How to be a Hero

THE COVEN OF THE SAGES

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. November 2026





INHALT

The Coven of the Sages 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Module und Regeln 4
- Hintergrund 5
- Das Abenteuer Selbst 5
- NPCs 5
- Zusatzmaterialien 6
- Anmerkungen 6

THE COVEN OF THE SAGES

In Bearbeitung!

Voller Titel: *The Cursed Witches' Coven of the Three Dark Sages*

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Eine Typische Mittelalterliche Fantasy Welt
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** Grundregelwerk + Zauberei + Rüstung (+ Bewegung)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** einen Abend

Allgemeines

Im Dorf Walberg wird seit jeher ein Ernte Dank Fest gefeiert wenn die Sonne im Jahre am höchsten Stehen soll. Neben denn Dörflichen Festlichkeiten treffen in dieser Zeit auch viele Händler Karawannen sowie Abenteurer und Magier aus dem Umland zusammen um dieses Fest zu feiern. Jedoch gibt es seit es das Fest gibt eine Alte Prophezeiung die besagt das in der Nacht des Festes wenn die Drei Weisen wieder vereint seihen die hohen Mächte erwachen und der In ihrer Mitte stehende unfassbare Reichtümer oder erhebliches Leid erlangen würde. Von dieser Prophezeiung hören auch die Helden die aus ihren eigenen Gründen auf diesem Fest sind und auch aus ihren eigenen Gründen an den hervor gesagten Schätzen oder etwas ähnlichem intressiert sind je nachdem was für deine Spieler Gruppe am besten passt.

Zusammenfassung des Dorfes und Umland

Das Dorf Walberg liegt am Sogenannten Berg Hochkessel auf dem die Alte Ritual Stätte des Hexenzirkels liegt dieser Hexenzirkel besteht aus der Hexe der Macht Moldova, der Hexe der Weisheit Sabrina, und dem Hexer des Mutes Leonardo wenn alle Drei wieder auf dem Berg zusammen kommen kann die Macht der Dunklen Göttin die den Drei ihre Macht schenkte vollzogen werden dies aber nur in der Nacht des Ernte dank Festes eine person mit schlechtem oder Unmoralischem Wesen wird dabei Bestraft und eine mit gutem und Moralischem Wesen wird belohnt wenn sie teil des Rituals wird. Sir Reinhard von Birkenbock der Anführer der Schurkischen Legion "Fraktion Falke" will dieses Ritual durchführen und sich selbst damit belohnen. Die Helden erfahren durch verschiedene Quellen von diesen Plänen sowie dem Möglichen Ritual und sehen auch die Schandtaten der Schurkischen Legion es ist den Helden frei ob sie selbst das Ritual durchführen wollen oder die Schurkische Legion nur stoppen wollen. Die Drei Weisen des Hexenzirkels leben in verschiedenen Teilen des Dorfes Moldova lebt im Keller des Rathauses und wird von ihrem Enkel dem Bürgermeister Sebastian Freiherr versteckt, die Hexe der Weisheit Sabrina lebt im Fahrenden Zirkus am Rand der Festivitäten wo sie als Weissagerin Schauspielert, und der Hexer des Mutes Leonardo lebt in der alten Höhle am Hang des Hochkessels.

Vorbereitung

Der Spielleiter also du solltest das gesamte Abenteuer vor dem Spiel gelesen haben, sowie in abstimmung mit den Motivationen der Charaktere deiner Spieler dir Überlegen wie du die Charaktere am besten auf den Weg des Roten Pfades dieses Abenteuer leitest. Die Spieler selbst sollten also bereits vor beginn des Spiels ihren Charakteren eine Motivation geben warum sie auf dem Fest und wieso sie an der Geschichte des Hexenzirkels oder dem Stoppen der Fraktion Falke interresiert sind egal ob das Okultes oder Magisches Intresse, ein Gerechtigkeits Sinn oder die gute alte Gier ist. Auch ob die Charaktere sich bereits

kennen oder sich erst auf dem Fest kennenlernen ist dir und den Spielern überlassen wobei zum empfehlen ist das die Charaktere bereits eine Truppe sind wenn sie im Dorf ankommen wenn man er auf die Geschichte des Abenteuers fokussiert bleiben möchte.

Module und Regeln

Es können natürlich auch selbst gewählte Module hinzugefügt und modifiziert oder eingerechnete Module rausgeschnitten und getauscht werden, dass Abenteuer selbst geht aber davon aus das dass How to be a Hero Grundregelwerk zusammen mit dem Zauberei-Modul für die Magie einer typischen Mittelalter Fantasy und die Magischen Kräfte der Weisen und Co. verwendet wird, sowie das Rüstung-Modul für Charaktere die mehr Handgreiflich fokussiert sind sowie die Soldaten der Fraktion Falke, außerdem kann für den Überblick in den Kämpfen noch das Bewegung-Modul hinzugefügt werden ist aber nicht zwingend notwendig.

Währung

Die Währung kann natürlich je nachdem in was für einer Fantasy-Mittelalterwelt deine Gruppe nun Spielt Varieren, zur Orientierung sind alle im Abenteuer findbaren Geldbeträge und auch alle Sachen für die Bezahlt werden muss im folgendne Währungssystem angegeben:

1 **Dukate**	10 **Silbertaler**	100 **Heller**

Eine kleine Mahlzeit in einer Taverne kostet dabei 5 Heller, ein Glas Wein 2 Heller. Der Eintritt in eine Vorstellung jeglicher Art würde 3 bis 4 Silbertaler kosten, und eine Reise per Kutsche oder Schiff über mehr als einen Tag würde 1 Dukate kosten.

Spezien

Es gibt auch die Möglichkeit das Charaktere in diesem Abenteuer andere typische mittelalterliche Fantasy-Spezien angehören, auch das abenteuer selbst ist darauf ausgelegt das die Welt relativ viel von diesen Typischen Spezien in. Charaktere erhalten dabei Bonsupunkte, die sie auf verschiedene Begabungen dazu rechenen können und zugleich von anderen runter rechnen. Zum Beispiel hat ein Elf-Charakter einen Bonus auf Wissen von +10 und einen Malus auf Sozailes von -15. Was heißt das Nachdem alle Punkte in der Erstellung vergeben wurden, addiert der Elfenspieler 10 auf den allgemeinen Wert in der Begabung "Wissen" darauf und subtrahiert 15 vom allgemeinen Wert in "Soziales" ab. Dieser allgemeine Wert kann jedoch nicht unter 1 fallen. Die Spzies kann gleichzeitig die grundlegenden maximalen Lebenspunkte verändern. Es können nach der Entscheidung des Spielleiters verschiedenste Spezien mit passenden werten mit Balancierten Bonusen und Malusen hinzugefügt werden, im folgenden sind mehrere Beispiel Spezies angegeben:

Volk	Bonus	Malus	LP
Elfen	Handeln +10/Wissen +10	Soziales -15	100
Menschen	Normale Menschen haben keine Bonusse oder Malusse, spielt sich normal nach dem Regelwerk «HTBAH». Können aber auch Zauberei erlernen.	-	100
Zwerge	Mehr LP/Handeln +10	Soziales -10	120
Ork	Mehr LP/Handeln +20	Wissen -20/Soziales -20	150

Hintergrund

Das Dorf in dem dieses Abenteuer spielt liegt in einer nicht ein hundert prozent definierten Typischen Mittelalterlichen Fantasy-Welt im Stil von klassischen "Dungeons & Dragons"-, "Das Schwarze Auge" und "Der Herr der Ringe"-Universen mit Königreichen Magie und verschiedensten Fantastischen Spezien von Humanoiden von denen auch Anhänger im Abenteuer selbst vorkommen dies kann vom Spielleiter einfach angepasst werden wenn das Abenteuer in ein anderes Universum integriert werden soll.

Das Abenteuer Selbst

Bereich 0: Straße nach Walberg

Bereich 1: Ernte Dank Fest

Bereich 2: Taverne Hexenbuckel

Bereich 3: Lager der Fraktion Falke

Bereich 4: Rathaus

Bereich 5: Zirkusgelände

Bereich 6: Höhle im Hochkessel

Bereich 7: Ritualstätte auf dem Hochkessel

NPCs

Der Bürgermeister Sebastian Freiherr

Helene Soldmaid

Soldaten der Fraktion Falke

Sir Reinhard von Birkenbock

Moldova, die Hexe der Macht

Sabrina, die Hexe der Weisheit

Leonardo, der Hexer des Mutes

Zusatzmaterialien

Anmerkungen

Geschichte des Hexenzirkels

Verknüpfung mit anderen Abenteuern und Settings

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. 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. The Coven of the Sages – `https://howtobeahero.de/index.php?title=The+Coven+of+the+Sages&oldid=36418`