HELJEA - SCHLAG ZWÖLF

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





INHALT

HelJea - Schlag zwölf 3
Hintergrund 3
Allgemeines 3
Charaktere: 3
Orte: 5
Stadtgebäude: 5
Umliegende Landschaft: 6
Szenen: 7
Dialoge: 7
Material: 8
Nachricht des Boten: 8
Eintrag im Monsterkompendium zu Skeletten: 8
Eintrag im Monsterkompendium zu Ghulen: 9
Karte von Düsterwald 9

HELJEA - SCHLAG ZWÖLF

- **Wann spielt dieses Abenteuer?**: In einem Fantasysetting zu mitelalterlichen Zeiten.
- **Wo spielt dieses Abenteuer?**: In einer kleinen Stadt werden Leichen gestohlen und es wurden Skelette gesehen
- **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 werden von einem Boten beauftragt, die merkwürdigen Vorgänge in Düsterwald zu untersuchen. Dort werden Gräber geöffnet und Leichen entwendet, es wurden Skelette bei dieser Arbeit beobachtet.

Charaktere:

Baldur, Nekromant

- Blass
- Verschlagen
- Boshaft
- Plündert Gräber für Leichen
- Mächtiger Zauberer

Roswita, Bürgermeisterin

- Schreckhaft
- Freundlich
- Ängstlich

Hagen, Schmied

- Kräftig
- Muskulös
- War früher bei der Loge, ist dann ausgestiegen
- Verkauft den Helden Waffen: Schwert (5W10) 40 Taler, Axt (5W10) 50 Taler, Dolch (3W10) 30 Taler
- Bei freundlicher Überzeugung: Heiliger Dolch (3W10+10, Doppelter Schaden gegen Untote) 100 Taler

Gerwin, Holzfäller

- Verschwunden, kurz bevor die Skelette auftauchten
- Von der Hexe vergiftet, um ihn aus dem Wald zu bekommen
- Hat die Veränderung im Wald gespürt

Wilfried, General der Wache

- Schwört dass er Skelete gesehen hat
- War auf Patrouille mit zwei Wachen beim Friedhof
- Zwei Skelete haben eine Leiche ausgegraben

Einar, Anwohner neben dem Friedhof

- Hört nachts klackern und klappern
- Traut sich nicht mehr aus dem Haus
- Hat der Bürgermeisterin davon erzählt, deswegen dort nachts die Wachen
- Hat eines nachts eine Grün leuchtende Gestalt gesehen

Reiner, Friedhofswärter

- Hat keine Erklärung für die offenen Gräber
- Weiß nicht wo der Schmuck der Leichen abgeblieben ist
- Alt und bucklig
- Keine Angst mehr vor dem Tod

Rudolf, Gehilfe von Reiner

- Muss die Gräber wieder zuschaufeln
- Hat den Schmuck gefunden und behalten
- Will mit Isolde durchbrennen

Isolde, Tochter von Wilfried

- Bildhübsch
- Würde Ihre Hand für Rudolf ins Feuer legen
- Ist eigentlich Arne versprochen

Arne, Sohn von Roswita

- Eingebildet
- Gutaussehend
- Dumm
- Nur an Waffen interessiert

Kunigunde, Waldhexe

- Verschroben
- Weltfremd
- Hört aufmerksam zu (Helden sind sehr ungewöhnlich)
- Gibt Helden einen Trank gegen Nekromantie
- Wenn ihr alles erzählt wird gibt sie den Helden eine Schriftrolle (Zum versiegeln von Räumen, 2 Anwendungen) Auflösbar

Edda, Bäuerin

- Rabiat
- Will keine Fremden auf dem Hof
- Kann mit der Lanze erschreckend gut umgehen
- Keine ungewöhnlichen Beobachtungen

Alfried, Wache vor dem Friedhof

- Ängstlich
- Einschüchtern -> um 20 erschwert (Ausbildung): geht nachts ins Wirtshaus um sich zu betrinken, statt wache zu stehen

Orte:

Friedhof

- Viele Reihen Gräber
- Einige frisch umgegraben
- Düster
- Gruft einer alten Adelsfamilie
- Hecke außen rum
- Wahrnehmung um 20 erschwert: Knochige Fußspuren, nochmal Wahrnehmung -> führen bis zum Waldrand

Gruft

- Abgeschlossen
- Gestenstisch
- Modriger Geruch
- Im hinteren Teil: 2 Ghule 80HP, Klauen 60 (3W10), Biss 60 (5W10, 1:4 Vergiftet)

Stadtgebäude:

Rathaus

- Bürgermeisterin
- Archive mit Aufzeichnungen

Wirtshaus

- Wirt
- Angeranzter Schankraum
- Altes Steinhaus

Wachhaus

- 2. Stock Schlafräume der Wachen
- Hinterhof: Übungsplatz
- Waffenkammer (Verschlossen, mit Wache davor)

- Offiziersbüro, Offiziere spielen Karten

Haus von Einar

- Kleines Stadthaus
- Altes Gebäude, aber noch gut in Schuss
- Alte Jagderfolge an den Wänden

Umliegende Landschaft:

Bauernhaus

- Edda
- Kleiner Stall mit einigen Kühen
- Einige Felder in der Nähe

Holzfällerhütte

- Verlassen
- Rostige Axt an der Wand
- Das Dach ist undicht
- In der Nähe des Waldes
- Leere Ampullen, riecht komisch (Wahrnehmung: Zaubertrank des Vergessens)

Haus der Waldhexe

- Hexe
- Braut großen Kessel mit Suppe? Überzeugen: Heiltrank -> Heilt Helden komplett
- Viele Zutaten, einige selten
- Wahrnehmung um 30 erschwert: Bücher der Trankkunde, gelesen -> +40 Alchemie

Wald

- Dunkel und gespenstisch
- Dichtes Unterholz
- Uhu in der Ferne
- Leises Geraschel im Unterholz
- Wahrnehmung: kein Wild mehr hier

Lichtung im Wald

- Grasbewachsene Fläche
- Ein toter Baumstumpf in der Mitte
- Wahrnehmung: Linien im Boden, Pentagramm um den Baumstumpf
- Dämonisches Wissen: Pentagramm kann aktiviert werden, Boden öffnet sich

-Unterirdisches Versteck

- Treppe nach unten in kleinen Gang
- Abzweigung rechts und links
- Rechts: Lichtschein, Geklapper
- Links: zwei Skelette stehen Wache vor Tür, dahinter Lagerraum

- Lagerraum: Rüstungen, Waffen, Kiste mit Gold, verschlossene Kiste -> Zauberspruch zum Verbannen von Untoten (auch Skelette, würde das ganze Versteck clearen)
- Rechts: kurzer Gang, dann Abzweigung in Saal (40-50 Skelette stehen regungslos da)
- Rechts: gegenüber vom Saal: Kammer mit Baldur, Steinaltar ->Beschwörung

Szenen:

Ankunft

- Wache am Tor hält sie auf, lässt sie nicht passieren
- Möglichkeiten: Bestechen, Einschüchtern, Auftrag vorzeigen
- Werden dirigiert zum Rathaus

Nachts auf dem Friedhof

- Zwei Skelette kommen durch die Hecke auf der Rückseite
- Mit Schaufeln bewaffnet suchen sie sich ein bestimmtes Grab
- Fangen an zu graben, nehmen die Leiche mit
- Wenn die Helden bemerkt werden, kommen die Skelete auf sie zu
- Kampf: Skelett: 60HP, Hiebwaffe 40 (Schaufel 4W10)
- Besiegte Skelette fallen zu einem Knochenhaufen zusammen

Skelette erfolgreich verfolgt, ohne entdeckt zu werden (schleichen um 25 erleichtert)

- Durch den Wald
- Auf einer Lichtung steht ein Mann mit Kapuze, hebt die Arme als er die Skelette sieht
- Der Boden öffnet sich, eine Treppe führt in den Boden
- Erst die Skelette, dann der Mann gehen runter

Helden steigen die Treppe hinunter

- Licht von Fackeln oder Lagerfeuern tanzt an den Wänden
- Kisten mit Knochen stehen auf dem Boden
- Zwei Skelette stehen Wache im nächsten Gang

Helden betreten Beschwörungsraum

- Baldur bemerkt sie nicht, ist in Beschwörung vertieft
- Skelette links und rechts vom Eingang sind abgewandt
- Lautloskills möglich
- !Wird Baldur auf sie aufmerksam und wird kurz in Ruhe gelassen, beschwört er den Saal! -> 50 Skelette mit Schwertern und Äxten, teilweise Rüstungen

Dialoge:

Begrüßung der Bürgermeisterin

- „Gut, dass ihr da seid, aber mehr Unterstützung wäre besser gewesen“

- „Gräber wurden ausgehoben und die Leichen sind verschwunden, ein Wachmann hat sogar Skelette gesehen, die sich auf dem Friedhof rumgetrieben haben“
- „Bitte helft uns, bevor die letzten Bewohner auch noch weg ziehen“ (Gerwin ist verschwunden)
- Schon mit Waldhexe gesprochen, die hat die Loge empfohlen
- Hexe hatte sonst für alles eine Lösung, hat auch immer tränke

Befragung von Wilfried

- „Es war schrecklich, die Skelette mit ihren leeren Augen…“
- Seine Männer sind davongerannt
- Er wollte sich nicht alleine den Skeletten stellen, blieb in Deckung
- Auch das Grab seines Vaters ist inzwischen leer

Befragung von Einar

- Erstmal nur durch die Tür
- Mehrere Schlösser an der Tür
- Hat nachts ein Geräusch vom Friedhof gehört und nachgeschaut
- Grünes Leuchten, ein Mann mit Kapuze, dessen Hände geleuchtet haben
- Skelette sind um ihn herum aus dem Boden gekrochen
- Seitdem hier eingeschlossen

Befragung von Rainer

- Ist nachts nicht auf dem Friedhof
- Ärgert sich über die viele Arbeit
- Trinkt gerne

Material:

Nachricht des Boten:

„Verehrte Loge, Die Bewohner von Düsterwald ersuchen eure Hilfe. In der Stadt geschehen seltsame Dinge, der Friedhof wird umgegraben und die Leichen verschwinden aus den Särgen. Augenzeugen berichten von Skeletten, die diese schändliche Tat begangen haben sollen. Für die Aufklärung dieses Mysteriums wird eine Belohnung von 500 Talern in Aussicht gestellt.

Gezeichnet Roswita, Bürgermeisterin von Düsterwald“

Eintrag im Monsterkompendium zu Skeletten:

„Skelette ist der Überbegriff für wiedererweckte, meist in menschlicher Form auftretend. Erschaffen von Meistern der dunklen arkanen Künsten, sind diese willenlosen Kreaturen nur in größeren Zahlen gefährlich, da sie sich behäbig bewegen und meist durch einen gezielten Hieb mit der Waffe unschädlich

gemacht werden können. Dennoch sollten sie nicht unterschätzt werden, da sie keine Anzeichen von Schmerz oder Müdigkeit kennen und deswegen selbst bei fehlenden Körperteilen unbeirrt den Befehl ihres Meisters ausführen.“ 50HP, Hiebwaffen 50 (4W10) rostiges Schwert, rostige Axt

Eintrag im Monsterkompendium zu Ghulen:

„Ghule sind meist Einzelgänger, die in Gruften oder Katakomben das Licht meiden und sich vom Fleisch der Toten ernähren. Häufig auch von anderen Ghulen. Achtung: die langen Klauen, die anstelle der Finger getreten sind, können tiefe Wunden reißen und so schnell bleibende Schäden an ihren Gegnern anrichten. Die langen, krummen Zähne im Maul eines Ghuls können sich im Opfer verbeißen, bis der Ghul stirbt oder das Opfer erlegt ist.“ Schwächen: Feuer 80HP, Klauenangriff 60 (3W10), Biss 60 (5W10, 1:4 Vergiftet)

Karte von Düsterwald



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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 - Schlag zwölf – `https://howtobeahero.de/index.php?title=HelJea+-+Schlag+zw%C3%B6lf&oldid=22691`