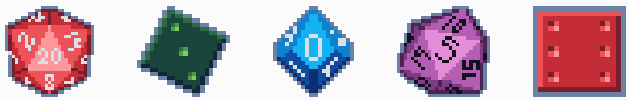
DIE KRYPTA DES ERSTEN KÖNIG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 21. Oktober 2026





INHALT

Die Krypta des ersten König 3
- Allgemeines 3
- Hintergund 3
- Das Abenteuer selbst 3
- NPCs 8
- Zusatzmaterial 11

DIE KRYPTA DES ERSTEN KÖNIG

Work in Progress

Zusammenfassung: Dieser Dungeon gehört zum Abenteuer Xabridge kann aber auch unabhängig davon Gespielt werden.

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Xabridge
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** Grundregeln, Zauberei
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2-4
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:**
- **Schwierigkeit für die Spieler:**
- **Spieldauer:**

Allgemeines

Die Abenteurer erhielten von einem Forscher den Auftrag in die Krypta zu gehen und die Krone des Auserwählten zu bergen

Hintergund

Xabridge

Das Abenteuer selbst

Das Treffen in Ilaburg

1. Option: Anfang eines Oneshot

Die Taverne zum Verhungerten König

Fiorini's Labor

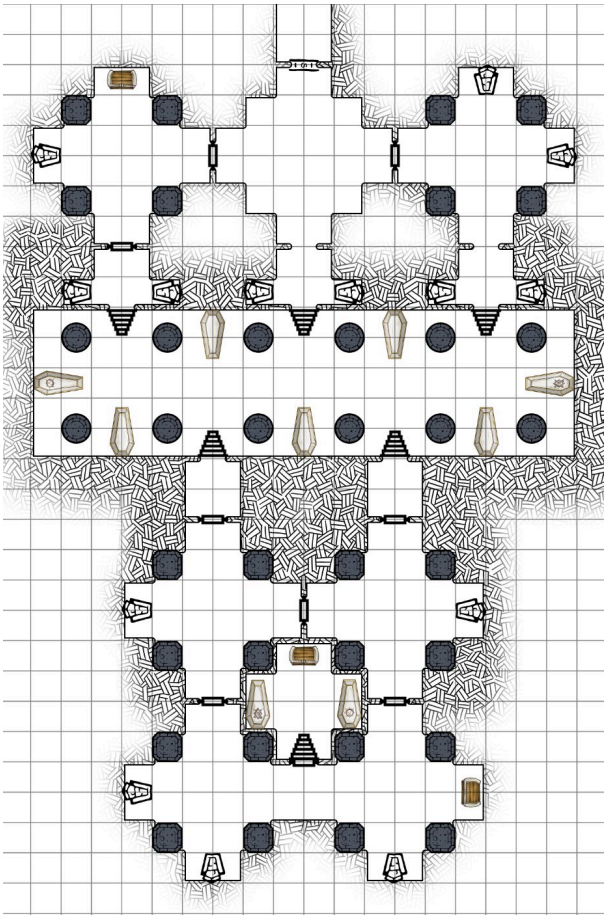
2. Option: Einpflechtung in die Hauptgeschichte

Fiorini's Labor

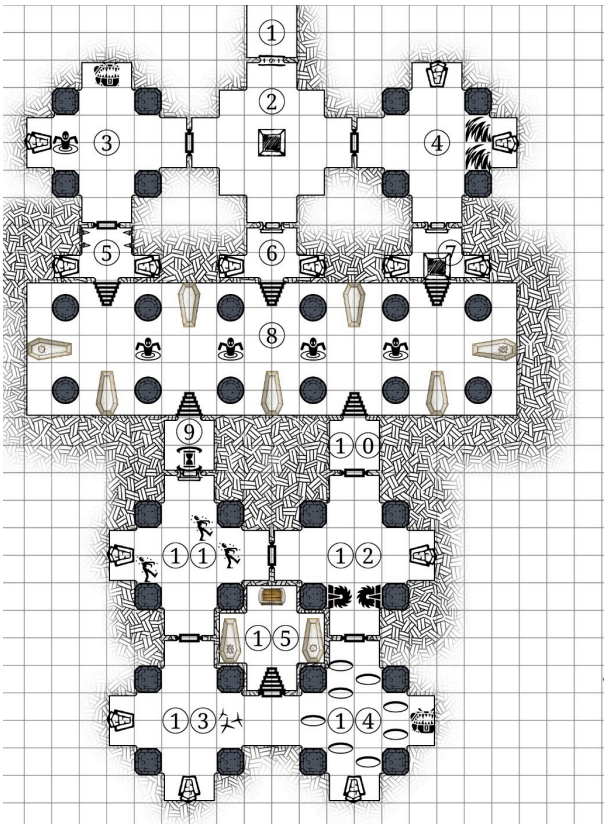
3. Option: Ohne Anfang

Die Reise zum Dungeon

Der Dungeon selbst



Die Krypta des ersten König (Spieler)



Die Krypta des ersten König Karte (SL)

Raum 1.

- **Info:** Ein kurzer Gang und der Eingang der Krypta. An den Seiten Wänd sind Malereien einer Schlacht zwischen Einer Ghul Arrme und einer Inkutz und Menschen Arme und an der hinteren Wand befindet sich das Bild eines Menschlichen König.
- **Rätsel:** Wie kommt man in die Krypta. Der Menschliche König hat einen Roten fleck dort wo sein Herz sein müsste.
- **Lösung:** Wenn man einen Scharfen Gegenstand in den Roten Fleck sticht öffnet sich die Tür zum 2. Raum.

Raum 2.

- **Info:** Ein Runder Raum mit Drei Türen zum 3., 4. und 6. Raum und einer Karte des Dungeon in der Mitte des Raumes.
- **Rätsel:** Die Tür zum 6. Raum ist verschlossen.
- **Lösung:** Im 6. Raum liegt ein Stein vor der Tür trotz desen kann die Tür mit einer um 40 erschwerten Probe auf ein passendes Talent (Stärke, Heben oder ähnliches) geöffnet werden.
- **Fallen:**
  - **Fallgrube:** Unter der Karte des Dungeons befindet sich eine 4m tiefes loch.

Raum 3.

- **Info:** Ein Runder Raum mit zwei Türen eine im Süden zum 5. Raum und eine im Osten zum 2. Raum, einem Grab im Westen und einer Kiste im Norden.
- **Fallen:**
  - **Treibsand:** Direkt vor dem Grab befindet sich eine Treibsand Falle. Wenn Personen sich dort befinden würfel 1w4+1 für die Anzahl an Runden die ein spieler braucht um komplett im Sand zu verschwinden.

    - **Der Zombie in der Kiste:** Innerhalb der Kiste im Norden befindet sich ein Zombie der den Spieler der die Kiste öffnet direkt versucht zu beißen.

- **Gegner:**
    - Der Zombie in der Kiste

Raum 4.

- **Info:** Ein Runder Raum mit zwei Türen eine im Süden zum 7. Raum und eine im Westen zum 2. Raum und zwei Gräbern eine im Osten und eine im Norden. Vor dem Grab im Osten befindet sich ein Feuer.
- **Rätsel:** Die Tür im Süden ist abgeschlossen und auf der Tür ist ein große Kerbe in der mitte außerdem ist dort geschrieben:

```
Flammen Flammen brennen mein Bein doch ich will nicht Wein.
```

- **Lösung:** Hinter dem Grab befindet sich ein Hebel wenn man diesen umlegt öffnet sich die Tür.
- **Fallen:**
    - **Flammen:** Vor dem Grab im Osten befindet sich ein Feuer hier können die Spieler kreativ werden um darüber zu kommen. Sollte ein Spieler in das Feuer treten erhallten sie 3w10 Schaden außerdem Brennen sie (sie erhalten 1w10 Schaden pro runde).

Raum 5.

- **Info:** Eine Erhöhte Platform von der man auf die Sarg Halle sehen kann an den seiten steht jeweils ein Grab.
- **Fallen:**
    - **Pfeilfalle:** Sobald ein Spieler durch die Tür kommt würfel 2w6 für die Anzahl an Pfeilen (1w6 für Rechts und 1w6 für Links) die Spieler können warten bis die Pfeile geschossen sind oder drunter laufen. Ein Pfeil macht 1w10 Schaden.

Raum 6.

- **Info:** Eine Erhöhte Platform von der man auf die Sarg Halle sehen kann an den seiten dieser Seiten steht jeweils ein Grab und vor der Tür zum 2. Raum liegt ein 1m Hoher Stein.

Raum 7.

- **Info:** Eine Erhöhte Platform von der man auf die Sarg Halle sehen kann an den seiten dieser Seiten steht jeweils ein Grab.
- **Fallen:**
    - **Fallgrube:** Direkt vor der Treppe in die Sarg Halle befindet sich ein 4m tiefes verstecktes Loch

Raum 8.

- **Info:** Eine Gigantische Halle mit 12 Pfeilern, 5 unbeschrifteten Särgen, 2 Beschrifteten Särgen und Fünf Treppen die auf die erhöten Plattfomen: 5., 6., 7., 9. und 10. führt. Wenn die Spieler in den Raum kommen Würfel 1w6 für den Ort an dem Sich der Schlüssel zum 11. Raum befinden

1w6

Wurf	Ort
1-3	In einem der Unbeschrifteten Särge
4/5	In einem der beschrifteten Särge
6	In der Mitte auf dem Boden

- **Fallen:**

- **IV Treibsandfallen:** In der Mitte des Raumes zwischen Säulen befinden sich Vier Treibsandfallen. Wenn Personen sich dort befinden würfel 1w4+1 für die Anzahl an Runden die ein spieler braucht um komplett im Sand zu verschwinden.
- **Die V Zombies in Särgen:** Wenn man einen Der unbeschrifteten Särge öffnet wird man angegriffen von einem Zombie der im Sarg liegt.
- **Die II Zombie Ritter in Särgen:** Wenn man einen Der beschrifteten Särge öffnet wird man angegriffen von einem Zombie Ritter der im Sarg liegt.

- **Gegenstände:**
- **Gegner:**
  - Der Zombie im Sarg
  - Der Zombie Ritter im Sarg
    - Zombie Minions

Raum 9.

- **Info:** Eine Erhöhte Platform von der man auf die Sarg Halle sehen kann und mit einer Tür zum 11. Raum.
- **Rätsel:** Die Tür zum 11. Raum ist abgeschlossen
- **Lösung:** Der Schlüssel zum 11. Raum befindet sich in der Sarg Halle.
- **Fallen:**
  - **Zeitfalle:** Sollten die Spieler länger als 2 Minuten in diesem Raum verbringen so hören sie wie der Dungeons um sie herum einbricht.

Raum 10.

- **Info:** Eine Erhöhte Platform von der man auf die Sarg Halle sehen kann und mit einer Tür zum 12. Raum.

Raum 11.

- **Info:** Ein runder Raum mit drei Türen zum 9., 12. und 13. Raum und einem Grab im Westen. Im Raum befinden sich 2w10 Zombies.
- **Gegner:**
  - Zombie

Raum 12.

- **Info:** Ein runder Raum mit drei Türen zum 10., 11. und 14. Raum und einem Grab im Westen. Vor der Tür zum 14. Raum Befinden sich zwei gigantische Sägen.
- **Fallen:**
  - **Sägen:** Direkt Vor der Tür zum 14. Raum Befinden sich zwei gigantische Sägen. Spieler können versuchen diese zu Überwinden jegeliche Probe die damit zu tun haben sind jedoch um 40 Erschwert und sollten die Spieler von den Sägen berührt werden erhallten sie 1w8 Schaden.

Raum 13.

- **Info:** Ein Runder Raum mit einer Tür im Norden zum 11. Raum, zwei Gräbern eins im Süden und eins im Westen und einem Durchgang im Osten zum 14. Raum.
- **Fallen:**
  - **Shurikenfalle:** Wenn Spieler durch den Durchgang zum 14. Raum gehen wollen müssen sie eine Parade Würfeln sonst er halten die Spieler 5w10 Schaden durch die Shuriken.

Raum 14.

- **Info:** Ein Runder Raum mit einer Tür im Norden zum 12. Raum, einem Grab im Süden und einer Kiste im Osten und einem Durchgang im Osten zum 13. Raum. Außerdem ist der Boden voller Löcher.
- **Fallen:**
  - **Löcher:** Spieler die diesen Raum durchqueren wollen müssen einen Wurf auf einen passenden Handeln Skill schaffen.
  - **Der Zombie in der Kiste:** Innerhalb der Kiste im Norden befindet sich ein Zombie der den Spieler der die Kiste öffnet direkt versucht zu beißen.
- **Gegner:**
  - Der Zombie in der Kiste

Raum 15.

- **Info:** Ein Runder Raum in dem sich zwei Särge und eine Kiste befindet außerdem hällt sich hier der Inkutz Wrukag Ushbak auf, dieser greift die Spieler an sollten sie im zu nahe können. In der Kiste befindet sich die "Krone des Ausserwähltem".
- **Gegenstände:**
- **Gegner:**

Die Rückreise

Die Abgabe der Krone

NPCs

Lebendige

Professor Ainsley Fiorino

- **Info:** Ein Professor für Geschichte aus Ilaburg der Erdmagie und Geschichte an der Akademie der Zehn Lehren unterrichtet hat sich aktuell jedoch im Urlaub befindet und untersucht aktuell die Geschichte seiner Heimat Stadt und ist dabei auf die Krypta des ersten Königs gestoßen und möchte nun das die Spieler in die Krypta gehen und die Krone des Auserwählten Bergen damit diese in der Bibliothek der Akademie der Zehn Lehren ausgestellt werden kann.
- **Werte:**
  - ***LP:*** 100
  - **Bewegung:** 40 *ft*
  - **Skills:**

Handeln: 7		**Wissen: 15**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schlagen	30 + 7 = **37**	Geschichte	70 + 15 = **85**	Begeistern	70 + 7 = **77**
Klettern	40 + 7 = **47**	Gassenschläue	50 + 15 = **65**		
		Hohegeselschaft	30 + 15 = **45**		

Arkanum: 5 (6 Sprüche)	**Mana: 10 (Arkanum x2)**

Erdmagie		Schutz		Verfall	
I	Erdwall	I	Schild	I	Rost
II	Ranken	II	Dornen		
III	Mine				

Professor Ainsley Fiorino's Zaubersprüche

Wrukag Ushbak

- **Info:**
- **Inventar:**
  - **Waffe:**
- **Werte:**
  - ***LP:***
  - **Bewegung:**
  - **Fähigkeiten:**
  - **Skills:**

Zombies

Die Zombie Ritter in den Särgen

- **Info:** Die Zwei ersten Ritter von Ilaburg die als sie in der Schlacht fiehlen in der Krypta beertigt wurden.
- **Inventar:**
  - **Waffe:** Rostiges Schwert der Ersten Wächter von Ilaburg (5w10+10)
- **Werte:**
  - ***LP:*** 80
  - **Bewegung:** 10 *ft*
  - **Fähigkeiten:**
    - **Ritter Rüstung:** Jeder Nahkampf angriff auf einen Rüstungs tragenden wird um 30 Erschwert dafür werden jedoch Armbrust angriffe um 20 Erleichtert.
    - **Minion Beschwörung:** Bei einem erfolgreichen wurf auf Authorität Würfel 1w10 für die Anzahl an Zombie Minions die aus dem Boden entstehen.
  - **Skills:**

Handeln: 18		**Wissen: 0**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schlagen (2W10)	50 + 18 = **68**			Authorität	70 + 7 = **77**
Abwehren	60 + 18 = **78**				
Klingenwaffen (5w10+10)	70 + 18 = **88**				

Zombie Minions

- **Info:** Kleine Zombies bei denen es sich ehemals um Soldaten von Ilaburg handelte
- **Werte:**
  - ***LP:*** 20
  - **Bewegung:** 15 *ft*

- **Skills:**

Handeln: 7		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Kratzen (1W10+5)	40 + 7 = **47**				
Beißen (2W10+5)	30 + 7 = **37**				

Die Zombies in den Särgen

- **Info:** Neben den Rittern wurden auch andere Soldaten und Freunde des Königs in dieser Krypta beerdigt wurden.
- **Inventar:**
  - **Waffe:** Rostiges Schwert (5w10)
- **Werte:**
  - ***LP:*** 40
  - **Bewegung:** 20 *ft*
  - **Skills:**

Handeln: 12		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Kratzen (2W10)	50 + 12 = **62**				
Beißen (3W10)	40 + 12 = **52**				
Klingenwaffen (5w10)	30 + 12 = **42**				

Die Zombies in den Kisten

- **Info:** Diese Zombies wurden als Wächter dieser Krypta eingesetzt bis der Inkutz Wrukag Ushbak sie in Kisten sperrte.
- **Inventar:**
  - **Waffe:** Rostiges Schwert (5w10)
- **Werte:**
  - ***LP:*** 40
  - **Bewegung:** 20 *ft*
  - **Skills:**

Handeln: 12		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Kratzen (2W10)	50 + 12 = **62**				
Beißen (3W10)	40 + 12 = **52**				
Klingenwaffen (5w10)	30 + 12 = **42**				

Zombies (Standard)

- **Info:** Diese Zombie wurden als Wächter dieser Krypta eingesetzt bis der Inkutz Wrukag Ushbak sie in den 11. Raum sperrte.

- **Werte:**
  - ***LP:*** 20
  - **Bewegung:** 20 *ft*
  - **Skills:**

Handeln: 9		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Kratzen (2W10)	50 + 9 = **59**				
Beißen (3W10)	40 + 9 = **49**				

Zusatzmaterial

Zauber

Professor Ainsley Fiorino's Zaubersprüche

Erdmagie

Erdwall

Zauber	Reichweite	Manakosten	Komplexität
Erdmagie I	50 m	1	14

Der Wirker erschafft einen Erdwall mit maximal 2 m Höhe, 5 m Länge und 1 m Breite. Nach 5 Runden bricht der Wall zusammen und hinterlässt einen Bereich mit unwegsamen Gelände. Unwegsames Gelände kann nur mit der halben Geschwindigkeit überquert werden.

Ranken

Zauber	Reichweite	Manakosten	Komplexität
Erdmagie II	50 m	2	16

Das Ziel erleidet 3w10 Schaden und kann sich nicht bewegen.

Dieser Effekt endet nach 2 Runden.

Mine

Zauber	Reichweite	Manakosten	Komplexität
Erdmagie III	30 m	3	18

Der Charakter bestimmt einen beliebigen Punkt innerhalb 30 m. Nähert sich ein Gegner diesem Punkt auf 1 m, erleidet er und alle Charaktere in 5 m Umkreis - Gegner wie Verbündete - 3w10 Schaden.

Schutz

Schild

Zauber	Reichweite	Manakosten	Komplexität
Schutz I	Berührung	1+	14

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, wird dieser um 2w10 reduziert.

Dieser Effekt endet nach 2 Runden. *Aufladbar: Für jeden zusätzlichen Punkt Mana wird der Schaden um einen weiteren w10 reduziert.*

Dornen

Zauber	Reichweite	Manakosten	Komplexität
Schutz II	Berührung	2	16

Schaden, den das Ziel erleidet wird halbiert. Hat der Angreifer das Ziel im Nahkampf angegriffen, erleidet dieser sofort 1w10 Schaden.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

Verfall

Rost

Zauber	Reichweite	Manakosten	Komplexität
Verfall I	5 m, Sicht	1	14

Kann nur auf einen Ausrüstungsgegenstand oder ein einzelnes Objekt von maximal 1 m Länge, Höhe und Breite gewirkt werden. Das Ziel muss ausserdem vom Wirker gesehen werden können. Mechanische Objekte wie Winden und Zahnräder bewegen sich nicht mehr. Schlösser lassen sich nicht mehr öffnen. Holz wird morsch, Stein langsam brüchig. Waffen, auch solche mit mechanischen Teilen, machen statt dessen nur noch halben Schaden.

Dieser Effekt ist permanent, kann aber durch eine Reparatur aufgehoben werden.

Wrukag Ushbak's Zaubersprüche

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 21. 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 Krypta des ersten König – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Krypta+des+ersten+K%C3%B6nig&oldid=32934`