



HELJEA - PELZIGE LIEBE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. September 2026



INHALT

HelJea - Pelzige Liebe	3
Hintergrund	3
Allgemeines	3
Vorbereitung	3
Das Abenteuer	3
Schwarzbach	3
Jägerhütte	6
Schwarzfels	8
Pilzsammelstelle	8
NPCs	8
Zusatzmaterialien	8
Anschlag am Schwarzen Brett	8
Notiz aus Jägerhütte	9
Plan von Schwarzbach	9



HELJEA - PELZIGE LIEBE

- **Wann spielt dieses Abenteuer?:** In einem Fantasysetting zu mittelalterlichen Zeiten.
- **Wo spielt dieses Abenteuer?:** In einem kleinen Dorf vermisst ein Jäger seine geliebte Frau. Diese ist seit einigen Tagen spurlos verschwunden und die Jäger der Heldenloge müssen herausfinden, was mit ihr passiert ist.
- **Für wieviel Leute ist es gemacht?:** Ca. 2-5 Spieler + Spielleiter.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** Leicht
- **Schwierigkeit für die Spieler:** Leicht
- **Spielzeit:** 2-4 Stunden (+ Charaktererstellung)

HINTERGRUND

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

ALLGEMEINES

Die Heldengruppe ist ein Jäger-Trupp der HelJea und findet als Anschlag an einem Schwarzen Brett eine Nachricht von Niel dem Jäger aus Schwarzbach, dass seine Frau verschwunden ist. Diesem Auftrag will der Trupp nachgehen und begibt sich nach Schwarzbach. Um dahinter zu kommen, was genau passiert ist, muss der Trupp mit den Dorfbewohnern reden, deren Monsterprobleme lösen und auch einige Kämpfe bestehen.

VORBEREITUNG

Wenn gewollt, können der **Anschlag am Schwarzen Brett** und die **Notiz aus der Jägerhütte** abgeschrieben werden, um diese dem Trupp auszuhändigen. Außerdem kann der **Plan von Schwarzbach** für den Spielleiter ausgedruckt werden.

DAS ABENTEUR

Die Helden bekommen den Anschlag am Schwarzen Brett (Anhang) ausgehändigt und begeben sich in Richtung Schwarzbach.

SCHWARZBACH

Die Helden erreichen Schwarzbach frühmorgens über die Brücke im Norden der Karte (Anhang) und können sich frei im Dorf bewegen.

Mühle



Viola - Bäuerin

Kümmert sich hauptsächlich um die Mühle und den Haushalt In Mühle anzutreffen

Hinweise Allgemein

- Auf dem Hof wurde eine Kuh gerissen. Nur noch ihr Bein wurde gefunden.
- Die Tiere können nicht mehr in der Nähe des Schwarzfels grasen, da dort in letzter Zeit ekelhafte Kreaturen gefunden wurden.

→ Quest: *Schwarzfels* → Belohnung 60 Gold **Hinweise zur Hauptquest**

- Weiß wo Niel wohnt
- Tjina war immer gut gelaunt.
- Hat Tjina öfter in den Wald gehen sehen. Was sie dort gemacht hat, weiß sie aber nicht.

Haus des Holzfällers

Tristan - Holzfäller

Spaltet hinter seinem Haus Holz. Griesgrämig. Möchte nur seiner Arbeit nachgehen und von den Helden in Ruhe gelassen werden. Hinweise zur Hauptquest Weiß wo Niel wohnt Weiß, wo Niels Jägerhütte ist und dass diese in die Richtung liegt, in welche Tjina in den Wald gelaufen sein soll. Aber nur wenn er direkt darauf angesprochen wird.

Bauernhof

Fridolin - Bauer

Kümmert sich um Bestellung der Felder und Pflege der Tiere. Bei seinen Tieren anzutreffen. **Hinweise Allgemein**

- Eine seiner Kühe wurde gerissen. Er hat gehört, dass ein Wolfsrudel im Wald umgeht (Heulen). Weiß die Richtung aus welcher das Wolfsgeheul kommt, aber nicht, dass dort Niels Hütte liegt.
- Er hat angst, seine Kühe auf die Weide vor dem Schwarzfels zu schicken, da dort schreckliche Kreaturen gesehen wurden

→ Quest: *Schwarzfels* → Belohnung 80 Goldstücke **Hinweise zur Hauptquest**

- Möchte nicht helfen, bevor ihr im nicht am Schwarzfels geholfen habt.

Haus des Metzgers

Glenna - Frau des Metzgers

Sitzt bis zum Nachmittag vor dem Haus und nimmt Aas aus. Seit einiger Zeit gibt es kein gutes Fleisch mehr, der Bauer kümmert sich nicht mehr richtig um sein Vieh und auch sonst sind es gerade eher schwere Zeiten für die Metzgerfamilie.

Hinweise Allgemein Geht gerne an den Schwarzfels. Hat dort aber ekelhafte Kreaturen gesehen, die sich auf 6 beinen fortbewegen und einen Stachel am Schwanz haben. → Quest: *Schwarzfels*

Hinweise Hauptquest

- Weiß wo Niel wohnt
- Tjina kam manchmal vorbei und wir haben geredet.
- War nicht seltsam, so fröhlich wie immer.
- In den letzten Nächten heulten Wölfe, die haben sie bestimmt erwischt.



- Sie geht immer in den Wald um Pilze zu sammeln.
- Sie verrät niemandem ihren geheimen Pilzplatz, hatte nur mal erwähnt, dass er entlang des Schwarzbachs im Osten liegt. → Pilzsammelstelle

Klork - Der Metzger

Nur anzutreffen, wenn die Gruppe nachmittags nochmals beim Metzgerhaus vorbei schaut. Er öffnet die Türe, lässt die Gruppe aber nicht mit Glenna reden. Hinweise Hauptquest:

- Weiß alles was Glenna auch weiß (außer Pilzsammelstelle)
- Weiß, wo Niels Jägerhütte ist und dass diese in die Richtung liegt, in welche Tjina in den Wald gelaufen sein soll.

Aus dieser Richtung kommen auch immer das Wolfsgeheul.

Haus der Schmiedin

Ordania - Schmiedin

Schmiedet nur noch Schaufeln und Hacken. Hat früher auch Waffen geschmiedet. Fragt die Helden nach ihren Waffen.

Hinweise Hauptquest

- Weiß wo Niel wohnt
- Wald ist gefährlich. Ein großes Wolfsrudel durchstreift die Gegend.

Kinder der Schmiedin, werden auf die Gruppe aufmerksam und greifen in das

Kan und Njicht - Kinder der Schmiedin

Kan:

- Wo ist Tante Tjina.
- Spielst du mit uns.

Njicht:

- Musste nachts raus, damit ich nicht ins Bett mache, da habe ich sie gesehen (ist im peinlich)
- Hab gesehen, dass Tjina sie in den Wald gegangen ist, mit einer anderen Frau.
- Habe die andere Frau nicht erkannt es war zu dunkel.
- Tjina nur an ihrem violetten Kopftuch erkannt.

Haus des Jägers (Doppelhaus)

Niel - Jäger aus Schwarzbach

Hinweise Hauptquest

- Vor 5 Tagen vor Tagesanbruch Frau zuletzt gesehen.
- Bin Jagen gegangen, als ich zurückkam, war sie verschwunden.
- Hat mit einigen Männern den Wald durchsucht und nichts gefunden.
- Tjina war immer fröhlich und glücklich.

Quest: *Pelzige Liebe* → Belohnung 200 Goldstücke



Bea (Schwester von Tjina) mischt sich in erstes Gespräch ein:

- Schwester war noch nie so lange weg. Im Dorf hat sie keiner gesehen. Muss losgegangen sein, als noch alle geschlafen haben. Habe immer gesagt, sie soll nicht alleine gehen.
- Tjina bleibt meist für sich. Manchmal passt sie auf die Kinder des Schmieds auf. Im Dorf mochte sie Glenna die Frau des Metzgers am Besten.

Tjina - Frau von Niel

Pilzsammlerin Hütet die Kinder des Schmieds, wenn dieser auf Reisen geht. Glenna ist ihre "beste" Freundin.

Bea - Schwester von Tjina

Wohnt mit ihrem Mann im Haus nebenan.

Bernd - Mann von Bea

Bernd öffnet immer die Türe, wenn die Gruppe an Beas Haushälfte an der Tür klopft. Dumm wie Brot. Warum Bea sich mit diesem einlassen wollte, will der Gruppe nicht einleuchten.

JÄGERHÜTTE

Wenn die Gruppe sich auf den Weg begibt und die Richtung richtig einschlägt, hören sie mit der Zeit die Geräusche von Wölfen. Folgen sie diesen, sehen sie ein Wolfsrudel um etwas herumschleichen. Wenn das Rudel auf sie aufmerksam wird, werden sie angegriffen.

Wolfsrudel Ein Wolfsrudel muss besiegt werden. Anzahl: 1 + X (1 pro Mitspieler) Leben: 35 pro Wolf Angriff: 50 Verteidigung: 10 Schaden: 3W10 + 2

Danach taucht die Schwester auf:

Du brauchst nicht nach Tjina zu suchen, sie wäre längst zurück, wenn sie am Leben wäre. Ich zahle dir doppelt so viel wie Niel. Ich mache mir keine Illusionen, wer in Schwarzbach so lange verschwunden ist, kommt nicht mehr zurück. Niel sollte diesen Verlust akzeptieren und nach vorne schauen. Ich bekomme meine Schwester nicht zurück, mir bleibt nur Niel. Ich will ihn nicht auch noch verlieren. Er wird Tjina rächen wollen, auch wenn es sein Leben zerstört.

Entscheidet die Gruppe sich dafür weiterzusuchen können diverse Hinweise gefunden werden. **Hinweise**

- Verwesende in Stücke gerissene Leiche (Tjina). Von etwas größerem als Wölfen verursacht.
- Ein toter, mit Klauen ausgeweideter Wolf.
- Klauenspuren an Bäumen.
- Ein Fellbüschel an einem Strauch.
- In Richtung der Hütte zerrissene Männerkleidung, aber ohne Blutspuren.

Wenn vier Hinweise gefunden wurden, kann eine Probe auf Monsterwissen: Landbestien gewürfelt werden, um herauszufinden, dass es sich um einen Werwolf handelt.

Hütte im Wald

- abgeschlossene, schwere Metalltruhe
- Schreibtisch mit Tinte und Feder
- Notizen in der Schublade (Anhang)
- Bett
- Feuerstelle
- Wolfsfell und Geweih an der Wand



- Schlüssel unter Matratze des Bettes → Öffnet Gittertür hinter Hütte

Blutspuren vor der Türe führen hinter die Hütte.

Hinten, unter der Hütte Holzbretter stehen vor einer Metallgittertür, die abgeschlossen ist. Sehr dunkel in der Höhle. Zur Erkundung wird eine Lichtquelle benötigt.

Darin befindet sich

- Tote Kuh (vermutlich von Bauer)
- Totes Reh

Wenn es dunkel ist (und Vollmond) kommt Niel, verwandelt sich in einen Werwolf und schließt sich ein. Sind die Helden in der Höhle, sind sie mit ihm "gefangen". Wenn er sich verwandelt, müssen sie gegen ihn kämpfen.

Leben: 100 + 10 pro Mitspieler Angriff: 60 Verteidigung: 15 Schaden: 4W10

Nach besiegen des Werwolfes kommt die Schwester hinzu. Dialog der verwendet werden kann:

Bea:

"Tu ihm nichts. Es ist Niel. Du verstehst nicht, ich liebe ihn. Fast hat er mir gehört, lässt uns in Ruhe. Ich liebe ihn seit ich denken kann, auch als ich sein Geheimnis erfuhr"

Niel:

"Du wusstest es, dass ich mich hier einsperre und die Verwandlung abwarte"

Bea:

"ich wusste es und es war mir egal. Aber du hast Tjina gewählt. Ich wollte, dass sie dich sieht und wir wären zusammen."

Niel:

"Du hast sie hergebracht in dieser Nacht und darum hatte ich morgens den Geschmack von Blut im Mund"

Bea:

"Ich habs für uns getan, sie sollte nur sehen, wie du dich verwandelst. Ich wollte ihren Tod nicht. Glaub mir"

Niel:

"Ich glaube dir nicht. Und ich töte dich willentlich, zum ersten Mal überhaupt."

→ Nichts tun. Der Werwolf tötet Bea

Bea:

"Nein. Erbarmen"

Niel:

"Du hattest kein Erbarmen mit deiner Schwester und ich habe kein Erbarmen mit dir".

Nachdem der Wolf Bea getötet hat, kommt er zu euch, gibt euch den Schlüssel zu seiner Truhe in der Hütte und will, dass ihr in tötet.

→ Eingreifen. Ihr müsst den Wolf ein zweites Mal besiegen. Wenn ihr den toten Körper durchsucht, findet ihr einen Schlüssel. → Öffnet Metalltruhe in Hütte.

Leben: 15 pro Mitspieler Angriff: 80 Verteidigung: 0 Schaden: 6W10



Im Anschluss rennt Bea davon, um und wurde nie wieder gesehen, wenn sie nicht von den Jägern aufgehalten wird.

SCHWARZFELS

Seitdem hässliche Kreaturen am Schwarzfels gesichtet wurden kommt ihm niemand mehr zu nahe. Unbeschwerliche Strecke.

Felszunge, welche sich langsam erhöhend über die Wipfel der darunter stehenden Bäume erhebt. Wenn die Helden auf der Felszunge nach vorne laufen, werden sie von X (2 pro Mitspieler) Lapiskorpos (Skorpione mit 6 Beinen und so groß wie Schäferhunde) angegriffen.

→ Probe auf Monsterwissen: Insektoide Leben: 25 pro Lapiskorpo Angriff: 50 Verteidigung: 0 Schaden: 3W10 Wenn mehr als 25 Schaden, dann 50% Wahrscheinlichkeit auf Vergiftung.

Von der Spitze der Felszunge kann man die Jägerhütte im Wald sehen.

PILZSAMMELSTELLE

Kann man erreichen, in dem man dem Schwarzbach im Wald im NO folgt. Wald wird immer dichter und struppiger. Bleibt an Stacheln hängen. Umgefallener Baum → drüberklettern oder durch die Sträucher drumherumschlagen.

Baumwipfel lichten sich. Hier trifft Sonnenlicht auf den Boden und ihr spürt die Wärme die dadurch erzeugt wird. Ihr seht ein Feld mit mindestens 200 Pilzen. (Seit einigen Tagen sind keine Pilze gesammelt worden). Dieser Weg ist eine Sackgasse.

NPCs

Die NPCs sind direkt im Abenteuer an ihren jeweiligen Fundorten (Wohnhäuser) beschrieben.

ZUSATZMATERIALIEN

ANSCHLAG AM SCHWARZEN BRETT

Liebe Leute
habt erbarmen und höret meinen Ruf nach Hilfe.

Meine Ehefrau, Tjina, ist verschwunden. Vor ein paar Tagen ging sie in den Wald und kehrte nicht mehr zurück. Ich bin zu Tode betrübt und voller Sorge und würde jeden Preis an denjenigen Zahlen, der sie mir zurückbringt oder zumindest sagt wo ich nach ihr suchen soll.

Niel, Jäger aus Schwarzbach

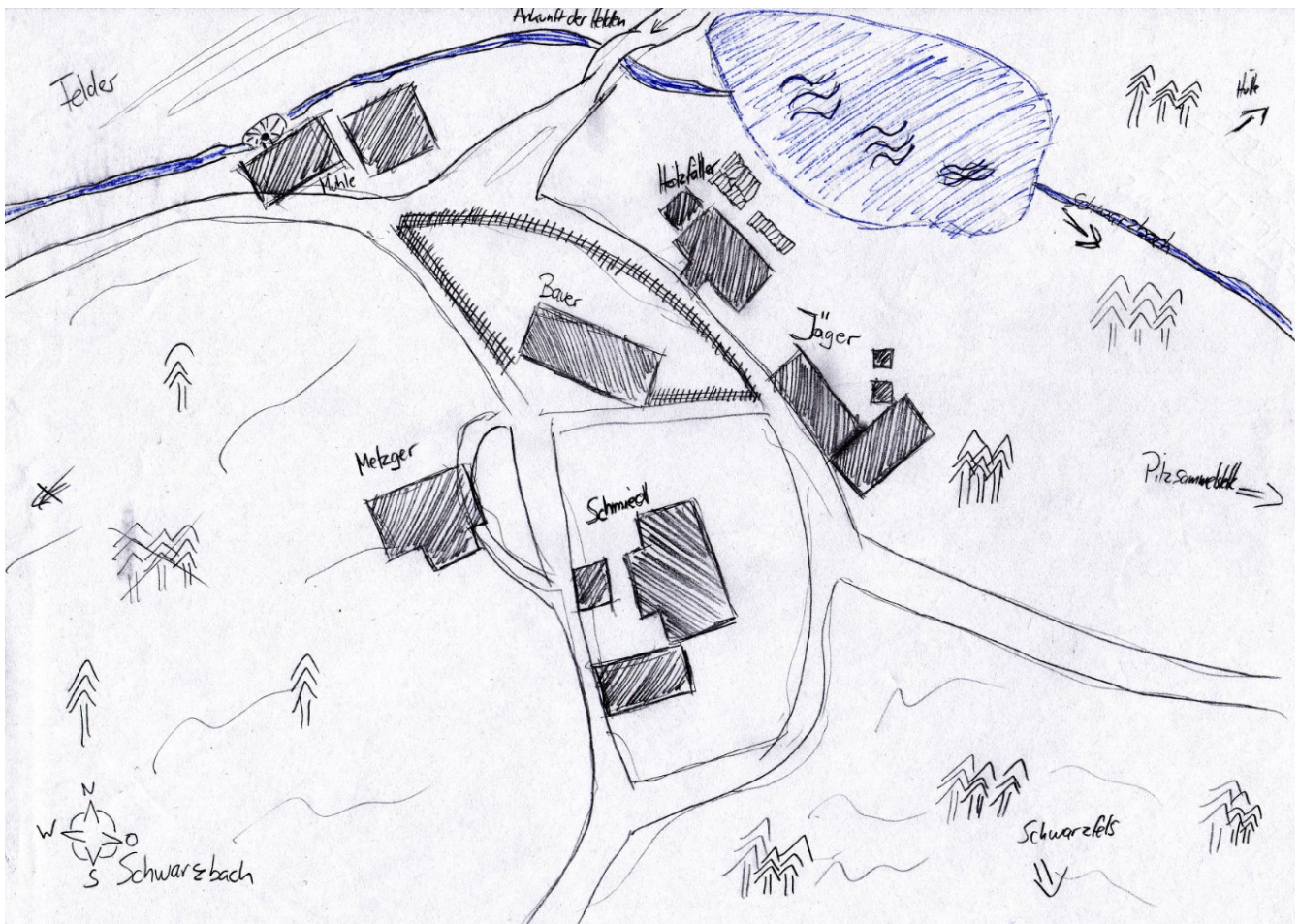


NOTIZ AUS JÄGERHÜTTE

Ich bin, wer ich bin. Das kann ich nicht ändern. Hemden aus Petersilie und Tränke aus den Tränen von Jungfrauen mögen in den Märchen der alten Frauen zwar helfen, aber nicht bei mir, ich muss mich damit abfinden. Mit Liebe und eiserner Disziplin habe ich einen Weg gefunden, damit umzugehen. Aber ich muss mich im Wald verstecken, bevor der Vollmond aufgeht. Ich muss weit weg sein von allen. Weit weg von meiner Geliebten.

Der Anfall kommt und geht. Ich wache mit Wunden an den Händen und dem Geschmack von Blut im Mund auf. Vielleicht ist es auch besser, dass ich mich nicht erinnere. Beute mit Zähnen und Klauen zu zerreißen, ist etwas völlig anderes. Zumindest kann ich hier tief im Wald niemanden verletzen.

PLAN VON SCHWARZBACH



Karte von Schwarzbach

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 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 - Pelzige Liebe – <https://howtobeahero.de/index.php?title=HelJea+-+Pelzige+Liebe&oldid=3619>

