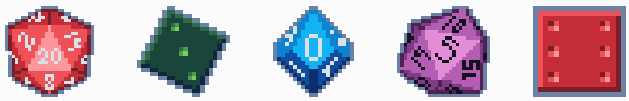
How to be a Hero

EIN LIED UM GOLD, DRACHENBLUT UND EHRE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 8. Oktober 2026





INHALT

Ein Lied um Gold, Drachenblut und Ehre 3
- Einleitung 4
- Das Abenteuer beginnt 4
- Der Nibelungenturm 4
- Der Turm 6
- Die Wormser Zeitung 6
- "S." 7
- Das Hagendenkmal 8
- Das Treffen 9
- Das Museum 11
- Dr. Jörg 12
- Der Siegfriedstein 14
- Das Siegfriedbrunnen 14
- Der Nibelungenturm 18
- Das Ende 20

EIN LIED UM GOLD, DRACHENBLUT UND EHRE

Anmerkungen:

Kursive Texte: Alles, was kursiv geschrieben ist, kann wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich meistens um die Einleitungen der einzelnen Abschnitten oder um wörtliche Rede in Gesprächen.

Raumbeschreibungen/Ortsbeschreibungen: Diese Beschreibungen verweisen auf die Einrichtung eines Raums oder die Beschaffenheit eines Ortes. Raumbeschreibungen beschreiben meistens alles, was innerhalb eines Gebäudes zu sehen ist, Ortsbeschreibungen hingegen beschreiben, was draußen ist.

Szenen und Interaktionen: Die Abschnitte sind in Szenen und Interaktionen unterteilt. Damit es einfacher ist, dorthin zu navigieren, sind diese **rot** markiert. Szenen geben eine Handlung vor, die sich den Spielern offenbart, wenn sie sich in einem Abschnitt befinden. Interaktionen ermöglichen optionale Handlungsstränge, die den Spielern entgehen können, wenn sie nicht die entsprechenden Aktionen durchführen oder sich für die entsprechende Option entscheiden.

Ruhm (Heldenpunkte): Das Nibelungenlied ist die deutsche Heldensage überhaupt. Deshalb müssen unsere Abenteurer natürlich Heldenpunkte sammeln. Heldenpunkte werden im Abenteuer **grün** gekennzeichnet. Gehen sie jedoch gewaltsam und/oder rücksichtslos vor, werden ihnen Heldenpunkte abgezogen.

Boxen	Bedeutung
`Hallo, Ich bin eine "Pre-Box"` Hallo, eigentlich bin ich eine Tabelle	Boxen stehen für Hinweise für den Spielleiter. Diese sollten nicht vorgelesen werden!

Vorbereitung

Um das Abenteuer starten zu können, brauchen die Spieler natürlich zunächst die Charakterbögen ihrer Charaktere. Eine Vorlage des Charakterbogens findest du hier. Als Spielleiter solltest du zudem die Karte von Worms griffbereit haben, um deinen Spielern die Orte zeigen zu können, zu denen sie gehen können. Du findest sie hier: Karte ohne Markierungen und hier: Karte mit Markierungen.

Dass mindestens ein W100-Würfel sowie Papier und Stifte bereitliegen sollten, versteht sich wahrscheinlich von selbst. Die Heldenpunkte kannst du einfach notieren.

Außerdem solltest du das Setting und die verwendeten Module und Zusatzreglungen vorstellen, um Fragen im Verlauf des Abenteuers vorzubeugen. Ansonsten bleibt nur, genügend Getränke und Knabberkram auf den Tisch zu stellen, damit ihr das Abenteuer dafür nicht unterbrechen müsst.

Module und Zusatzreglungen

Anmerkung

Dieses Abenteuer orientiert sich am mittelalterlichen Text des Nibelungenliedes, der Wagneroper "Der Ring des Nibelungen" und anderen Interpretationen der Geschichte. Die digitale Version des Originaltextes und viele interessante Informationen dazu findest du auf der Webseite des Wormser Nibelungenmuseums

Heldenpunkte

Ihr seid Helden. Zeigt es. Verhalten sich deine Spieler heldenhaft, erhalten sie an gekennzeichneten Stellen Heldenpunkte **grün**. Gehen sie jedoch gewaltsam und/oder rücksichtslos vor, werden ihnen Heldenpunkte abgezogen. Jeder Spieler startet mit 2 Heldenpunkten, weil sie sich in das Abenteuer wagen. Wenn du die Punkte offen verteilen möchtest, kannst du die Spieler ihre Punkte auf Heldenpunktekarten vermerken lassen.

Einleitung

Uns ist in alten mœren | wunders vil geseit
von helden lobebœren | von grôzer arebeit,
von fröuden, hôchgezîten, | von weinen und von klagen,
von küener recken strîten | muget ir nu wunder hœren sagen.

Das Abenteuer beginnt

Der Nibelungenturm. Bis jetzt habt ihr geglaubt, ihr seid in einer sicheren Jugendherberge, deren Namen sich an dem berühmten Lied orientiert, das als die bedeutendste Heldensage aus dem deutschem Raum bekannt ist. Ihr seid hier, um Spaß zu haben, ein ruhiges Wochenende mit Stiften und Würfeln zu verbringen. Tja. Falsch gedacht. Kennt ihr die Nibelungensage?

An dieser Stelle kann der Spielleiter einen der Spieler direkt fragen.

Natürlich kann der Spielleiter nun improvisieren und die Story zusammenfassen. Ich habe das in etwa so formuliert:

Na, das war ja wohl nichts. Gut, ich fasse sie euch kurz zusammen: Siegfried, der Sohn von Siegmund und Sieglinde – ja, der Name ist Familientradition – hat sich in den Kopf gesetzt, die schöne Kriemhild aus dem Burgundenland zu freien. Nur dass die so gar keine Lust auf einen übermütigen Helden hat. Und ihr Vater, Gunther, sucht auch eher einen besten Kumpel als einen Schwiegersohn. Außerdem muss sich so ein Schwiegersohn ja auch behaupten. Also schickt er ihn auf diverse Heldenfahrten. Unter anderem soll der kühne Recke Brunhilde für Gunther gewinnen. Die ist bekannt dafür, dass sie jedem Freier den Kopf abreißt, und sein Haupt ist Gunther teuer. Gut, dass Siegfried in seinen Heldenfahrten nicht nur einen Drachen geschlachtet, sondern auch den Nibelungenschatz und eine Tarnkappe erbeutet hat. Mit der steht er Gunther ungesehen bei. Auch in der Hochzeitsnacht muss der Held für seinen Freund herhalten. Zurück in Worms bekommt er Kriemhild als Lohn. Ende gut. Alles gut. Naja, nicht ganz. Natürlich kommt Brunhild den zwei Kerlen auf die Schliche, ist sauer und lässt Siegfried von Hagen von Tronje ermorden. Kriemhild widerum schwört ihrerseits Rache. Seit 2009 ist die Sage UNESCO-Weltdokumentenerbe. Doch das Geheimnis, was aus dem sagenumwobenen Schatz geworden ist, ist für immer verloren. Oder?

Der Nibelungenturm

Ihr sitzt in einem normalen Zimmer im Nibelungenturm. Das Licht ist schummrig. Um euch herum gibt es Sitzgelegenheiten, ein Klavier, Dekoration.

Die Spieler können sich einander vorstellen.

Szene:

Plötzlich flackert das Licht als schwanke der Strom. Als das Licht wieder angeht, findet ihr einen **Umschlag** auf dem Fußboden.

Die Spielercharaktere können sich unterhalten, sich umsehen und natürlich den Umschlag öffnen.

Im Brief steht in krakeliger Handschrift:

Helft mir! Er ist mir auf den Fersen. Er darf das Geheimnis nicht erfahren! Bringt die Karte zu S.!

Interaktion:

Schauen die Spielercharaktere sich den Umschlag genauer an, finden sie darin einen kleinen Schlüssel und eine Karte der Stadt Worms.

Wurf auf Wahrnehmung

Schauen sich die Spielercharaktere im Raum um, finden sie einen Zeitungsartikel. Darin steht, dass vor zwei Wochen ein Reisender hier im Nibelungenturm verschwunden sein soll. Die Hausverwaltung bestreitet das energisch, doch eine Quelle, die nicht genannt werden möchte, möchte der Zeitung Beweise vorgelegt haben. Unterschrieben ist der Artikel mit dem Kürzel "hm".

Szene:

Es klopft an der Eingangstür des Turmes. Davor steht der **Turmzivi**.

Turmzivi: *"Hey, Leute. Ich habe mitbekommen, dass das Licht kurz ausgefallen ist. Geht es jetzt wieder? Ihr habt sonst nichts Ungewöhnliches bemerkt, oder? Alles ruhig, oder? Na, hier passiert ja nie irgendwas. Also selten ..."*

Interaktion:

Wurf auf Menschenkenntnis oder ein ähnliches soziales Talent

Der Gruppe fällt auf, dass der Turmzivi sehr nervös ist. Sprechen sie ihn auf den Vermissten an, windet er sich, etwas dazu zu sagen.

Wurf auf Überzeugen oder ein ähnliches soziales Talent

Der Turmzivi fällt in sich zusammen und erzählt der Gruppe, dass tatsächlich jemand hier übernachtet habe.

Turmzivi: *"Maximilian von Herolsheim. Ein Forscher, sagte er selbst zumindest. Hat sich mit so einer Landstreicherin hier getroffen, um einen Schatz zu suchen oder so. Blödsinn! Immer wieder tauchen hier so wahnwitzige Nibelungenfans auf. Aber als ich morgens nach dem Rechten sehen wollte, war er verschwunden. Sie hat ihn garantiert um die Ecke gebracht."*

```
Um einen Skandal zu vermeiden, habe die Hausverwaltung beschlossen, in der Öffentlichkeit
zu leugnen, dass er hier gewesen sei.
```

Interaktion:

Fragen sie ihn, ob er sich an die Namen der beiden erinnern könne, antwortet er: *"Sie haben sich nicht vorgestellt, aber er hat sie mit Sigrin angesprochen. Altmodischer Name, deshalb ist er mir im Gedächtnis geblieben."*

Die Spielercharaktere können sich nun weiter im Turm umsehen oder die Zeitung aufsuchen, in der der Artikel erschienen ist.

Der Turm

Beschließen die Helden, sich im Schlafraum umzusehen, in dem der Verschwundene übernachtet hat, finden sie ein Lockpickingset, ein altes Notizbuch und eine Karte von Worms. Sie sieht alt aus, aber nicht ungewöhnlich.

In dem Buch steht allerhand über die "Nibelungensage".

Interaktion:

Wurf auf Handschriften entziffern oder ein ähnliches Wissenstalent

Der Besitzer hat viele Fragen zum Nibelungenschatz notiert. Es wirkt, als habe er angenommen, dass die Sage gar keine Sage sondern Realität sei. Er hat zu einem der Charaktere der Geschichte, Hagen von Tronje, recherchiert. Neben dem Namen findet sich ein **handschriftlicher Stammbaum** von Siegfried und Kriemhild, der in einem ? endet.

Am Rand einer Seite steht eine Telefonnummer mit dem Hinweis "S." und dem Kommentar "Ist sie es wirklich?".

Interaktion:

Hat einer der Spielercharaktere ein Smartphone dabei, kann er versuchen, S. anzurufen. Dann geht es unter "S." weiter.

Die Wormser Zeitung

Szene:

Mit dem Artikel bewaffnet stürmt ihr die Redaktion der "Wormser Zeitung" auf der Suche nach hm. *Ihr habt Glück, die Sekretärin zitiert einen jungen Redakteur heran, der jedem Klischee eines Reporters entspricht: Strickjacke, Tablet unter dem Arm, Headset im Ohr, und für den Notfall hat er Stift und Notizbuch stets in der Hintertasche seiner ausgewaschenen Jeans.*

Hendrik Mannor: *"Hi, ich bin Hendrik, was kann ich für euch tun?"*

Wenn Hendrik den Artikel sieht, oder er danach gefragt wird, erzählt er Folgendes:
Vor etwa zehn Tagen kam eine junge Frau in die Redaktion. Sie wollte ihren Namen nicht verraten. "S." wollte sie genannt werden. Sie hat eine hanebüchene Geschichte von einem Forscher erzählt, den sie hier im Turm treffen sollte. Er habe sie kontaktiert. Es habe irgendetwas mit ihrer Familie zu tun. Sie haben sich auch getroffen und wollten am nächsten Morgen zum Hagendenkmal gehen, wo er ihr etwas zeigen wollte. Doch er ist nicht aufgetaucht, und der Zivi des Turms hat am nächsten Tag behauptet, es habe in der vergangenen Nacht niemand dort geschlafen.

Ich fand die Geschichte kurios, deshalb habe ich dazu ein Stück geschrieben. Kann ja sein, dass jemand die beiden kennt. Vielleicht ist sie aber auch nur eine arme Irre.

Wisst ihr denn etwas dazu?

Interaktion:

Versuchen sie, Hendrik zu überzeugen, ihnen den Kontakt zu S. zu vermitteln, blockt er ab. Er wisse ja gar nicht, was sie von ihr wollen.

Zeigen sie ihm den Brief oder gelingt ein **Wurf auf Überzeugen oder ein ähnliches Talent**:

Redakteur: *"Sie hat mir eine Kontaktnummer gegeben, falls ich etwas herausfinde. Hier ist sie. Aber hey, Leute, wenn an der Sache was dran ist, bekomme ich die Exklusivrechte!"*

"S."

Versuchen die Charaktere, **S.** zu kontaktieren, meldet sich eine ängstliche Stimme:

Sigrin: *"Hendrik, bist du es?"*

- Option 1: Sie lügen
- Option 2: Sie sagen die Wahrheit

Option 1 – Lüge

Interaktion:

Wurf auf Lügen oder ein ähnliches Talent

> Lügen die Spielercharaktere S. an und behaupten, Hendrik zu sein, dankt sie ihm für den Artikel. Die Gruppe erhält für die nichtheldenhafte Niedertracht der Lüge **<1en Heldenpunkt** abgezogen.

S.: *Ich habe mitbekommen, dass eine Gruppe im Nibelungenturm wohnt. Was weist du über diese Leute?? Ich muss unbedingt noch einmal dorthin, um herauszufinden, ob der Forscher dort eine Nachricht für diese Menschen hinterlassen hat oder was das geheimnisvolle Etwas sein soll, dass er ihr habe zeigen wollen.*

Misslingt die Lüge, schöpft S. sofort Verdacht:

Sigrin: *"Wer sind Sie? Woher haben Sie diese Nummer?"*

Interaktion:

Wurf auf Lügen oder ein ähnliches Talent, um 20 erschwert.

> Lügen die Spieler erneut, büßen sie einen weiteren **Heldenpunkt** ein. S. legt kommentarlos auf.

Versuchen sie allerdings, S. nun mit der Wahrheit zu beschwichtigen, müssen die Spieler einen entsprechenden Wurf meistern. In jedem Fall erhalten sie einen **Heldenpunkt gutgeschrieben.**

Interaktion:

Wurf auf Beschwichtigen, Überzeugen oder ein ähnliches Talent

Erzählen die Spielercharaktere S., wer sie sind, beruhigt sie sich. Sie habe auch schon Kontakt mit ihnen aufnehmen wollen. Ob sie im Turm etwas, sagen wir, Ungewöhnliches gefunden hätten, möchte sie wissen.

Sigrin: *"Wir sollten uns treffen. Um 15 Uhr am Hagendenkmal."*

Option 2 – Wahrheit

Erklären die Spielercharaktere, wer sie sind, wird Sigrin zurückhaltend. Die Gruppe erhält für ihre Ehrlichkeit **2 Heldenpunkte**.

Sigrin: *"Woher weiß ich, dass ich euch vertrauen kann?"*

Wurf auf Beschwichtigen, Überzeugen oder ein ähnliches Talent
Erzählen die Spieler S., wer sie sind, beruhigt sie sich. Sie habe auch schon Kontakt mit ihnen aufnehmen wollen. Ob sie im Turm etwas, sagen wir Ungewöhnliches gefunden hätten, möchte sie wissen.

S. erzählt euch: Ich muss unbedingt noch einmal in den Turm, um herauszufinden, ob der Forscher dort eine Nachricht für mich hinterlassen habe oder was das geheimnisvolle Etwas sein soll, dass er mir habe zeigen wollen. Aber der Turmzivi lässt mich einfach nicht mehr rein.

Erzählen die Spieler von dem Brief, sagt Sigrin, dass sie überall nur als S. auftrete. Doch der Forscher habe ihren wirklichen Namen gekannt.
Erzählen sie ihr von dem Notizbuch und/oder der Karte oder dem Schlüssel, bricht sie das Gespräch sofort ab.

Sigrin: *"Wir sollten uns treffen. Um 15 Uhr am Hagendenkmal ."*

Das Hagendenkmal

Am Rhein steht er, der wackere Hagen, auf einem Boot, von dem aus er den Schatz der Kriemhild versenken will.

Das Hagendenkmal

Sind die Spielercharaktere auf eigene Initiative hierher gekommen, treffen sie am Hagendenkmal auf eine Touristengruppe.

Sie kommen nicht nah an das Denkmal heran, können sich aber unauffällig der Gruppe anschließen und zuhören.

Szene:

Touri-Guide: *"Das Hagendenkmal in Worms erinnert an die Versenkung des Nibelungenschatzes im Rhein durch Hagen von Tronje. Es gilt als wichtigstes Zeugnis der im frühen 20. Jahrhundert erstarkenden Nibelungerezeption in Worms. Hintergrund des Denkmals ist die Darstellung im Nibelungenlied, Kriemhild habe nach Siegfrieds Tod begonnen, den Nibelungenschatz freigiebig zu verschenken, um damit „arme unt rîche“ für sich zu gewinnen. Hagen von Tronje, der Siegfried im Auftrag Brunhildes getötet hatte - Ihr erinnert euch an die Lindenblattgeschichte? - fürchtete nun, Kriemhild könne diese Kraft nutzen, um ein Heer um sich zu versammeln. Wahnwitzige behaupten hier gern, im Wasser Gold schimmern zu sehen."*

Interaktion:

Sprechen sie den Touri-Guide an, können sie folgende Infos erhalten:

- Man munkelt bis heute, Hagen von Tronje habe Kinder gehabt.
- Ein neureicher Unternehmer habe vor Kurzem versucht, die Erlaubnis der Stadt zu erhalten, den Rhein mit Tauchern absuchen zu lassen. Die Anfrage wurde abgelehnt.
- Im Sockel des Hagendenkmals seien auch Steine verbaut, die weit älter als die Statue sind.
- Wenn ihr mehr wissen wollt: Im Museum gibt es einen Forscher, der Experte auf dem Gebiet der Nibelungen ist. Sein Name ist Jörg.

Nach dem Gespräch zieht die Touristengruppe weiter. Die Spieler können die Statue untersuchen, finden aber nichts Auffälliges.

Szene:

Das Telefon eines Mitspielers klingelt. **Sigrin**: *"Hi. Ich weiß nicht, wer ihr seid. Aber Hendrik hat mich angerufen und mir gesagt, dass ihr euch nach mir erkundigt habt. Ihr wohnt gerade im Nibelungenturm, richtig? Wir müssen uns treffen. Bleibt, wo ihr seid. Ich komme zum Hagendenkmal."*

(Weiter bei Das Treffen .)

Das Treffen

Sind die Spieler hier, um S. zu treffen, sehen sie im Schatten des Denkmals eine junge Frau stehen, die sich unsicher umsieht. Sie wartet, bis die Gruppe auf sie zugeht.

Sigrin: *"Hi."*

S. wartet, ob jemand aus der Gruppe etwas sagt. Passiert das, kann der Spielleiter improvisieren.

Sigrin: *"Lasst uns nicht lange um den heißen Brei herumreden. Da ihr die einzigen seid, die Spuren von Maximilian haben, und ihr mir scheinbar glaubt, vertraue ich euch. Vorerst. Also: Was wisst ihr bereits?"*

Wenn die Spieler Sigrin vorher angelogen haben und sich nun entschuldigen, erhalten sie **einen Heldenpunkt** gutgeschrieben.

Interaktion:

Sie erzählen S. von dem Schlüssel.

Szene:

Sigrin: *"Ein Schlüssel? Maximilian hat sowas angedeutet. Habt ihr ihn dabei?"*

S. fängt an, das Boot, auf dem Hagen steht, abzutasten. **Sigrin**: *"Wenn er recht hatte, muss es hier ..."*

Plötzlich bewegt sich ein Fuß der Figur und macht den Blick frei auf ein Rätsel. Fünf Steinstücke sind in zwei Reihen angeordnet. Eins ist mit II, eins mit I markiert. Die II steht in er oberen Reihe, die I in der unteren. Ein Platz ist frei, als ob dort ein Stein fehlt. Die Stücke lassen sich horizontal und vertikal verschieben.



Die Spieler können nacheinander versuchen, das Rätsel zu lösen. Dabei kann jeder Spieler nur zwei Züge machen. Hat ein Spieler einen hohen allgemeinen Wissenswert oder eine Fähigkeit zum Rätsellösen, darf er drei Züge pro Runde spielen. Ziel ist es, dass die Spieler durch Verschieben den Stein mit der Markierung I in die obere Reihe bringen und den Stein mit der Markierung II in die untere Reihe. Einen möglichen Lösungsweg in 17 Zügen gibt es hier

Die Spielercharaktere öffnen das Geheimfach und erhalten ein kleines Kästchen. Das Schlüsselloch passt auffällig gut zu dem Schlüssel aus dem Umschlag. In dem Kästchen liegen ein **Pergament** und ein **Stück Stoff**, das wie eine Kaputze geschnitten ist.



Auf dem Pergament steht: *So schwer und gewaltig wie des Helden Widersacher liegt er heute in der Nibelungenstadt. Mythen ranken sich um ihn, der nach außen leblos scheint. Doch in seinem Herzen verbirgt er einen Tropfen des edelsten Saftes, der den Recken einst so stark machte, dass er ihm das Fliegen lehren konnte.*

Wenn die Gruppe das Notizbuch von Maximilian von Herolsheim gefunden hat und es S. zeigt, ist sie erschüttert.

Sie blättert wild darin herum, kehrt immer wieder zu dem Stammbaum zurück.

Sigrin: *"Der spinnt doch. Das kann doch nicht sein. Ich meine, das ist eine Sage … Ich glaube das nicht."*

Szene:

Probe auf Beruhigen, um 20 erleichtert:

Gelingt es den Spielern, Sigrin zu beruhigen, erzählt sie ihnen, dass sie eine Waise ist. Das einzige, was sie von ihren Eltern weiß, ist, dass sie auf mysteriöse Weise umgekommen sind. Sie habe allerdings einen Brief ihrer Mutter erhalten, als sie 18 wurde. Er war vom Nachlassverwalter bis zu diesem Zeitpunkt zurückgehalten worden. Darin habe gestanden, dass sie nun alt genug sei, um nach Worms zu gehen und sich zu holen, was ihr gehöre.

Sigrin: *"Was soll das alles nur bedeuten?"*

Szene:

Wie aus dem Nichts taucht eine sehr kleine Gestalt auf. Sie ist in eine ähnliche Kaputze gehüllt, wie die Gruppe gerade in dem Kästchen gefunden hat. Und die Spieler könnten schwören, sie sei aus der bloßen Luft erschienen.

Die Spielercharaktere können nicht einschätzen, wie alt das Wesen ist, das sie vor sich sehen. Er wirkt wie ein Kind und wie ein alter Mann zugleich.

Versucht die Gruppe, Alberich anzugreifen, kommt es zum Kampf.

Kampf:

```
Alberich:
```

Leben: 120

Handeln: 16		**Wissen: 7**		**Soziales: 6**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Magie	60 + 16 = **76**	Stadtwissen	50 + 7 = **57**	Aufmerksamkeit	55 + 6 = **61**
Schleichen	60 + 16 = **76**	Menschenkenntnis	15 + 7 = **22**		
Unsichtbar werden	40 + 16 = **56**				

Sie können den Nibelungenkönig Alberich nicht besiegen. Wenn sie seine Lebenspunkte halbiert haben, lässt der kleine Mann mit einer einzigen Handbewegung alle Angreifer zu Boden fallen und überreicht ihnen wortlos Museumspässe für jeden und ein Stück Pergament. Darauf steht: *Geht ins Museum zu Meister Jörg. Er hilft euch weiter.*

Plötzlich verschwindet das Männchen vor ihren Augen.

Die Spieler, die versucht haben, Sigrin zuverteidigen, erhalten **einen Heldenpunkt** gutgeschrieben.

Das Museum

Unsere Gruppe betritt das Museum in der mittelalterlichen Stadtmauer. Der Eingangsbereich ist mit einem Stahlvorbau hervorgehoben. An der Kasse empfängt sie ein junger Mann und lädt sie auf einen Rundgang ein.

Interaktion:

- Option 1: Sie lassen sich auf die Tour ein
- Option 2: Sie wollen sofort mit Herrn Koch reden

Die Spieler können sich auf die Tour einlassen oder ablehnen.

Option 1 – Auf die Tour einlassen

Szene:

Die Gruppe zeigt ihre Museumspässe vor. Der junge Mann nickt wissend, sagt: *"Einen Moment bitte."*, wählt eine Nummer auf seinem Telefon, lässt es dreimal klingeln und legt auf. *"Unser Rundgang beginnt hier vorn links. Ich wünsche Ihnen viel Spaß!"*

Musikalisch untermalt von einer schönen Interpretaion der ersten Strophen des Nibelungenliedes schlendern sie durch die Ausstellung auf der Suche nach Hinweisen, die euch weiterhelfen. Als Hintergrundmusik kann der Spielleiter zum Beispiel diese nutzen: Provided ID could not be validated.

Auf dem Rundgang kann die Gruppe folgende Informationen erhalten:

- Die Siegfriedstatue birgt ein Geheimnis.
- Sie hören die Sage um den Siegfriedstein in Worms. Siegfried soll diesen Stein mittels einer Lanze über den Wormser Dom geworfen haben. Eine spätere Quelle lässt unseren Helden den Stein sogar vom Wormser Rosengarten aus dorthin schleudern. Ob sich unter oder um den Stein mehr als Geröll finden lässt?
- Es soll es einen geheimen Gang geben, der unter den Rhein führt. Wo der Zugang liegt, wisse allerdings niemand, weshalb die Wissenschaft das für einen Mythos hält.

Die Spieler, die den Rundgang mitgemacht haben, erhalten **einen Heldenpunkt** für ihren heldenhaften Wissenserwerb gutgeschrieben.

Im Mythenlabor angekommen, spricht sie ein älterer Herr an.

Weiter bei Dr. Jörg.

Option 2 – Tour überspringen

Szene:

Der junge Mann nickt wissend, sagt: *"Einen Moment bitte."*, wählt eine Nummer auf seinem Telefon, lässt es viermal klingeln, bis am anderen Ende abgehoben wird. *"Sie wollen direkt zu Ihnen, Herr Dr." [...] "Ja, alles klar."*

Wenige Minuten später erscheint ein älterer Herr und bittet die Gruppe in sein Büro.

Dr. Jörg

Das Büro des Forschers ist vollgestopft mit Schriften, Pergamenten, Artefakten. Überall stapeln Bücher – teils seine eigenen Publikationen zur Nibelungensage, teils Werke anderer Wissenschaftler.

Szene:

Eilig räumt er ein paar Stühle frei. Zwei von euch müssen allerdings stehen.

Haben die Spielercharaktere sich nicht auf die Tour eingelassen, wirkt der Forscher enttäuscht.

Dr. Jörg: *"Ich hätte vermutet, euch würde das Thema mehr interessieren. Nun gut, die Jugend von heute. Immer schnell schnell zum Ziel, nicht war? Keine Zeit für Bildung. Also kommen wir gleich zum Wesentlichen."*

Haben die Spielercharaktere sich auf die Tour eingelassen, ist der Forscher neugierig.

Dr. Jörg: *"Wie hat euch meine kleine Einladung gefallen? Habt ihr ein paar Dinge über das Lied erfahren, die ihr noch nicht wusstet? Ich liebe es, durch die Ausstellungsräume zu schlendern, obwohl ich hier jeden Winkel auswendig kenne. Es hilft, die Gedanken aufzufrischen. Aber ihr seid nicht für einen Kaffeeklatsch mit einem alten Forscher hier, nicht wahr?"*

Während die Spielercharaktere von ihrer Begegnung am Hagendenkmal und ihren Erlbnissen erzählen, hält sich Sigrin erstaunlich leise zurück. Der Wissenschaftler hört sich alles geduldig an, beantwortet die eine oder andere Frage, doch dann wendet er sich direkt an Sigrin.

Dr. Jörg: *"Was halten Sie von der ganzen Geschichte, junge Sigrin?"*

Sigrin: *"Woher kennen Sie meinen Namen?"*

Er zeigt auf den Goldring an Sigrins Hand.



Dr. Jörg: *"Wissen Sie, was das ist?"*

Sigrin: *"Der Ring meiner Mutter, wieso?"*

Dr. Jörg: *"Ja, und nein. Dieser Ring ist schon viele hundert Jahre alt. Mein Freund, den ihr bereits kennengelernt habt, hat ihn sofort erkannt. Einst war er Teil seines Besitzes. Er stammt aus dem Hort der Nibelungen. Bis er als Hochzeitsgeschenk an deine Ururgroßmutter ging, Sigrin von Burgund."*

Der Wissenschafter erzählt, dass er und Maximilian von Herolsheim bei ihren Forschungen auf die Spur einer Nachfahrin der Burgunder gestoßen sind. Deshalb haben sie versucht, Sigrin zu finden, was ihnen nun gelungen ist. Sie sei der Schlüssel, denn nur sie allein könne alle Artefakte zusammenführen. Sind alle Artefakte vereint, und gelänge es ihnen, den Zugang zu finden, würde das größte Geheimnis der deutschen Geschichte gelüftet. Die Artefakte sind:

- die Tarnkappe

- Siegfrieds Schwert
- ein Tropfen Drachenblut
- Kriemhilds Ring

Dr. Jörg: *"Ich kann euch nicht helfen, die Artefakte zu finden. Aber ich kann euch einen Hinweis geben: Worms ist kein reiner Touristenort. Die symbolischen Stätten sind keine reinen Touristenfänge. Und ich muss euch warnen: Ihr seid nicht die einzigen, die auf der Suche sind. Ein junger Widersacher mit altem Blut ist in der Stadt und hat bereits nach Maximilian und der Fremden gefragt."*

Wo wird die Gruppe ihre Suche fortsetzen?

Der Siegfriedstein

Ein schwerer Felsbrocken liegt an der Westseite des Wormser Doms. Ob es sich wohl um den Stein handelt, der vom Helden Siegfried der Nibelungensage nach dorthin geschleudert wurde? Oder hatte er einst einen anderen Zweck erfüllt?

Hat die Gruppe das Rätsel des Pergaments gelöst, kann sie den Stein direkt untersuchen.

Da sich hier immer viele Touristen tummeln, muss die Gruppe ein Ablenkungsmanöver starten. Hier ist die Kreativität der Gruppe gefordert. Bilden sie eine Band, die die Aufmerksamkeit auf sich zieht? Starten sie einen Aufruhr? Sie könnten auch einfach die Tarnkappe einsetzen.

Es liegt im Ermessen des Spielleiters zu entscheiden, ob die Ablenkung gelingt, oder die Gruppe beim Untersuchen des Siegfriedsteins ertappt wird.

Gelingt die Ablenkung, erhält die Gruppe 2 Heldenpunkte gutgeschrieben.

Werden sie ertappt, können sich aber unter Einsatz eines **sozialen Talents** herausreden, erhalten sie immerhin noch **1 Heldenpunkt**.

Misslingt all das, werden ihnen *2 Heldenpunkte* abgezogen.

Anschließend können sie endlich in Ruhe den Stein untersuchen. Sie entdecken in dem Sockel, auf dem der Stein liegt, eine kleine Öffnung. Ein Schlüsseloch.

Mit dem **Lockpickingset** und einem erfolgreichen **Wurf auf Geschicklichkeit** können sie den Mechanismus einfach auslösen. Es öffnet sich ein Fach, so groß wie ein Bordstein. Auf den ersten Blick ist nicht ersichtlich, ob sich etwas darin befindet. Man muss mit der Hand hineingreifen.

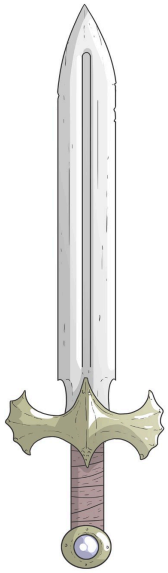
Der Held, der sich das traut, bekommt einen Sonderheldenpunkt. Er greift eine **Phiole mit einer roten Flüssigkeit**.

Finden sie einen anderen Weg, an die Phiole zu gelangen, gibt es keine Heldenpunkte.

Das Siegfriedbrunnen

Auf dem Siegfriedrbrunnen thront die Darstellung des Helden mit seinem Schwert nach dem Kampf gegen den Drachen.

Untersuchen die Spieler den Brunnen genau, fällt ihnen an der Schulter des Helden eine lindenblattförmige Vertiefung auf. Lösen sie den dahinter verborgenen Mechanismus aus, öffnet sich am Sockel des Brunnens ein Fach. Darin liegt das legendäre Schwert (Kampfbonus: 2W10+10).



Szene:

Kaum hat einer der Spieler das Schwert aus seinem Versteck geholt, tritt ein Mann aus dem Schatten des Brunnens. Neben ihm stehen ein Bodyguard und Maximilian von Heroldsheim. Max ist gefesselt und sieht panisch aus.

Markus von Tronje: "Da ist es also, direkt vor meiner Nase. Und ich habe es nicht gesehen. Ich bin beeinduckt. Schon viele Jahre jage ich der Erbin der Nibelungen nach. Und dieser alte Zausel hat sie gefunden."

Sigrin: "Wer sind Sie? Lassen Sie Maximilian frei!"

Markus von Tronje: "Ich wäre schön dumm. Er muss uns immerhin noch zum Schatz führen. Und jetzt gib mir die Artefakte."

Kampf:

```
Markus von Tronje:
```

Leben: 100

Handeln: 11		**Wissen: 17**		**Soziales: 9**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schwertkampf	40 + 11 = **51**	Geschichte der Nibelungen	70 + 17 = **87**	Aufmerksamkeit	55 + 9 = **64**
Agilität	40 + 11 = **51**	Literatur	50 + 17 = **67**	Täuschen	35 + 9 = **44**
Schlösser knacken	30 + 11 = **41**	Menschenkentnis	50 + 17 = **67**		

Kampf:

Bodyguard:

Leben: 100

Handeln: 16		**Wissen: 5**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Faustkampf	50 + 16 = **66**	Menschenkentnis	50 + 5 = **55**	Aufmerksamkeit	65 + 12 = **77**
Umgang mit Schusswaffen	60 + 16 = **76**			Bedrohen	55 + 12 = **67**
Fesseln	50 + 16 = **66**				

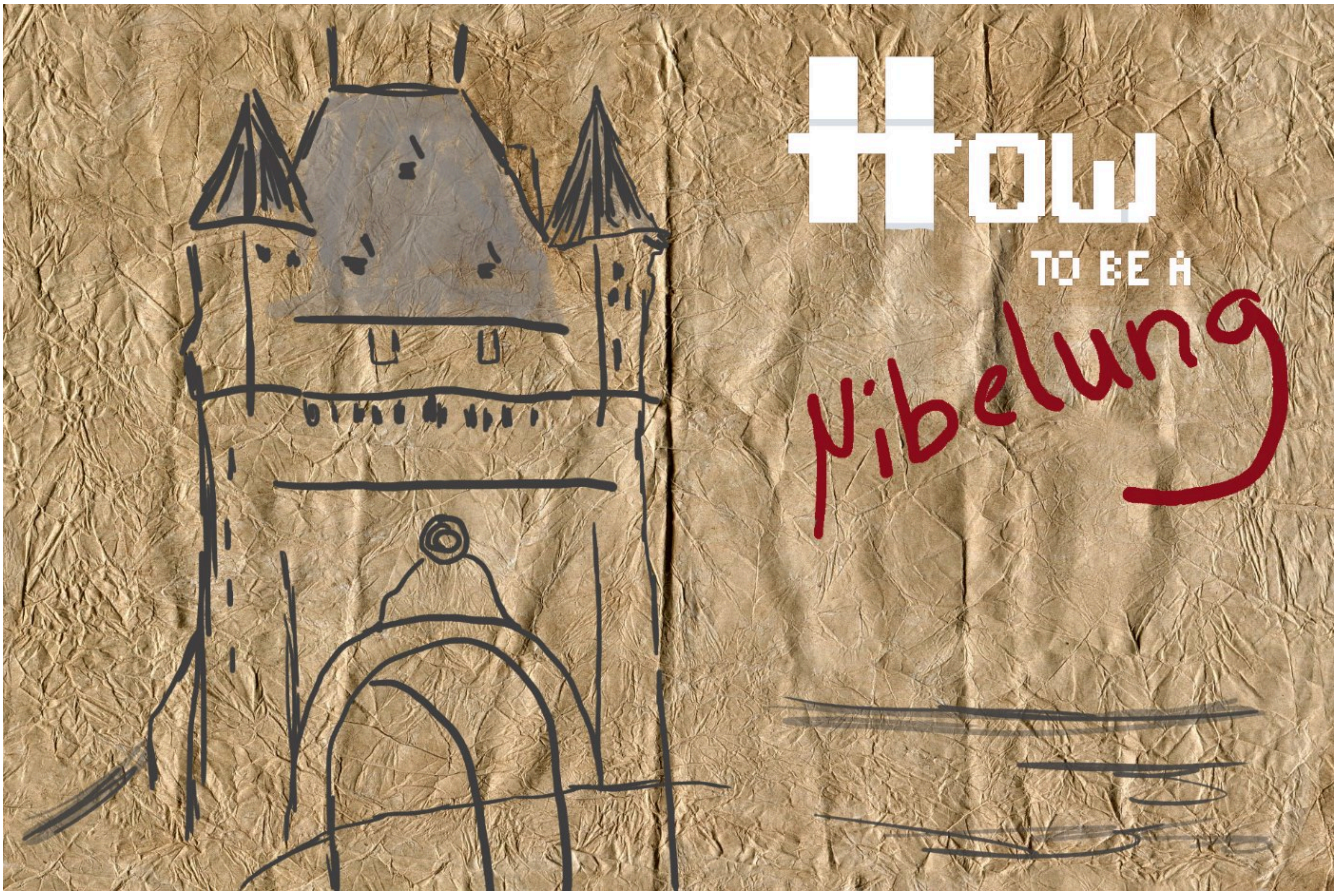
Besiegen sie Markus und seinen Bodyguard, kann die Gruppe entscheiden, was mit den beiden passiert. Sie können sie fesseln und zurücklassen. Sie können sie ausfragen. Sie können ihn mitnehmen. Wenden sie Gewalt an, kostet sie das **2 Heldenpunkte**. Sind sie gütig, erhalten sie *2 Heldenpunkte*.

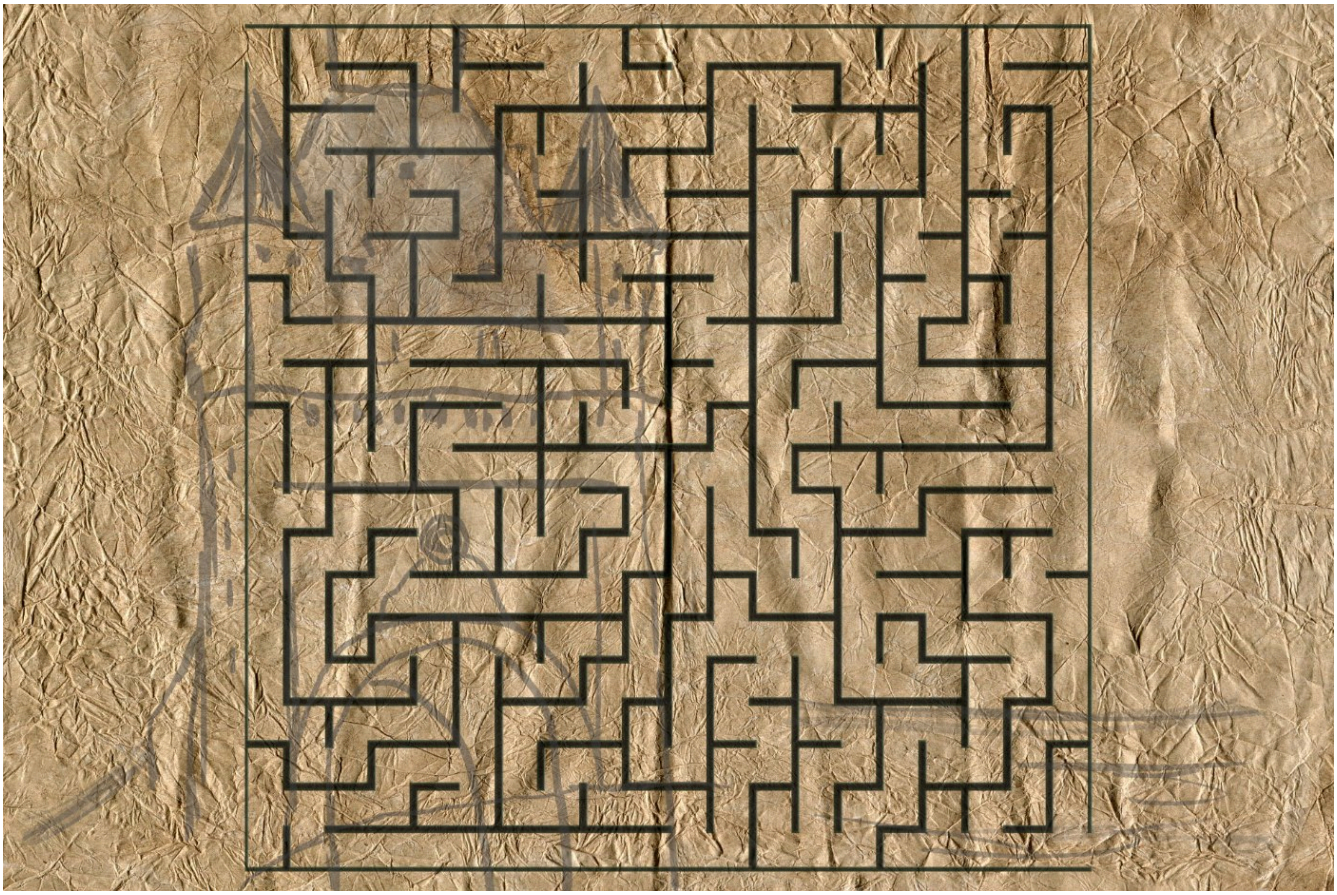
Die Helden können nun versuchen, herauszubekommen, wo dieser Schatz denn sein soll. Diese Informationen können sie erhalten: - Es gibt einen geheimen Tunnel unter den Rhein. Der Zugang ist im Nibelungenturm. - Wo er genau ist, konnte Markus nicht in Erfahrung bringen. Aber es muss etwas mit Wagner und dem berühmten Walkürenritt zu tun haben. - Er sieht sich als rechtmäßigen Erben des Schatzes, weil sein Vater ihn im Rhein versenkt hat.

Maximlian bedankt sich für seine Befreiung:

Maximilian: Habt ihr meine Karte bei euch?

Geben die Spieler ihm die Karte, bittet er Sigrin um ihre Hand. Mit einer blitzschnellen Bewegung schneidet er ihr in den Finger und lässt ein paar Tropfen Blut auf die Karte tropfen. Ein labyrinthischer Weg unter den Rhein erscheint.





Maximilian: Der Weg führt uns unter den Rhein. Folgt mir.

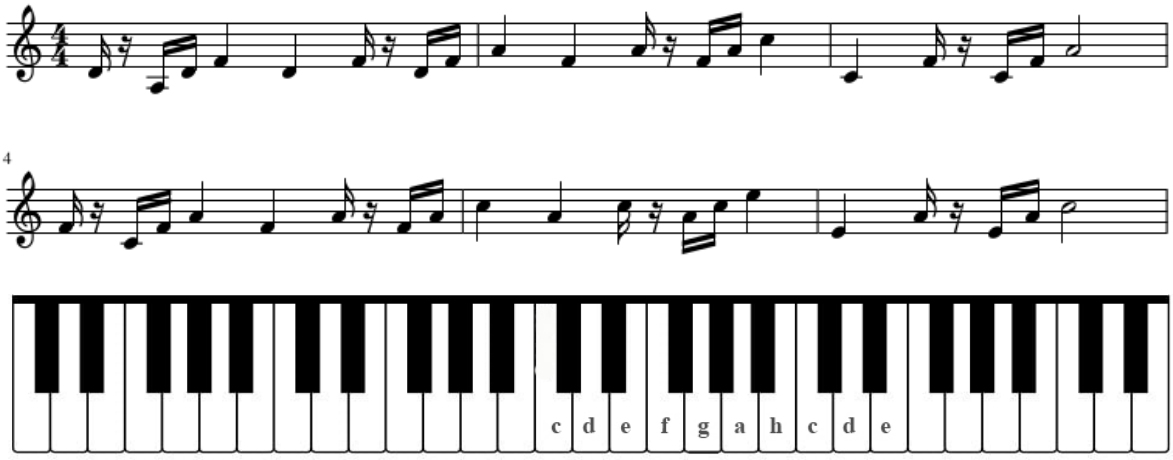
Sie kehren zurück in den Nibelungenturm.

Der Nibelungenturm

Zurück im Nibelungenturm, wo alles begann, können die Spieler das Zimmer erneut untersuchen. An einer Wand können sie nun den Umriss einer Tür erkennen. Sie könnten schwören, dass diese Spur vorher nicht hier war.

Auf einem der Bilder an der Wand ist ein Klavier zu sehen. Unter dem Bild steht: Die Walküren zeigen euch den Weg.

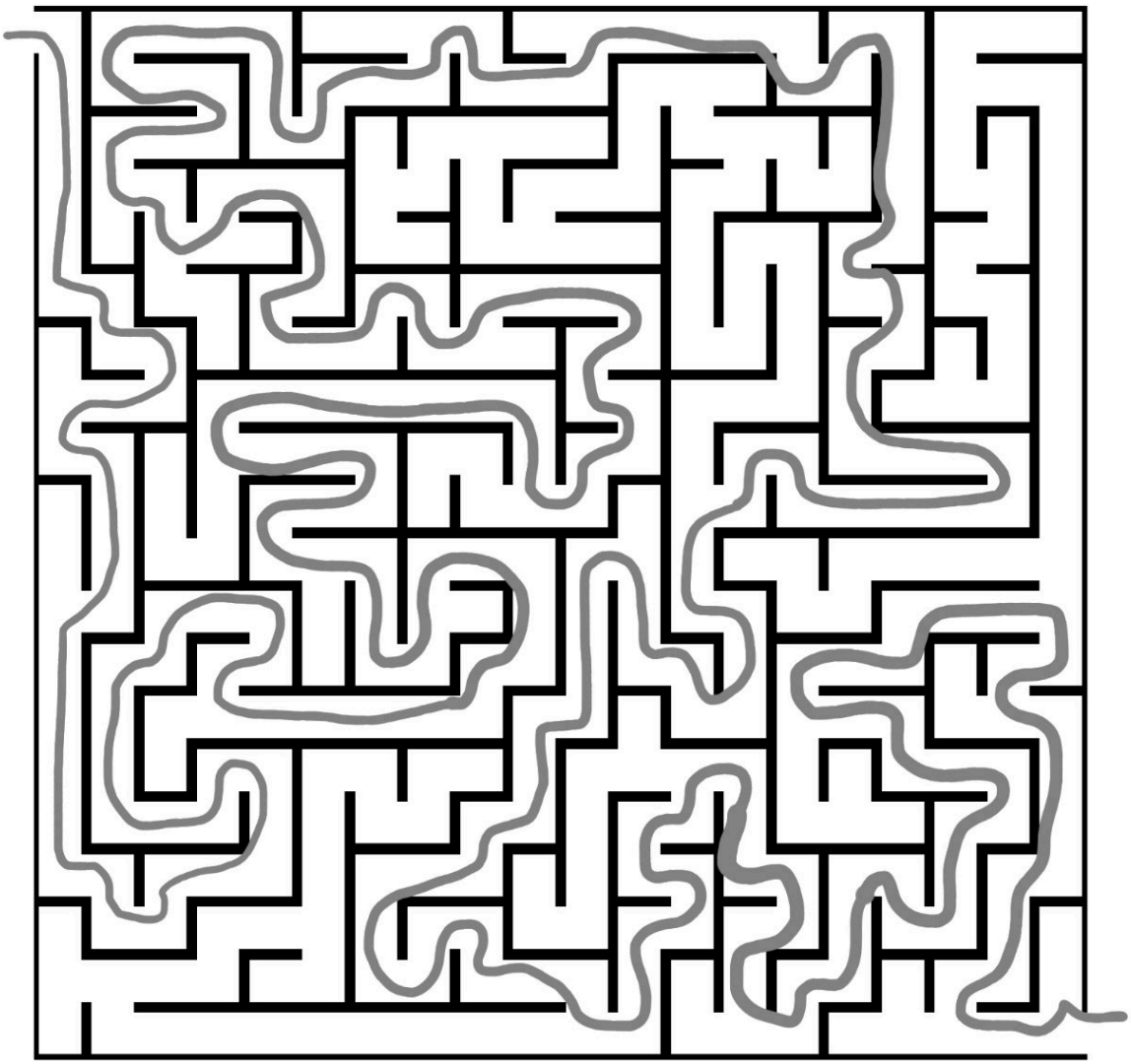
'



Die Gruppe muss nun versuchen, den Walkürenritt auf dem Klavier zu spielen. Es reicht eine kurze Sequenz. Hier die richtigen Tastenanschläge:

a d a d f d | f d f d f a f | a f a c' c f c f a |

Die Tür öffnet sich. Die Gruppe muss sich nun mit Hilfe der Karte durch das Labyrinth bewegen.



Er führt die Gruppe durch einen Tunnel zu einer Kammer unter dem Rhein. Sie können das Wasser über ihren Köpfen brausen hören. Es ist kalt und nass.

Der Weg führt sie in einen Raum. Vor ihnen ist eine Steintruhe, in die Vertiefungen eingelassen wurden. In den Vertiefungen befinden sich Symbole: das Schwert, die Phiole, das Tuch, der Ring. Eine Vertiefung ist noch offen. Sie hat die Form einer Hand.

Das Ende

Alberich, der Nibelungenkönig, erscheint: "Einst hat ein edler Recke meinen Schatz an sich genommen. Nun ist seine Tochter-Tochter zurückgekehrt, um an sich zu nehmen, was ihr gehört. Doch nur wahrer Heldenmut verdient den Schatz der Nibelungen."

Wenn Markus von Tronje noch bei ihnen ist, stürmt nach vorn und tastet die Stelle ab. Nichts tut sich. Auch Sigrins Hand löst nichts aus.

Haben die Helden mehr als 4 Heldenpunkte gesammelt, kann einer von ihnen den Mechanismus auslösen. Haben sie weniger gesammelt, bleibt die Truhe verschlossen.

Der Spielleiter kann ihnen nun eine letzte Chance geben, sich heldenhaft zu zeigen:

Alberich: Sagt mir, Helden, was würdet ihr mit meinem Gold tun?

Überlegt sich die Gruppe eine ehrenvolle Antwort, kann Alberich ihnen den Schatz überlassen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. 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. Ein Lied um Gold, Drachenblut und Ehre – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Ein+Lied+um+Gold%2C+Drachenblut+und+Ehre&oldid=33903`