How to be a Hero

DIE SAPHIRKRONE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Die Saphirkrone 3

- Allgemeines 3
- Das Abenteurer selbst 3
- Intro 3
- Karte von Avalon 4
- Dorf Rebe 5
- Weg zur Burg 6
- Die Burg 6
- Die Kronenkamer 7
- Dorf Kies 8
- Das Turnier 9
- Kammer des Lehrlings Klaus 9
- Treffpunkt von Klaus und Matilda 10
- Banditenlager 11
- Weg zur Höhle 12
- Die Höhle 12
- Abschluss 13
- NPC´s & Werte 13
- Waffenwerte 17

DIE SAPHIRKRONE

- **Wo spielt das Abenteuer?**:

In der fiktiven Welt Avalon

- **Wann spielt das Abenteuer?**:

Vergleichbar mit den Spätmittelalter

- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**:

Das klassische HTBAH Regelwerk

- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**:

3-4 Spieler + Spielleiter

- **Schwierigkeit für den Spielleiter**:

Spielen der NPC´s, Improvisation

- **Schwierigkeit für die Spieler**:

Charaktererstellung

- **Spieldauer**:

~ 3 Stunden + Charaktererstellung

Allgemeines

Abenteuer selbst spielt in der Welt Avalon. Die Charaktere können nach belieben erstellt werde. Auch wenn es eine fiktive Welt ist spielt das Abenteuer dennoch in einer "Realistischen" Welt ohne Magie. Charakter sollten demnach entsprechen erstellt werden.

Ausrüstung kann im Spiel gefunden/erworben werden, aber Charakterrelevante Gegenstände können mitgenommen werden.

Das Abenteurer selbst

Intro

Ein sonniger Tag im Lande von Avalon, ihr befindet euch in der Taverne des Dörfchens Rebe. Ihr erholt euch gerade bei einem guten Laib Brot und eine großen Humpen Bier von euerm schweren Tagwerk, oder von euren Reisen. Plötzlich wird die Tavernentür aufgestoßen und ein Dorfjunge brüllt in die Taverne; **Kommt nach draußen, der Dorfvogt verkündet etwas**. Als ihr nach draußen geht bemerkt ihr eine kleine Versammlung in der Mitte des Dorfplatzes. Ihr nährt euch und als der Dorf Vogt ein Pergament auf das Schwarze Brett des Dorfes hämmert. Er verkündet;**Liebe Leute, Liebe Leute, bedauerlicherweise wurde die Krone des Königs vor drei Tagen, nachts, aus der Burg entwendet. Der König hat beauftragt wackere Recken einzuberufen, die Krone wieder zu beschaffen. Dem Finder dieser Krone**

winken Ruhm und Reichtum. Die Krone ist binnen drei Tage wieder zu beschaffen, sonst ist die Belohnung verwirkt. Recken, welche genug Mut aufweisen begeben sich zu Burg. Voller Freude auf die winkende Belohnung macht ihr euch am euch am Weg zur Burg.

Karte von Avalon

Die Welt von Avalon. Die Karte sollte am besten zu Vorschau in Paint oder d.g Bearbeitet werden, sodass die Abschnitte der Karte nach und nach aufgedeckt werden. (Eine "spoiler free" Variante der Karte mit Nebel findet ihr darunter)





Dorf Rebe

Dorf Rebe ist das Startdorf. Es ist ein mittelgroßes Dorf, dass als Handelsmittelpunkt der Gegend fungiert. Da es von Weinbergen umgeben ist, wurde es durch Weinanbau recht wohlhabend. Hier finden sich Händler, Gaukler und andere wundersame Gestalten. Als man durch das Dorf schreitet, hört ihr immer wieder davon, dass im Wald westlich von hier Karawanen und Menschen verschwinden.

Umgebung

- Taverne
- Marktplatz (Rüstung, Waffen, Verpflegung)

NPC´s

- Diverse Ladenbesitzer
- Dorfvogt Hans
- Tavernenbesitzer

Ablauf

Die Spieler haben sich noch nicht kennengelernt. Hier kann jeder Spieler für sich, sich noch vor dem Abenteuer (oder währenddessen), mit Ausrüstung/Verpflegung eindecken. Danach machen sich die Spieler am Weg zur Burg.

Weg zur Burg

Der Weg Zur Burg führt durch einen bewaldeten Hain. Mittelgroße bis große Eichen. Ein paar Bäche.

NPC´s

- zerlumpte Bauern

Ablauf

Hier haben die Abenteurer die Chance sich vorzustellen und sich auszutauschen.

Nach einer Weile kurz vor der Burg treffen die Abenteuer auf zwei Bauern. Diese sind abgemagert und haben lumpige Sachen an. Diese können bekämpft, besänftigt oder vertrieben werden. (Soziale Interaktionen um 20 erleichtert, da Sie sich körperlich nicht wirklich messen können).

Zu finden

Sollten die Bauern besiegt/getötet worden sein, können hier zwei Knüppel gefunden werden.

Die Burg

Umfeld

Die Burg selbst beginnt gleich nach einen Burggraben, über den sich eine hölzerne Brücke erstreckt. Die Mauern bestehen aus weißen Stein, der Bergfried selbst aus roten Stein.

Nach der Brücke befindet sich das Tor zum Vorraum des Thronsaals. Dieser ist ein länglicher Gang, welcher mit einen langen Flurteppich ausgelegt ist. An den Wänden hängen Wandteppiche mit den Wappen der Königsfamilie. Diese Stellen einen Schwarzen Eber mit goldener Krone dar. Seitlich an Gang sind nur noch eiserne Kerzenständer zu sehen. Vor der Tür zum Thronsaal befinden sich zwei schwer gepanzerte Wachen mit Hellebarden.

Der Thronsaal besteht aus einen langen schwarzen Teppich mit goldenen Rändern, der direkt vor den Thron führt. Links und rechts sind zwei lange Tafeln mit mehreren schalen Obst, Käse und Schinken. Auf der rechten Seite ist ein großer Ritter mit einen kleineren Mann zu erkennen (Info an Spielleiter: Bor und Prinz Ferdinand)

NPC´s

- König Taddäus IV
- Burg Vogt Flavius
- Prinz Ferdinand
- Leibwache Bor

(Werte siehe: NPC´s & Werte)

Ablauf

Bei der Burg angekommen werden die Abenteurer vom Burgvogt Flavius in den Vorraum des Thronsaals begleitet. Dort angekommen werden die Abenteurer vom Burgvogt kurz beäugt und darauf hingewiesen vor dem König Respekt zu zeigen.

Danach wird Einlass zum Thronsaal gegeben und der König empfängt die Abenteurer. Der König empfängt die Gruppe eher freundlich und offen und bittet sie die Krone auf dem schnellsten Wege zu finden. Er vermutet das eines der anderen verfeindeten Königreiche die Krone stehlen hat lassen um seinen

Anspruch darauf zu schwächen.

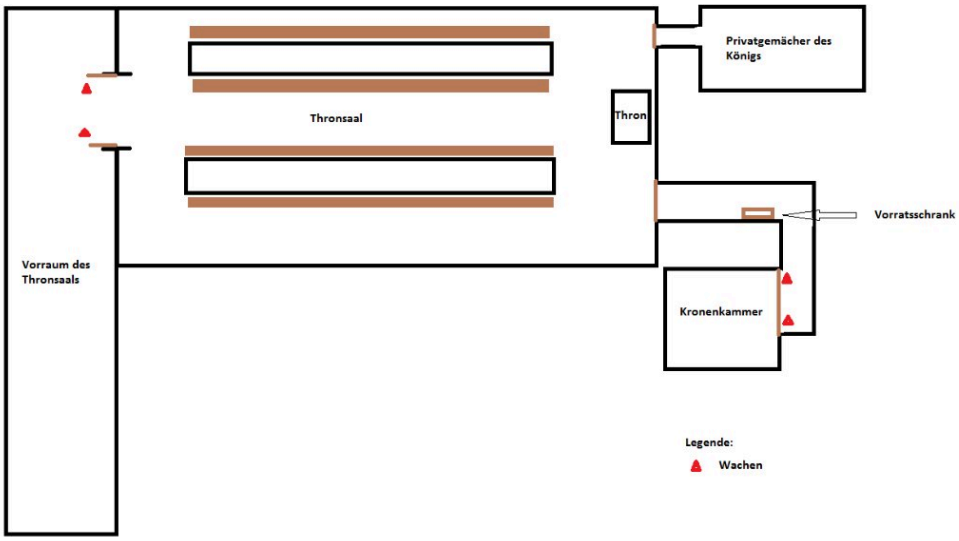
- Hier kann entweder vom Vogt oder dem König selbst heraus gefunden werden das ein König ohne Krone kein Legitimer König mehr ist. Die Saphirkrone ist der Ultimative Machtanspruch.

Nach der Unterhaltung wird die Gruppe in die Kammer wo die Krone über Nacht aufbewahrt wird gebracht.

- Wenn Prinz Ferdinand auf den Vorfall angesprochen wird gibt er nur ein leicht betrunkenes Geplauder von sich das er nichts davon mitbekommen hat da er die Zeit lieber mit wein 6 Jungfern verbringt.

Nach der Unterhaltung wird die Gruppe in die Kammer, wo die Krone über Nacht aufbewahrt wird gebracht.

Skizze der Burg



Die Kronenkamer

Umgebung

Die Kronenkammer besteht lediglich aus einer kleinen Kammer mit einer Glasvitrine in der Mitte. Diese ist allerdings zerbrochen.

NPC´s

- Burgvogt Flavius
- Bewusstlose Wachen

Ablauf

Die Gruppe wird in die Kammer gelassen, um den Tatort zu untersuchen. Der Vogt weist sie darauf hin, dass die Kammer eigentlich von zwei Wachen rund um die Uhr bewacht wird, aber diese wurden am Morgen bewusstlos vor der Tür gefunden.

- Die Wachen können herbeordert werden, um der Gruppe Fragen zu beantworten. Aber sie erinnern sich an nichts außer, dass sie plötzlich ganz müde wurden und ihnen schwarz vor den Augen wurde. Sie

tranken aus den Wasserkrügen, welche sich in der Vorratskammer am Ende des Gangs befinden.
- Dort kann mit entsprechenden Skill eine Ölschicht entdeckt werden. Dieses besteht aus Kräute,r welche einen starken und schnellen Schlaf verursachen.
- Schlüssel zur Kammer haben nur die diensthabenden Wachen

Bei näherer Untersuchung finden Sie Blutflecken an der Vitrine, hier hat sich anscheinen jemand geschnitten. Zudem befindet sich zwischen den Scherben am Boden roter Staub. Wenn der Vogt auf die Hinweise ansprecht gibt kann er nur sagen, dass der Staub die selbe Farbe wie der Stein der Burg hat. Dieser wird im Dorf Kies abgebaut.

Zu finden

- Blut an der Vitrine
- Roter Staub am Boden

Belohnung

10 Silberstücke für Verpflegung

Dorf Kies

Dorf Kies ist ein mittelgroßes Dorf, welches sich den Lebensunterhalt hauptsächlich durch den Bergbau verdient.

Umgebung

- Taverne

Die Taverne ist eine kleine Spielunke, wo sich meistens Bergarbeiter aufhalten. Sie besteht aus schäbigen Holzmöbeln und einer kleinen Bar.

NPC´s

- Tavernenbesitzer
- Bergbaumeister Robert

Ablauf

Wenn die Gruppe die Taverne betritt werden sie gleich vom Tavernenbesitzer freundlich empfangen. Dieser will gleich eine Bestellung aufnehmen. Er erzählt ihnen von den gerade andauernden Turnier, dass Leute aus der Umgebung da sind und man sogar Geld gewinnen kann wenn man die Turniere gewinnt.

Wenn sie sich weiter umsehen fällt ihnen ein grimmiger alter Mann auf. Der Bergbaumeister Robert. Als sie ihn näher ansehen, fällt ihnen auf das er mit roten Staub übersät ist. Falls sie ihn darauf ansprechen, sagt er ihnen das er den ganzen Tag am Steinbruch ist und jeder dort voller Staub ist. Dieser bleibt einen tagelang anhaften. Beiläufig erwähnt er das sein Lehrjunge Klaus seit paar Tagen abgängig ist und nicht am Steinbruch aufgetaucht ist. Er murmelt beiläufig das er sicher wieder mit seinen alten schelmischen Freunden unterwegs war und was angestellt hat.

Wenn Sie ihn fragen wo er zu finden ist, möchte er 50 Silberstücke haben um die Information rauszugeben.

- Soziale Interaktionen um 40 erschwert da er sich nur schwer beeindrucken lässt.

Die Gruppe kann nun am Turnier teilnehmen da dort das Preisgeld 100 Silberstücke beträgt.

Bei Erfolg (Bezahlung oder Überreden):

Nachdem Robert bezahlt wurde, verrät er der Gruppe, dass der Lehrling Klaus in seiner Kammer im Lehrbetrieb zu finden ist.

Das Turnier

Umgebung

Der Turnierplatz besteht aus der Thiostbahn, den Schwertkampfplatz und den Schützenstand. Die Turnierplätze sind eher provisorisch aufgebaut, da es ein Turnier für eher arme Ritter und das gewöhnliche Volk ist. Vor dem Turnierplatz befindet sich das Zelt zur Anmeldung. In der näheren Umgebung befinden sich auch Markstände mit Gauklern. Es sticht besonders ein Kutschenwagen mit einen abgebildeten Kräuterbusch darauf auf.

NPC´s

- Anmeldungsbeauftragter
- Turnierteilnehmer
- Isolda die Kräuterdame

Ablauf

- Turnier: Die Gruppe muss sich zuerst beim Anmeldezelt registrieren und bekanntgeben an welchen Bewerben sie teilnehmen möchten.

Danach werden sie zu den verschieden Bewerben aufgerufen. Die Teilnehmer treten gegen je einen anderen Teilnehmer an.

Sobald einer der Bewerbe bzw. alle gewonnen wurden wird das Preisgeld ausgehändigt. Nun kann mit dem Preisgeld der Bergbaumeister bezahlt werden.

- Isolda die Kräuterdame:

Sollte sich die Gruppe entscheiden den Wagen mit den abgebildeten Kräuterbusch näher zu untersuchen, lernen sie Isolda kennen. Isolda kann nach dem Öl gefragt werden, welches im Wasserfass der Kronenkammer gefunden wurde. Sie sagt, dass sie so ein Öl gegen Schlafstörungen verkauft. Diese wird nur tropfenweise angewendet, bei Überdosierung kann eine Bewusstlosigkeit auftreten. Bei einer entsprechenden Wurfprobe auf Überreden, Einschüchtern, usw. verratet sie, dass sie das Öl an einen Jungen aus dem Dorf verkauft hat.

Belohnung

- Preisgeld (Je nach Fähigkeiten der Spieler, kann das Preisgeld auch auf mehrere Bewerbe aufgeteilt werden)

Kammer des Lehrlings Klaus

Die Kammer des Lehrlings befindet sich unterhalb des Verwaltungsgebäudes des Bergbaumeisters. Sie ähnelt eher einer Besenkammer als einem normalen Zimmer.

Umgebung

Die Kammer ist ein ziemlich kleiner Raum. Sie besteht lediglich aus einen Bett gegenüberliegend ein kleiner Schreibtisch samt Stuhl und darunter eine kleine Truhe. Der Boden ist mit roten Staub übersäht.

zu finden

- Roter Sand
- Brief eines Unbekannten
- Blutige Laken

NPC´s

- Matilda (Freundin des Lehrlings Klaus)

Ablauf

Die Gruppe kann sich in der Kammer umsehen, zu sehen ist offensichtlich der rote Staub auf den Boden. Auf den Bett befinden sich blutige Verbände. Die Kiste kann mit einer Schlossknacken Fähigkeit geöffnet werden. Darin befindet sich ein Brief auf welchen Steht:

Klaus,Sehr gute Arbeit, deine Mühen werden reichlich belohnt werden.Wir treffen uns zur verabredeten Zeit am verabredeten Ort. Komm alleine und achte darauf dass dir niemand folgt. F.

Nachdem die Gruppe den Brief gelesen hat merkt die Gruppe dass sich hinter ihnen die Türe öffnet. Ein junges Mädchen betritt den Raum, Matilda. Sie denkt zuerst es sei Klaus dann fragt sie wer die Gruppe ist. Sobald sie sich vorgestellt haben sagt sie, dass sie Klaus erwartet hätte.

Sie erzählt der Gruppe, dass sie sich gestern Nacht in der Nähe von Rebe treffen hätten sollen. Da Klaus aber nicht erschienen ist und die Gegend von Banditen wimmelt, wollte sie hier wieder nach ihm sehen. Sie bitte die Gruppe, ob sie nicht nach Klaus sehen können.

- Sollte die Gruppe weiter nachfragen wieso sie sich treffen wollten verrät sie der Gruppe, dass Klaus gesagt hätte das sie sich nie mehr Sorgen um Geld machen müssten und das Land verlassen wollten. Bei Ihren letzten Treffen wirkte Klaus allerdings Verstört und Panisch.

Sie gibt der Gruppe den vereinbarten Treffpunkt wo Matilda sich mit Klaus Treffen wollte.

Treffpunkt von Klaus und Matilda

Der Treffpunkt von Matilda liegt ein paar Wegstunden westlich von Rebe am Rande eines Waldstücks.

Umgebung:

Der Treffpunkt wird durch einen Felsen markiert wo davor ein vermoderter Baumstumpf liegt.

Zu finden:

- 4x Banditenkleidung
- 1x Knüppel
- 1x Dolch
- 1x Kurzschwert

NPC´s

4x Banditen

Ablauf

Als sich die Gruppe bei dem Baumstumpf umsieht finden sie eine Tasche mit Lleicht angefaulten Obst, stinkenden Käse und schimmligen Brot.

- Mit einer Spurlesenfähigkeit oder d.g können Kampfspuren entdeckt werden. Zudem bemerken sie, dass sich Stimmen aus der Ferne nähern. Die Gruppe hat Zeit sich zu verstecken. Wenn sie sich erfolgreich verstecken, können sie 4 Banditen erkennen und bekommen folgenden Dialog:

A: Der Junge hat doch sicher etwas Wertvolles in der Tasche gehabt, wieso hast du Depp sie fallen gelassen!

B: Für so einen schmalen Balg konnte er ganz schön zulangen. Ich konnte nicht die Tasche und einen zappligen Bengel halten. Hättest du dir die Tasche geschnappt!

A: Und wer hätte uns dann den Weg geleuchtet?! Ach egal da vorne war/ist sie doch.

Je nach dem ob sich die Gruppe verstecken konnte trifft die Gruppe jetzt auf die Banditen. Sollten sie versteckt sein, können sie einen Überraschungsangriff starten. Ansonsten werden sie von den Banditen zuerst angegriffen.

Wenn sie den Kampf gewonnen haben, können sie nach Klaus fragen die Banditen werden ihnen bettelnd die Antwort geben damit sie verschont werden. Sie verraten der Gruppe, dass sich ein Banditenlager nicht weit von hier befindet.

Banditenlager

Das Banditenlager befindet sich keine halbe Stunde vom Treffpunkt entfernt.

Umgebung

Das Banditenlager besteht aus mehreren Zelten und Kutschenanhängern, einer zentralen großen Feuerstelle, Verpflegungsstellen und aus ein paar aneinander gereihten Käfigen.

NPC´s

- Banditen 20+
- Lehrling Klaus

Ablauf

Die Gruppe muss sich nun einen Plan überlegen, wie sie Klaus herausbekommen. Sie können zum bsp. mit der Banditenkleidung sich tarnen und ins Lager gehen. Oder sich nachts einschleichen. Verpflegung vergiften,... hier darf der Spielleiter die Kreativität der Spieler voraussetzen. Sobald die Gruppe nun Klaus befreit hat, können sie ihn befragen.

Klaus hat nun folgendes zu erzählen:

Er hat die Saphirkrone gestohlen, da er bevor seiner Lehrzeit großteils auf der Straße gelebt hat. Daher ist er in Taschendiebstählen und Einbrüchen recht erfahren. Ein großer Mann ist eines Tages auf ihn zugekommen und hat ihn gegen eine große Belohnung einen Auftrag angeboten bzw aufgezwungen. Er ist nun nachts in die Burg eingebrochen. Er konnte die Wachen mittels eines Schlafmittels im Wasser bewusstlos machen. Danach hat er die Scheibe der Vitrine eingeschlagen, wobei er sich verletzt hat. Danach hat er die Krone entwendet. Er sollte die Krone in eine Höhle nordwestlich von Rebe bringen, als er diese zu den vereinbarten Platz brachte, eine Kammer in der Höhle, hörte er im dunklen Teil der Kammer ein Fauchen, welches ihn durch Mark und Bein ging. Daraufhin wollte er so schnell wie möglich weg. Er machte sich auf nach Kies, dort wartete wieder der große Mann, der ihn den Brief übergab. Daraufhin packte er seine Sachen verabschiedete sich von Matilde mit der Info, wo sie sich Treffen wollten. Er machte sich auf seine Belohnung abzuholen, jedoch kurz vor den Treffpunkt wurde er von Banditen überfallen.

Die Gruppe kann sich jetzt auf zur Höhle machen.

Weg zur Höhle

Die Höhle befindet sich westlich von Rebe. Zu ihr gelangt man über einen kleinen Trampelpfad durch den Wald.

Zu finden

- Beutel mit Schießpulver

NPC´s

- Igor der Waldschrat

Ablauf

Als die Gruppe sich auf den Pfad durch den Wald befindet, kann auf Wahrnehmung gewürfelt werden.

- Wenn der Wurf erfolgreich war, hört die Gruppe eine Stimme durch den Wald summen und singen . Sie treffen auf Igor den Waldschrat. Er begrüßt sie mit folgenden Worten:

Haiho liebe Freunde. Der Weg, den Ihr zu beschreiten wagt, ist mehr schlecht als recht. Welcher Trieb schickt euch durch dieses Gebiet ?

(Antwort durch die Gruppe)

Jajaja, ich hätte etwas das euch auf euren Weg behilflich sein kann. Igor gibt allerdings nichts ohne Gegenleistung. Igor sagt und ihr ratet. Wirds gewusst, Wird gewonnen. Drei an der Zahl, Ihr habt die Wahl.

Rätsel 1:

Was ist größer als die Götter und bösartiger als die Teufel ? Die Armen haben es ! die Glücklichen brauchen es ! Und wenn du es isst, stirbst du ! (Lösung: nichts)

Rätsel 2:

Was will jeder werden, aber keiner sein ? (Lösung: alt)

Rätsel 3:

Wenn man es braucht, wirft man es weg! Wenn man es nicht braucht, holt man es sich wieder zurück! Was ist das ? (Lösung: Anker)

Wenn die Rätsel gelöst werden, übergibt Igor ihnen einen Beutel mit einer schwarzen sandartigen Substanz. (Wurf auf Alchemie oder d.g. ergibt dass es sich um Schießpulver handelt).

Bei den Rätseln kann von Spielleiter beliebig geholfen werden.

Die Höhle

Die Höhle selber sieht aber eher unscheinbar aus. Sie besteht aus einen Überhang, worin sich ein Tor befindet. Sie ist also nicht komplett von der Natur geschaffen. Hier hat sich jemand schon eingerichtet bzw. wurde die Höhle schon mal genutzt.

Umgebung

Nach dem Weg befindet sich gleich der Eingang zur Höhle ein mittelgroßes Tor.

Zu finden

- Zweihänder von Bor
- Panflöte
- Schlüssel zur Höhle

Ablauf

Als die Gruppe auf den Eingang zugeht, taucht ein sehr großer Schatten aus dem Wald heraus auf. Es ist Bor, der Leiwächter des Prinzen. Dieser grummelt sofort:“ Ihr habt euch die falsche Zeit ausgesucht, um hierher zu kommen“ und zieht sein Großes Zweihandschwert.

Hier entsteht nun ein Kampf.

Sobald Bor besiegt ist, finden sie den Schlüssel zum Tor und eine kleine Panflöte.

Sobald sie die Höhle betreten, gehen sie durch einen schmalen Gang. Diesen durchschritten, wird die Höhle größer und sie befinden sich in einen größeren Hohlraum mit einer Truhe in der Mitte.

Als sich die Gruppe nähert, hören sie ein markerschütterndes Fauchen. Aus den Schatten tritt ein Lindwurm, eine Riesige Echse.

Diese war schon sehr lange zuvor in der Höhle und man hat anscheinend einen Weg gefunden, sich die Kreatur zu eigen zu machen.

(Die Flöte kann genutzt werden sobald man diese spielt (nur mit skill) ist der Lindwurm in eine Art Trance.)

Ist dies nicht möglich, muss gekämpft werden.

Wenn der Lindwurm besiegt ist, kann die Saphirkrone aus der Truhe genommen werden.

Abschluss

Die Krone kann nun dem König zurückgebracht werden.

Dem Prinz kann nun Hochverrat vorgeworfen werden, da dieser die Krone gestohlen hat. Beweise sind das Bor vor ort war und der König erkennt die Schrift des Briefes welche in der Truhe von Klaus war.

Die Gruppe wird nun als Helden und Drachentöter gefeiert und reich entlohnt, sie werden in Gold aufgewogen.

Alternativ:

Die Gruppe kann natürlich durch den Besitz der Saphirkrone sich selbst als Herrscher ausrufen, dies ist aber nur mit dem entsprechenden Überzeugungs-Skill möglich. Die Gruppe muss aber selbst darauf kommen (Saphirkrone ist der Ultimative Machtanspruch).

NPC´s & Werte

König Thaddäus IV

König Thaddäus IV ist ein wohlgeformter großer Mann um die 40 mit roten gelockten Haar und langen geflochtenen Bart. Man sieht ihn seine lange Regentschaft an. Er war mal ein großer Krieger doch als König lebt es sich leicht mit Bier, Wein und guten Essen. Er wirkt stets offen und freundlich.

Burg Vogt Flavius

Burg Vogt Flavius ist ein ergrauter, eher schmächtiger Mann. Er trägt ein blaues mittelalterliches Barett und eine Brille mit runden Gläsern. Zudem wirkt er recht pedant und regelkonform.

Prinz Ferdinand

Prinz Ferdinand ist um die 30 mit glatten, schwarzen, schulterlangen Haar, sein Kinn schmückt ein kleiner Spitzbart. Er wirkt etwas arrogant aber mit witzigen Charme.

- **(Achtung Spoiler)** Im Lauf der Geschichte stellt sich heraus dass er für den Diebstahl der Krone verantwortlich ist da er seinen Bruder vom Thron stoßen wollte um selbst König zu sein.

Leibwache Bor

Bor ist ein 2,10 m großer Riese, er trägt eine schwarze Kettenrüstung und sein Kopf ist unter einen schwarzen Vollvisierhelm versteckt. Er ist nicht die hellste Kerze im Leuchter aber das macht ihm nur noch mehr gefährlicher.

Lebenspunkte: 100

Rüstung: bei jeden Angriff werden 10 Schadenspunkte widerstanden.

Waffen:

Waffe	Schaden
Zweihandschwert	6W10

Handeln	19 + 20	Wissen	0	Interagieren	0
Schwertkampf	100				
Blocken	90				

Dorfvogt Hans

Dorfvogt Hans ist für seinen Beruf etwas jung, er ist mitte 20 mit braunen Haar. Er hat den Beruf von seinen Vater übernommen, der im Vorjahr verstorben ist.

Bergbaumeister Robert

Robert ist ein opulenter Mann mitte 40, der nach seinen Tagewerk gerne in der Taverne bis zum Sonnenuntergang sitzt. Er ist recht ruppig und lässt sich schwer von anderen überzeugen.

Isolda die Kräuterdame

Isolda ist schon eine leicht ergraute Zigeunerfrau, sie trägt ein rot kariertes Kopftuch und einen leichten Buckel. Zudem hängt das Augenlid des rechten Auges etwas herab.

Turnierteilnehmer

Die Turnierteilnehmer welche gegen die Spieler Antreten sind folgende

- Reiter:

Siegfried von Bummelfried

Handeln	16 + 20	Wissen	0	Interagieren	0
Reiten	80				

Lanzenreiten	80				

Waffe	Schaden
Lanze	6W10

- Schwertkämpfer

Geralt Siegesschnitt

Handeln	16 + 20	Wissen	0	Interagieren	0
Schwertkampf	80				
Blocken	80				

Waffe	Schaden
Zweihandschwert	6W10

- Bogenschütze:

Konstantin Einauge

Handeln	9 + 10	Wissen	0	Interagieren	8 + 10
Bogenschießen	90			Ablenken	80

Waffe	Schaden
Langbogen	6W10

Lehrling Klaus

Klaus ist ein schmächtiger Junge mit schwarzen Haar um die 18. Trotz seines Körperbaus ist er recht kräftig durch seine Arbeit am Steinbruch. In seiner Jugend lebte er großteiles auf der Straße und hat so seine diebischen Fähigkeiten erlernt.

Matilda

Matilda ist die Freundin von Klaus. Sie ist um die 17 Jahre und hat goldblondes Haar. Sie ist im Dorf Kies aufgewachsen.

Banditen

Bei Banditen handelt es sich um Lumpenpack aus der Gegend, nicht besonders kampferprobt oder schlau.

Lebenspunkte: 100

Handeln	14	Wissen	0	Interagieren	0
Nahkampf	70				

Schleichen	70				

Waffe	Schaden
Langbogen	6W10
Kurzschwert	4W10
Dolch	2W10

Bauern

Bauern, die man auf den Weg zu Burg trifft sind schmächtige arme Menschen.

Lebenspunkte: 60

Handeln	5	Wissen	0	Interagieren	0
Nahkampf	50				

Waffe	Schaden
Knüppel	1W10 + 5

Igor der Waldschrat

Igor der Waldschrat ist ein aufgeweckter alter buckliger Mann mit langen weißen dünnen Haar und Vollbart. Ihn fehlen ein paar Zähne. Er ist in ein paar alten Lumpen gewickelt und trägt eine alte löchrigen Tasche über der Schulter. Bei sich trägt er einen alten Wanderstock.

Er lässt sich nicht viel gefallen bzw androhen. Bei Konfrontation verschwindet er sofort.

Lebenspunkte: 80

Werte:

Handeln	10 +10	Wissen	20 + 20	Interagieren	8
Verschwinden	100	Alchemie	100	Eiserner Wille	80
		Kräuterkunde	100		

Waffe	Schaden
Stock	1W10
Beutel Schwarzpulver	10W10+10

Lindwurm

Bei den Lindwurm handelt es sich um eine Echse um die 7 Meter Länge und 2 Meter Höhe. Er ist mit schwarzgrauen Schuppen übersäh,t welche schwer zu durchdringen sind. Der Lindwurm bewegt sich nur auf zwei Vorderbeinen fort. Sie können kein Feuer speien aber sondern aus ihren Mund einen schleimige Flüssigkeit ab, die zu Verätzungen führt. Jeder Erfolgreich Biss fügt in der Runde 10 zusätzlichen Schaden zu.

Lebenspunkte: 300

Handeln	13+10	Wissen	0	Interagieren	0
Beißen	80				
Schwanzhieb	70				

Waffe	Schaden
Biss	6W10
Schwanzhieb	5W10

Waffenwerte

Waffe	Schaden
Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10
Stock/Knüppel	1W10 + 5
Messer/Dolch	2W10
Steinschleuder/Wurfwaffen	3W10
Kurzschwert	4W10
Schwert	5W10
Zweihandschwert/ Axt/Streitkolben/Kriegshammer	6W10
Bogen/Armbrust	6W10
Schießpulver	10W10 + 10

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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 Saphirkrone – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Saphirkrone&oldid=19442`