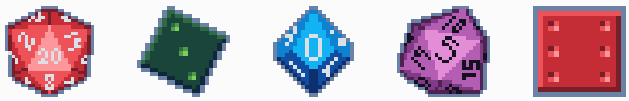
HELJEA - KNOBLAUCHFREUNDE

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





INHALT

HelJea - Knoblauchfreunde 3
- Hintergrund 3
- Allgemeines 3
- Charaktere: 3
- Dorfbewohner: 3
- Jugendliche: 6
- Kinder: 6
- Orte: 7
- Stadthäuser bewohnt: 7
- Stadthäuser unbewohnt: 8
- Gehöfte: 9
- Szenen: 10
- Dialoge: 11
- Material: 12

HELJEA - KNOBLAUCHFREUNDE

- **Wann spielt dieses Abenteuer?**: In einem Fantasysetting zu mitelalterlichen Zeiten.
- **Wo spielt dieses Abenteuer?**: In einer kleinen Stadt sind Personen verschwunden, eine wurde blutleer aufgefunden. Die Jäger der Heldenloge müssen herausfinden was dahinter steckt.
- **Für wieviel Leute ist es gemacht?**: Ca. 2-5 Spieler + Spielleiter.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Leicht
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Leicht
- **Spielzeit**: Folgt

Hintergrund

Dies ist ein Abenteuer des Settings Heldenloge von Jea (HelJea)

Allgemeines

Die Helden sind eine Jägertruppe der HelJea und finden an einem schwarzen Brett den Brief von Lotrecht, dem Bürgermeister von Rebe. Dem Hilfegesuch folgend macht sie die Gruppe auf nach Rebe, um dort das Geschehen zu untersuchen.

Charaktere:

Dorfbewohner:

Helga, Kräuterfrau

- Gutmütig
- Heilerin vom Dorf
- Verkauft Kräuter
- Alt aber noch fit
- Nachts Vampir
- Vampirismus noch nicht so weit fortgeschritten

Helga, Vampir

- 100HP, Klauen:60 4W10, Init: 20
- Schwächen: Silber
- Um tot zu bleiben ->Holzpfahl
- Knoblauch egal

Johann, eigentlich verstorbener Mann von Helga

- Alt

- Blass
- Dauerhaft ein Vampir
- Schläft tagsüber im Keller in seinem Sarg
- Vampirismus schon weit fortgeschritten

Johann, Vampir

- 150HP, Klauen:80 4W10, Biss:80 6W10
- Schwächen Silber, Tageslicht
- Um tot zu bleiben ->Holzpfahl
- Knoblauch abschreckend, aber nicht vertreibend

Arthur, Schmied

- Muskulös
- Rötlicher Bart
- Haare zu Zopf geflochten
- Vermisst seine Tochter

→ Quest: Rettet Ingrid → 50 Gold

- Falls wieder zurückgebracht, schmiedet den Helden eine Waffe (auch aus Silber falls gefragt)
- Ertränkt seine Sorgen in Arbeit
- Bietet auch hier seine Waffen an

Sabine, Frau von Schmied

- Bietet auf dem Markt die Waffen und Werkzeuge an
- Feilscht nicht gern
- Waren: Schwert(5W10) 70 Taler, Axt(5W10) 50 Taler, Dolch(3W10) 40 Taler
- Wenn freundlich überzeugt: Prächtiges Schwert(5W10+10) 100 Taler
- Wenn Tochter gerettet: Mächtiger Schild (-10 Dmg, Silberemblem) Geschenk

Helmut, Wirt

- Dicker Bauch
- Fleckige Schürze
- Guter Koch
- Freundlich falls sie Geld ausgeben

Isolde, Frau von Wirt

- Schlank
- Leicht schwanger
- Sie bedient die Gäste
- Greift gut durch

Lotrecht, Bürgermeister

- Wirkt ehrlich besorgt
- Eigentlich nur besorgt um die Wahl
- Finanziert sich ein schönes Leben aus der Steuerkasse

Franz, Weinbauer #1

- Freundlich meistens lächelnd
- Leichter Bauchansatz
- Kariertes Hemd
- Schnauzer
- Leicht gerötete Nase

Rudi, Weinbauer #2

- Etwas mürrisch
- Leicht cholerisch
- Es waren hauptsächlich seine Arbeiter -> verdächtigt Franz

Markus, Tagelöhner TOT

- Meistens freundlich
- Hat bei Rudi gearbeitet
- Hat bei Bruno im Haus gewohnt
- Verschwunden seit 6 Tagen

Hans, Tagelöhner TOT

- Eher mürrisch
- Hat bei Rudi gearbeitet
- Hat bei Bruno im Haus gewohnt
- Leiche gefunden bei Bruno vor der Haustür, kein Tropfen Blut mehr im Körper und zwei Bisswunden am Hals (ausgesaugt)

Maxl, Tagelöhner

- stumm
- Arbeitet bei Franz auf den Weinbergen
- Franz hat ihm die Arbeit aus Mitleid gegeben

Alfons, Tagelöhner

- Überraschend gescheit
- Lässt sich von beiden bezahlen, um den jeweils anderen zu sabotieren
- Spart, um sich ein neues Leben aufzubauen
- Er will Schreiner lernen

Bruno, Tagelöhner

- Eher einfältig
- Geht gebeugt
- Gutmütig

Jochen, Bauer

- Den ganzen Tag auf dem Feld unterwegs
- Abends in der Kneipe Bier trinken
- Beschwert sich über gestohlene Säcke und Körbe mit Lebensmitteln

- Versorgt fast das ganze Dorf mit seiner Landwirtschaft
- Stalljunge kümmert sich um das Vieh

Stalljunge

- Spricht nicht viel
- Immer im Stall
- Stinkt etwas nach Stall

Jugendliche:

Thomas, Jugendlicher

- Sohn von Rudi
- Anführer der Bande
- Kräftig für sein Alter
- Arrogant
- Hinterhältig

Alex, Jugendlicher

- Sohn von Maxl
- Läuft Thomas hinterher
- Ja-Sager
- Eher schwächlich

Bob, Jugendlicher

- Sohn von Franz
- Wurde früher gehänselt
- Will beliebt bleiben
- Kann sich gut zur Wehr setzen

Kinder:

Justus, Rasselbande

- Anführer der Kids
- Sohn von Alfons
- Gewitzt
- Hat auch die Fledermaus gesehen, aber will es nicht wahr haben
- Etwas vorlaut

Lola, Rasselbande

- Tochter von Franz
- Mutig
- Abenteuerlustig
- Hat eine riesige Fledermaus gesehen, traut sich aber nicht irgendwem davon zu erzählen

Peter, Rasselbande

- Kleinlaut
- Sohn von Rudi
- Abenteuerlustig
- Verspielt

Ingrid, Tochter von Schmied → Vermisst

- Verängstigt
- Von Vampir in verlassenes Haus entführt und gefesselt
- Mehrfache Bisswunden (->2 Vampire)
- Bewusstlos durch Blutverlust
- abgemagert
- verschwunden seit 3 Tagen

Orte:

Marktplatz

- Helga, Jugendliche, Sabine
- Stand Gemüse
- Stand Waffen
- Stand Stoffe
- ...

Tunnelsystem

- Ausgang in Helgas Keller
- Zentrum in Brunos Keller (Versteckte Türen)
- Ausgang zu Geheimkeller von verlass. Haus #2
- Einige Abzweigungen, verschüttete Enden (Wahrnehmung: Luftzug zur Orientierung)
- Verschüttetes Ende unter Rathaus: Wahrnehmung → Steinschlag 3W10

Stadthäuser bewohnt:

Schmiede

- Arthur
- Heiße Esse
- Schmied am arbeiten
- Schwertrohlinge liegen rum
- Bei Wahrnehmung: 1 Silberbarren in der Ecke

Rathaus

- Lotrecht
- Geräumig

- Nobel trotz schlechter Verfassung der Stadt im Allgemeinen
- Liegt am Dorfzentrum/Marktplatz

Schenke zur goldenen Rebe

- Helmut, Isolde
- Drei schlafende Trinker in der Ecke
- Gutes Essen für 10 Gold
- Ein Zimmer für eine Nacht 15 Gold
- Sauber, aber etwas älter

Haus von Maxl

- Kleines Stadthaus
- Gedrungen und Baufällig
- Kleiner ungepflegter Garten

Haus von Alfons

- Kleines Stadthaus
- Gut in Schuss
- Recht neues Dach -> selbst gebaut, Schreinerträume
- Ordentlicher Garten (nur ein kleines bisschen Gemüse)

Haus von Bruno

- Mittleres Stadthaus -> geerbt
- Baufällig und heruntergekommen
- Großer Garten hinter dem Haus ->völlig verwildert, Zaun zum nächsten Grundstück kaputt
- Fußspuren zur Lücke im Zaun
- Keller (geheime Tür hinter Bücherregal zu Helgas Tunnel)
- Keller (Geheime Tür in großem Weinfass zum Keller vom Verlassenen Haus #2) -> Stockdunkel, Fackel! O.ä.

Haus von Helga

- Kleines Häuschen hinter dem von Bruno
- In der Küche hängen Knoblauchzehen von der Decke
- Garten etwas unordentlich, Beete mit Kräutern und Pflänzchen
- Steinplatten als Weg (bis kurz vor den kaputten Zaun)
- Geheimer Keller (unter Steinplatte im Garten) ->
- Dunkler Raum mit 2 Särgen (Roter Samt innen) Tunnel zu Keller von Brunos Haus)

Stadthäuser unbewohnt:

Verlassenes Haus #1

- Kleines Stadthaus
- Gedrungen und baufällig
- Kleiner Keller ->alte Holztruhe mit Zeichnung von Helga und Johann (bei Wahrnehmung: Helga sieht noch genauso aus wie damals, war damals schon alt)

Verlassenes Haus #2

- Zweistöckiges Stadthaus, etwas weiter weg vom Marktplatz
- Beinahe schon eine Ruine (Dach teilweise eingestürzt, Hintere Wand schon Rissig)
- Fledermäuse unterm Dach
- Kellertür unter der Treppe
- Keller stinkt nach Verwesung, nichts zu sehen auf den ersten Blick
- Falsche Kellerwand (Wahrnehmung)
- Geheimkeller-> Ingrid in einem Käfig aus Stahlstangen
- Leiche von Markus, Blutüberströmt, mit klaffenden Wunden von Klauen
- Blutiger Tisch

Verlassenes Haus #3

- Zweistöckiges Stadthaus, gegenüber von #2
- Zwar heruntergekommen aber noch gut in Schuss für ein verlassenes Haus
- Durch Befragung der Kinder: „Geheimer" Spielplatz der Kinder
- Bei Wahrnehmung: Brotkrümel im Obergeschoss, Puppe von Peter

Gehöfte:

Weingut Franz

- Franz, Bob
- Etwas außerhalb im Süden
- Einige Hügel gehören dazu
- Zweistöckiges Wohnhaus mit mehreren Anbauten
- Scheune
- Keller (Groß, aber nur Wein drin)
- Unter Scheune: geheimer Keller durch Falltür (alter Vorratskeller, in Vergessenheit geraten, 4 Skeever (50HP, Beißen: 50 2W10))

Weingut Rudi

- Rudi, Thomas, Alex
- Etwas außerhalb im Nordosten
- Die umliegenden Hügel gehören dazu
- Dreistöckiges Wohnhaus (eigentlich eher bei Noblen Häusern üblich)
- Mehrere Scheunen
- Weinkeller (zutritt verwehrt, reinschleichen möglich)
- Keller: Vorräte für mindestens ein Jahr (gestohlene Waren von Jochen)

Bauernhof von Jochen

- Größeres zweistöckiges Haus
- 2 Dienstmägde und 2 Angestellte (Stalljunge und Lehrling)
- Stall für Rinder
- Weideland hinter dem Stall

Szenen:

Ankunft

- Sonnige Straße im Süden, leichte Hügel, schöne Weinberge
- Straße führt zum Marktplatz
- Frauen umarmen und trösten einzelne Frau
- Frau des Schmieds tief betrübt
- Kinder spielen fangen auf dem Platz
- Kinder auch etwas betrübt, weil Ingrid in ihrem Alter
- Hinter den Ständen sieht man das Rathaus

Helgas Haus bei Tag

- Bittet die Helden herein
- Bietet Tee an
- Bietet Gebäck an
- Wirkt hilfsbereit
- Als einzige im Dorf wirklich freundlich zu den Helden
- Überzeugen um 60 erschwert ->liebt ihren Mann noch, will Ihn nicht verraten
- Einschüchtern um 80 erschwert -> hat schon vieles gesehen, ist Vampir

Helgas Keller bei Nacht (vor Mitternacht)

- 2 Särge offen
- 1 Vampir liegt drin (Johann)
- Bei lautem Geräusch wacht er auf
- Dialog → Johann allein (Nacht vor Mitternacht)

Helgas Keller bei Nacht (nach Mitternacht)

- Särge offen
- 1 Vampir liegt drin
- 1 Vampir im Raum
- Kampf bei Sichtkontakt
- Dialog → Johann und Helga (Nacht nach Mitternacht)

Helgas Keller bei Tag

- Särge geschlossen
- Bei zu lauten Geräuschen oder bei Öffnen des Sarges → Johann erwacht als Vampir
- Dialog → Johann allein (Tag)

Johann alleine besiegt

- „Das werdet Ihr noch bereuen!“
- Versucht zu entkommen

→Bei Tag: Fledermausschwarm in den geheimen Tunnel →Bei Nacht: Riesige Fledermaus aus der Kelleröffnung, Verlass. Haus #2

Betreten von verlassenem Haus #2

- Bösartiges war hier (Schauer über den Rücken, Leichter Gestank)
- Bei Wahrnehmung: Kratzspuren auf der Treppe, Versteckte Tür zum Keller
- Obergeschoss ist verwüstet, Möbel zerlegt

Betreten von geheimem Keller vom verlassenen Haus #2

- Blut überall
- Es stinkt nach Verwesung und Tod
- Die Leiche liegt achtlos hingeworfen in der Ecke
- Hinten im Keller -> Käfig
- Bei Wahrnehmung: Geheime Tür zum Gang zu Brunos Haus

Betreten von verlassenem Haus #1

- Der Wind heult im Dach
- Fledermäuse im Dach
- Geruch von Moder, altes Haus eben

Dialoge:

Erstes Gespräch mit Lotrecht

- „Schön, dass jemand unseren Ruf nach Hilfe gehört hat!“
- Zwei Opfer, eins verstümmelt
- Helga die Kräuterfrau hat sich die Wunden genauer angesehen, vielleicht Befragung?
- Inzwischen ist auch die Tochter des Schmieds verschwunden, macht sich große Sorgen

Johann allein (Tag)

- „Argh! Wer wagt es, mich bei Tage zu stören?“
- „Ich spüre die Sonne auch durch die Erde noch!“
- Aggressiver Johann (nur 80HP, kein Beißen)
- → Init würfeln
- Versuchte Flucht als Fledermausschwarm durch den Tunnel

Johann allein (Nacht vor Mitternacht)

- „Ihr hätten nicht hierherkommen sollen“
- „jetzt werdet Ihr sterben“
- → Init würfeln
- Versuchte Flucht als große Fledermaus in die Nacht

Johann und Helga (Nacht nach Mitternacht)

- „Wach auf Helga, wir bekommen Besuch!“
- „Besuch? Aber Johann, wir wollten doch…“
- „Schweig, das Kind allein reicht uns nicht“
- → Init würfeln
- Johann versucht als Fledermaus zu fliehen, Helga kann sich nicht verwandeln

Material:

Brief am schwarzen Brett:

„Höret und werdet gewahr, die Bürger von Rebe werden von einem unsäglichen Fluch heimgesucht, wie man ihn nur aus Schauermärchen kennt. Zwei unserer Nachbarn wurden schon geholt, die Leute flehen um eure Hilfe. Einige bequeme Betten findet ihr in unserem Wirtshaus, so es euch beliebt. Falls ihr auf der Suche nach Arbeit seid und nicht vor einem Monster zurückschreckt, so winkt euch eine pralle Geldbörse mit 400 Taler als Belohnung. Gezeichnet Franz, Ein Weinbauer aus Rebe“

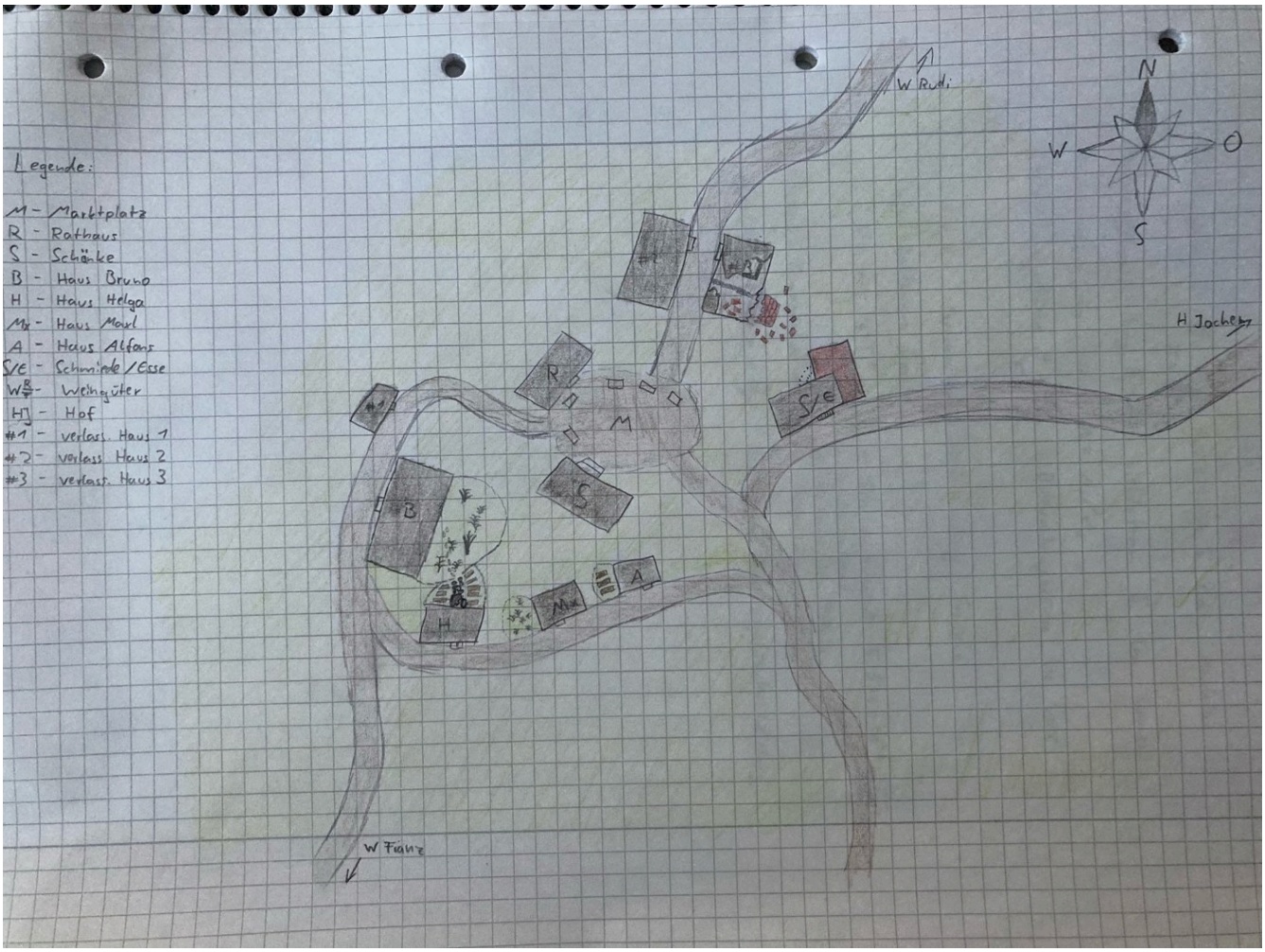
Eintrag im Monsterkompendium zu Vampiren:

„Vampire sind nachtaktiv. Tagsüber schlafen sie im Dunklen, weit weg von der gleißenden Sonne. Selbst bei völliger Dunkelheit können Vampire noch ausgezeichnet sehen, helles Licht dagegen scheint meistens jedoch die Sicht zu behindern. Meist suchen sich Vampire einen Sarg als Schlafplatz aus, da durch den Sargdeckel weniger Sonnenlicht zu Ihnen gelangen kann. Erkennbar wird ein Vampir, wenn er seine Fangzähne ausfährt. Vorsicht vor den scharfen Klauen, die bei Vampiren die Fingernägel ersetzen und selbst durch Kettenhemden durchschlagen wie durch Butter. Der Biss eines Vampires kann tödlich sein, da er sich festbeißt und sein Opfer leersaugt, wenn er nicht davon abgehalten wird. Es gibt Gerüchte über verschiedene Arten von Vampiren, die unterschiedlich stark in Ausprägung und Fähigkeiten zu sein scheinen. Man vermutet, das die Ausprägung mit dem Verzehr von frischem Blut zusammenhängt, bislang gibt es aber noch keine gesicherten Beweise für diesen „Krankheitsverlauf“. Falls es Helden möglich sein sollte einen Vampir in Gewahrsam zu nehmen, wird die Loge dies gebührend belohnen. Dieses Unterfangen ist allerdings äußerst gefährlich und sollte daher nur mit viel Bedacht versucht werden. Schwächen: Hier scheiden sich die Geister. Einige sagen, dass ein Vampir am besten mit Knoblauchölen oder -auszügen zu bekämpfen sind, andere schwören auf die giftige Wirkung von Silber auf viele der nachtaktiven Kreaturen. Achtung: um eine Wiederkehr des Besiegten Vampirs zu vermeiden, muss ein Holzpfahl oder ähnliches durch das Herz gestoßen werden!“ → 80-200HP, Klauen 4W10, Biss 6W10 + 10 pro Runde

Eintrag im Monsterkompendium zu Skeevern:

„Skeever sind die großen, hässlichen Brüder der gemeinen Ratte. Sie bevorzugen die Dunkelheit, verbreiten Krankheiten und treten meist in Gruppen auf. Dabei ist kein Anführer nötig, die Skeever agieren als Gruppe. Ähnlich wie Ratten sind auch Skeever schlauer als zunächst erwartet, sodass sie einen Taktischen Vorteil aus ihrer Überzahl ziehen können. Achtung: Nicht einkreisen lassen, Skeever-Zähne können auch Lederrüstung durchdringen und so durch viele kleine Wunden ein Opfer stark schwächen. → 50HP, Biss 2W10

Karte der Umgebung:



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. November 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. HelJea - Knoblauchfreunde – `https://howtobeahero.de/index.php?title=HelJea+-+Knoblauchfreunde&oldid=22857`