altar steht mit den Händen über dem Buch, Schweiß auf der Stirn und angespannten Muskeln ein kleines Mädchen von ungefähr 14 Jahren. Was wollt ihr tun ?

[Die Sanduhr hat für dieses Abentuer nichts zu bedeuten und ist nur eine Ablenkung. Im geplanten und optionalen zweiten Teil, stellt sich herraus, dass Blognir ein Zeitriese war.]

Das Mädchen heißt Lynra und sie ist die Tochter der Hofmagierin des Königs(Sie ist besessen von Bloodfeather the Darksworn und Priester der Herrschaft der Schatten. Die echte Lynra ist schon lange tot und sie können sie auch nicht mehr retten). Sie "weiß nichts" von den Sachen die draußen passieren. Als Lynra wird sie immer wieder etwas zu sagen wie:

"Ich..Ich wollte das alles doch gar nicht! Ich und Mama waren im Wald spazieren und haben Kräuter gesammelt. Ich lief etwas zu weit weg und habe sie nicht wieder gefunden. Ich bin umhergestreift, als ich sie plötzlich schreien gehört habe. Der Schrei hat mich hier hoch geführt, wo ich alles so vorgefunden habe. Ich wusste nicht wo ich hier bin und habe versucht eine magische Nachricht zu versenden. Doch das hat nicht funktioniert also habe ich in das Buch geschaut. Ich habe erkannt, dass es sich um ein magisches Buch handelt, mit Hilfe der Formel hier wollte ich ein Portal nachhause erschaffen doch ich wurde in den Bann gezogen und kann mich nicht entziehen. Es ist so anstrengend, bitte helft mir. Ich sterbe sonst bald."

Sollten die Helden direkt versuchen sie anzugreifen, ohne das sie sich erklären kann, schützt sie sich mit einem Schutzschild, und wimmert das sie Angst hat und fragt, warum sie versuchen sie anzugreifen.

Sie beantwortet ihre Fragen und versucht sie zu Manipulieren. Mit einer verdeckten Probe auf "Menschenkenntnis", oder ein ähnliches Talent dürfen die Spieler einschätzen ob sie ihr glauben oder nicht.

Sollte sich herausstellen, dass sie ihr glauben, verwandelt sie sich in einen rießigen vierbeinigen Vogel mit scharz-roten Federn und sagt ihnen bitter und enttäuscht mit einer Stimme die weder männlich noch weiblich ist:

"Ich hätte nicht gedacht das die mutigen Helden, die sich mir entgegenstellen so naiv und dumm sind. Ich wollte euch unbedingt treffen, deswegen habe ich meinen Untertanen befohlen euch in frieden zu lassen. Jezt breue ich das zu tiefst."

Sollten sie ihr nicht glauben verwandelt sie sich mit den Worten:

"Ich hätte nicht gedacht, dass die Helden die sich mir in den Weg stellen so schlau sind. Ihr seid wahrlich würdig, im Kampf gegen mich zu sterben."

[Es kommt zum Kampf]

Sollten sie gewinnen:Bekommen die Helden jeder eine Phoenixfeder die eine besondere Eigenschaft hat (Kommt noch). Außerdem bekommen sie allgemeine Boni auf magisches Wissen und Menschenkenntnis. Und persönliche Boni auf spezielle Bereiche.

Orte und Personen

Die Stadt

Anzutreffenden Personen:

```
Der König

Alyna
```

Das Kriegerdorf

Anzutreffende Personen:

```
Der Schamane
```

```
Viktor der SchlächterWachen
```

```
                    Dorfbewohner
```

```
                    ggf Alyna
```

Der Berg

Anzutreffende Personen:

```
                    Lyndra
```

Personen

Alyna(100Lp)

Handeln: 7		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Faustkampf	50 + 7 = **57**	Mana	80 + 13 = **93**	Betören	40 + 15 = **55**
Mut	20 + 7 = **27**	Magisches Wissen	50 + 13 = **63**	Manipulieren	60 + 15 = **75**
				Verborgenes Erkennen	50 + 15 = **65**

Dorfbewohner(20Lp)

{{ |HRennen>50 |WGossenwissen>70 |SLügen>30 |HFaustkampf>20 |WLandwirtschaft>70 |SFeilschen>30 |HMistgabel>50 }}

König(50Lp)

Handeln: 14		**Wissen: 21**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Mut	10 + 14 = **24**	Regieren	50 + 21 = **71**	Führen	20 + 8 = **28**
Schwertkampf	40 + 14 = **54**	Architektur	30 + 21 = **51**	Feilschen	40 + 8 = **48**
Zechen	50 + 14 = **64**	Wappen und Städte	60 + 21 = **81**	Lügen	20 + 8 = **28**
Essen	30 + 14 = **44**	Ahnenkunde	70 + 21 = **91**		
Rennen	10 + 14 = **24**				

Achtung! Du hast mehr als 400 Punkte ausgegeben! Falls dies so sein soll hänge bitte ein "nolimit=yes" in die Klammer

Lyndra (200Lp)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**13**	**12**

Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Faustkampf/Krallen: 80 + 15 = **95**	Mana: 80 +13 = **93**	Empathie: 50 + 12 = **62**
Schwertkampf 70 + 15 = **85**	Kultur: 50 + 13 = **63**	Lügen: 50 + 12 = **62**
		Betören: 20 + 12 = **31**

Der Schamane (20Lp)

Ein scheinheiliger Schamane, der nichts weiter drauf hat, als guten Tee zu kochen und ein paar Taschenspieler Tricks.

Handeln	Wissen	Soziales
12	**3**	**21**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 2
Rennen: 60 + 12 = **72**	Magisches Wissen(kein Mana): 10 + 3 = **13**	Lügen: 40 + 21 = **61**
Spucken 70 + 13 =**83**	Verborgenes Erkennen: 20 + 3 = **23**	Mut: 10 + 21 = '*31*
		Feilschen: 50 + 21 = **71**
		Verwirren: 30 + 21 = **51**
		Verführen: 10 + 21 = **31**
		Menschenkenntnis 10 + 21 = **31**
		Manipulieren 60 + 21 = **81**

Viktor der Schlächter (60Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
16	**12**	**12**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Faustkampf: 50 + 16 = **66**	Kriegsführung: 80 +12 = **92**	Führen: 80 + 12 = **92**
Schwertkampf 70 + 16 = **86**	Urbanes Wissen: 40 + 12 = **52**	Feilschen: 40 + 12 = **52**
Zechen: 40 + 16 = **56**		

Wache(50Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
13	**12**	**8**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: 30 + 13 = **43**	Gossenwissen: 60 + 12 = **72**	Führen: 20 + 8 = **28**
Klingenwaffen 40 + 13 = **53**	Kriegsführung: 30 + 12 = **42**	Feilschen: 30 + 8 = **38**
Fallenstellen: 20 + 13 = **33**	Verborgenes Erkennen: 30 + 12 = **42**	

Anmerkung des Autors für Spieler, Nicht-Spieler, Spielleiter und die Redaktion

Das folgende darf von der Redaktion, wenn es unerwünscht ist, gelöscht werden.

Hallo ich bin Leon und kleiner Hobby Autor. Ich habe bereits für mich und meine Freunde 5 (drei weitere noch in Arbeit) Abenteuer für ein eigenes P&P Regelwerk geschrieben. Ich arbeite an dem System aber im Moment nicht weiter, weil ich zur Zeit an einem Fantasy Roman arbeite. Außerdem bin ich viel zu schlecht im Balancen, es ist sehr unwahrscheinlich, dass das einmal fertig wird. Als ich gesehen habe, dass man richtig einfach und gern gesehen, Abenteuer für diese Webseite und dieses System schreiben darf, dachte ich, ich schreibe die mal um und stelle die hier rein. Ich weiß nicht wie oft ich dazu komme, aber ich geb mein bestes. Ich finde so eine kleine Nachricht unter Abenteuern immer schön, damit man auch etwas von der Person weiß deren Geschichte man spielt. Ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen! (Wenn es fertig ist)

lg Leon

Folgende Abenteuer:

Ein ganz normales Weihnachten

Die Herrschaft der Schatten

Das Geheimnis der Starveil (Star Wars) [wird potentiell nicht bestätigt werden]

STD.corp

HOPE

Der Götterkristall (DSA) [wird potentiell nicht bestätigt werden]

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. 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. Die Herrschaft der Schatten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Herrschaft+der+Schatten&oldid=14896`