



THE TOMB OF KELDİR BARNİPUS

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



INHALT

The Tomb of Keldir Barnipus	3
Allgemeines	3
Vorbereitung	3
Module und Regeln	4
Hintergrund	5
Das Abenteuer selbst	5
NPCs	8
Zusatzmaterialien	10
Anmerkungen	11



THE TOMB OF KELDİR BARNİPUS

Voller Titel: *The Cursed Tomb of Keldir Barnipus the Second*

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

ALLGEMEINES

Seit vielen Jahren kursieren in den umliegenden Ländereien die Gerüchte um das legendäre Grab des Nekromanten Keldir Barnipus dem sogenannten Heldentöter, der viele unerfahrene bläugige Helden selbst nach seinem Tod niederrang und insbesondere die Schätze, die Barnipus in seinem Grab versteckt halten soll, werden von vielen Menschen, Zwergen, Elfen und anderen Humanoiden begehrt. Die Helden sind eine solche Truppe an Abenteurern die selbst auf der Suche nach diesem Schatz oder eben der Herausforderung, dieses Grab zu erobern, sucht je nachdem was für deine Spieler Gruppe am passendsten ist.

Zusammenfassung des Grabes Inneren

Barnipus war zu **Lebzeiten** ein Nekromant, der sich einen Spaß daraus machte mit Abenteurern zu spielen und sie herauszufordern. Als er starb, wurde sein Seele zweigeteilt: Der eine Teil wurde zu Asche, welche er in einen Sarkophag schliessen ließ und in dem **Geheimzimmer** seines Grabes zusammen mit seinen anderen erbeuteten Schätzen versteckte, während die andere Hälfte in das **Gefäß** floss, welches nun die **Grab Kammer** bewacht. Er stattete auch den Rest des Grabes mit verschiedenen Fallen und Rätseln aus und befahl seinen Gefolgsleuten aus **Zombies** und **Ghulen** das Grab zu schützen. Zudem verstecken sich im Grab neben weiteren Waffen und Schätzen noch ein Paar Gegner von Barnipus, wie der verfluchte Architekt Winfried Soller dessen Geist in seiner eigenen Axt gefangen ist oder der Zwergische Erfinder **Galdrum von Gremmin**, der im Grab gefangen ist.

VORBEREITUNG

Du als Spielleiter solltest zumindest einmal das gesamte Abenteuer gelesen haben. Außerdem sollten die Spieler ihre Motivation entschieden haben sowie Charaktere erstellt haben, welche Teil einer einzelnen Truppe sind, sich also bereits kennen und unter Umständen auch bereits eine Eigene Dynamik untereinander besitzen. Die Motivation das Grab zu betreten kann dabei je nach Spielerentscheidung von Charakter zu Charakter unterschiedlich sein, oder die Spieler können sich als Truppe auf eine kollektive Motivation einigen. Beispiele für Motivationen die in das Grab führen können sind dabei Sachen wie Heldenmut oder Kampfeslust, die dazu führen, dass ein Charakter die Fallen und Dunkle Macht von Barnipus herausfordern will, Geldgier, was bedeutet das der Charakter den Schatz der im Grab liegt, begehrt, historisches Interesse, da das Grab sehr alt ist und viele Sagen und Mythen sich eben um dieses und Keldir Barnipus selbst ranken, Charaktere könnten diese erforschen wollen, oder Rache, da Keldir Barnipus viele Abenteurer auf dem Gewissen hatte zu Lebzeiten und darunter auch gut ein Familienmitglied eines Charakters sein kann und eben gesagt wird das Keldir Barnipus Geist noch in diesem Grab existiert.



MODULE UND REGELN

Das Abenteuer kann einfach mit beliebigen, selbstgewählten Modulen gespielt und passend modifiziert werden, jedoch basiert es grundsätzlich auf der Nutzung des Grundregelwerkes in Kombination mit dem Modul **Zauberei** für die in der mittelalterlichen Fantasy typischen Magie, wobei das Abenteuer nicht nur davon ausgeht, dass Gegner dieses System verwenden und so zaubern, sondern auch, dass die Spieler theoretisch dieses Modul bei der Charaktererstellung nutzen können, um ihre Charaktere zu Magiern und Co. zu machen. Außerdem eignet sich das Modul **Bewegung** gut, um Kämpfe auf der Quadratkarte des Grabes darzustellen, ist aber nicht zwingend notwendig und kann auch durch Theater of the Mind ersetzt werden, wenn keine physische Quadratkarte zur Verfügung steht oder die Spielgruppe es so lieber möchte, gleiches gilt für das Modul **Rüstung** welches ebenfalls zum Gefühl der Kämpfe beitragen soll aber auch nicht verpflichtet genutzt werden muss.

Währung

Je nachdem, in was für einer Fantasy-Mittelalterwelt das Abenteuer gespielt wird, kann sich das Geldsystem natürlich ändern. Als Grundsatz und Orientierung sind alle im Abenteuer findbaren Geldbeträge im folgenden Währungssystem angegeben:

1 Dukate	10 Silbertaler	100 Heller
-----------------	-----------------------	-------------------

Ein durchschnittlicher Laib Brot kostet dabei 2 Heller, ein Bier 1 Heller. Eine Übernachtung in einer simplen Dorftaverne würde 1 bis 2 Silbertaler kosten, und eine Heilung bei einem fahrenden Heiler, in einer Kirche, in einem Tempel oder bei etwas Vergleichbarem würde einen Charakter 1 Dukate kosten.

Spezien

Spielern kann auch die Wahl geboten werden, andere typische mittelalterliche Fantasy-Spezies zu spielen, anstatt klassischer Menschen, je nachdem, ob das in die Welt passt, in der deine Gruppe dieses Abenteuer spielt. Dabei erhalten die Charaktere Bonuspunkte, die sie bei der Charaktererstellung auf bestimmte Begabungen anrechnen, sowie Mali, die sie gleichermaßen abziehen. Als Beispiel hat ein Zwergen-Charakter einen Bonus auf Handeln von +10 und einen Malus auf Soziales von -10. Das bedeutet: Nachdem alle Punkte während der Erstellung verteilt wurden, rechnet der Zwergenspieler 10 auf den allgemeinen Wert in der Begabung „Handeln“ hinzu und zieht 10 vom allgemeinen Wert in „Soziales“ ab. Dabei kann dieser allgemeine Wert nicht unter 1 fallen. Auch kann die Spezies die grundlegenden maximalen Lebenspunkte verändern. Mehrere Beispiel-Spezies sind im Folgenden angegeben; natürlich können nach dem Ermessen des Spielleiters auch weitere hinzugefügt werden. Dabei sollte jedoch darauf geachtet werden, dass eine gute Mitte zwischen Boni und Mali der Spezies gewahrt bleibt.

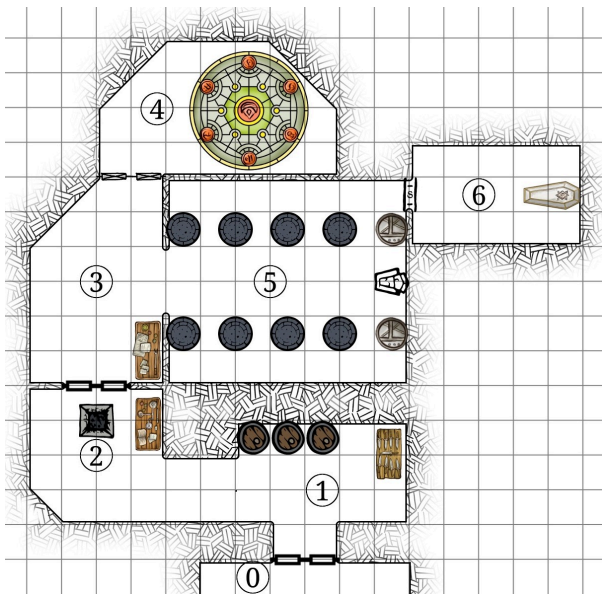
Volk	Bonus	Malus	LP
Elfen	Handeln +10/Wissen +10	Soziales -15	100
Menschen	Normale Menschen haben keine Bonusse oder Malusse, spielt sich normal nach dem Regelwerk «HTBAH». Können aber auch Zauberei erlernen.	-	100
Zwerge	Mehr LP/Handeln +10	Soziales -10	120
Ork	Mehr LP/Handeln +20	Wissen -20/Soziales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



HINTERGRUND

Dieses Abenteuer ist auf eine typische mittelalterliche Fantasy-Welt ausgelegt, mit großen Königreichen, Magie, Abenteurergruppen sowie Ähnlichem, im Stil klassischer „Dungeons & Dragons“- „Das Schwarze Auge“- und „Der Herr der Ringe“-Universen. Die genauen Ländereien sowie Systeme, Fraktionen, Kreaturen und fantastischen Spezies, also das konkrete Aussehen der Welt, sind für das Abenteuer nicht relevant und können vom Spielleiter frei angepasst werden, da sie meist nur Einfluss auf die Charaktere, jedoch nicht auf das Abenteuer selbst nehmen, das im Kontext des Grabes isoliert von der Außenwelt stattfindet.

DAS ABENTEUER SELBST



Karte für den Spielleiter

Das Abenteuer startet nach der Erstellung der Charaktere und der Klärung der jeweiligen Motivationen sowie möglicher Gruppendynamiken ohne Umschweife direkt vor den Toren des Grabes von Keldir Barnipus auf einer großen **Lichtung**. Das Grab liegt am Rande eines Waldgebiets, ist über einen Trampelpfad in knapp ein bis zwei Stunden Fußmarsch von der nächsten befestigten Straße zu erreichen und wurde in die Seite eines hohen Berges gehauen. Das Grab ist nicht beleuchtet und die Charaktere brauchen mindestens eine Lichtquelle um sich im Grab zurecht zu finden.

Bereich 0: Lichtung

Die Lichtung kurz vor dem Grab ist groß und leer, bis auf einen Haufen Leichen von drei toten Abenteurern. Die Körper weisen keinerlei Kampfspuren auf; sie wurden von den Gefolgsleuten von Barnipus vor die Tür geworfen, nachdem sie beim Versuch, das Grab zu erobern, vom **Gefäß** getötet und von Barnipus verflucht worden waren. Sie dienen als erste Abschreckung und Verteidigung des Grabes und tragen außerdem 1W4 Schwerter, die bei einem Treffer 5W10 Schaden verursachen, sowie 60 Heller bei sich. Die große Eichentür in einem steinernen Torbogen in der Felswand ist der einzige Hinweis auf das Grab des Keldir Barnipus und zugleich der einzige Eingang. Die Tür quietscht zwar, lässt sich aber relativ einfach öffnen und führt dann in den **Lagerraum**. Wenn die Charaktere die Leichen jedoch berühren, würfle einen W4 und sieh in der folgenden Tabelle nach, was das Ergebnis bedeutet, also wie viele der Leichen erwachen. Denn Barnipus hat sie zu **Zombies** gemacht, die die Charaktere angreifen, sobald sie sich erheben.

Einer erwacht	1
Zwei erwachen	2
Alle erwachen	3
keiner erwacht	4

Bereich 1: Lagerraum

Durch die Tür auf der **Lichtung** gelangt man in diesen kleinen Raum der auf den ersten blickt aussieht wie ein simpler Lagerraum mit mehreren Fässern und Kisten an den Seiten, einem Gang, der links von der Eingangstür abgeht, sowie einem Waffenstand hinten rechts im Raum an dem eine Axt lehnt. In den Fässern und Kisten befinden sich Steine, Holz und Ähnliches, die beim Bau des Grabes übrigblieben, und der Gang nach links führt direkt in das **Alchemisten Zimmer**. Wenn ein Charakter jedoch die Axt vom Waffenstand nimmt, so befällt der Geist des Architekten Winfried Soller den Charakter. Soller war der Architekt, der das Grab errichtet hatte und von Keldir Barnipus in diese Axt gesperrt wurde. Soller ist friedlich gesinnt und nachdem er sich erklärt hat und die Charaktere zugesagt haben, Keldir Barnipus zu besiegen, lässt er den Charakter wieder die Kontrolle über dessen Körper übernehmen. Sollte ein anderer Charakter den von Soller übernommenen Charakter angreifen, während dieser noch nicht wieder selbst die Kontrolle über seinen Körper hat, verfliegt Soller's Geist und die Axt verliert ihren Effekt. Haben die Charaktere sich gut gestellt so erhält der Charakter der Sollers Axt hält und zuvor von ihm besessen wurde, +10 auf jeden Wurf auf eine Wissens Fähigkeit oder den allgemeinen Begabungswert von Wissen und +20 auf jeden Wurf auf eine Fähigkeit oder einen allgemeinen Begabungswert der mit Architektur zu tun hat, die Axt verursacht zudem bei einem Treffer 4W10 Schaden.

Bereich 2: Alchemisten Zimmer

Über den Gang vom **Lagerraum** gelangt man in den nächsten kleinen Raum, in dem sich an der rechten Wand eine große Hölzerne Doppeltür sowie ein Tisch mit Tränken und Ampullen an derselben Wand befinden, an der auch der Gang liegt, durch den man den Raum betritt. Auf diesem größeren Tisch stehen verschiedene Gerätschaften zum Mischen und Brauen von Giften und Tränken, die jedoch alt und kaum benutzt wirken. Außerdem liegen dort 1W10 kleine Manatränke die im Modul **Zauberei** beschrieben sind, 4 leichte Gifte die beim Trinken 2W10+2 und Übergießen halb so viel Schaden verursachen, und 2 harte Gifte die beim Trinken 4W10+4 und beim Übergießen ebenfalls halb so viel Schaden verursachen. Die große Tür führt zum **Zwischen Raum**. Jedoch befindet sich vor der Tür ein falscher Boden: wenn ein Charakter dort drauftritt bricht dieser ein und der Charakter fällt 2 Meter tief in eine Stachelgrube und erhält durch die Stacheln 5W10 Schaden. Durch einen Wurf auf eine passende Handeln-Fähigkeit oder den Allgemeinen Begabungswert von Handeln kann dieser Schaden halbiert oder bei einem kritischen Erfolg, oder wenn der Charakter ein Schild oder eine Rüstung trägt, komplett verhindert werden.

Bereich 3: Zwischen Raum

Der dritte Raum des Grabes, den die Charaktere erreichen, ist der Zwischen Raum der vom **Alchemisten Zimmer** aus erreicht werden kann und durch einen offenen Torbogen rechts zur **Grab Kammer** und eine abgeschlossene Tür geradeaus in den Raum der **Opfergrube** führt, vor dieser Tür liegen mehrere Stapel aus insgesamt 10W10 Büchern auf alten den Charakteren unbekannten Sprachen. Zwischen der Tür zum **Alchemisten Zimmer** und dem Torbogen zur **Grab Kammer** steht ein Schreibtisch an der Wand und an der Selben Wand hängen zweimal überkreuzte Schwerter auf Schildern. Die Schwerter verursachen 5W10 Schaden, wenn man sie benutzt. In der Mitte des Raumes befinden sich außerdem 2W6 **Zombies**, die die Spieler attackieren, sobald sie den Raum betreten. Auf dem Schreibtisch liegt ein Tintenbeutel sowie ein Brief der von Barnipus in Blutroter Tinte geschrieben wurde und ein Rätsel darstellt. Der Brief lautet:



Des Erdenkers Axt soll dein Schlüssel zu der Kammer des Schreiens sein, doch wenn der Bauer unbekannt so habe ich auch an dich gedacht, was dein Ende hätte sein sollen, ist dir nun doch wohl gesonnen.

Er spielt auf die verschlossene Tür am Ende des Raumes an, hinter der leichtes Rufen vernommen werden kann. Die Tür zur **Opfergrube** ist verschlossen und kann nur aufgeschlossen werden, wenn ein Charakter das hintere Teil von Sollers Axt oder einen Stachel aus der Stachelgrube im **Alchemisten Zimmer** in das Schloss steckt. Die Axt funktioniert jedoch nur als Schlüssel, wenn sie ihren Effekt noch nicht verloren hat.

Bereich 4: Opfergrube

In der Mitte dieser kleinen Kammer, die durch die Abgeschlossene Tür im **Zwischen Raum** betreten werden kann, welche durch das Lösen eines Rätsels geöffnet wird, befindet sich eine knapp 2 Meter tiefe Grube über die eine Holzplanke gelegt wurde, die bis in das Zentrum der runden Grube reicht. In der Grube sitzt der Zwerg **Galdrum von Gremmin**. Von ihm sind Hilferufe und lautes Fluchen auch durch die Tür dieses Raumes zu hören. Neben ihm liegt in der Grube ein abgetrennter leicht verwester Kopf; dabei handelt es sich um den Kopf des **Kopflosen Butlers**. **Von Gremmin** bittet die Helden um Hilfe aus der Grube wenn sie diesem Nachgehehn und ihm raus helfen, unterstützt sie der Zwergische Erfinder mit seinen Experimentellen Waffen und Techniken beim weiteren Bezwingen des Grabes gegen eine geringe Beteiligung am erbeuteten Schatz. Sollte jemand die Holzplanke über der Grube berühren, entstehen 1W6 **Ghule** sowie der **Kopfloße Butler** aus dem Boden zwischen der Tür und der Grube und attackieren **Von Gremmin** und die Charaktere.

Bereich 5: Grab Kammer

Ein Länglicher Raum der durch den offenen Torbogen im **Zwischen Raum** betreten werden kann, mit jeweils 4 Säulen links und rechts, einem Grabstein auf einer Erhöhung zwischen zwei Schwarzen Orbs am Ende des Raumes. Die Leiche eines Toten Abenteurers liegt in der Mitte des Raumes, und auf dem Grabstein steht das **Gefäß** von Keldir Barnipus. Der Tote Abenteurer wurde von dem **Gefäß** getötet; er trägt noch immer einen Bogen, der 6W10 Schaden verursacht, 3 passende Pfeile, einen Dolch, der 2W10+5 Schaden verursacht und 20 Heller bei sich. Wenn die Spieler sich dem **Gefäß**, das sich zunächst überhaupt nicht bewegt, auf weniger als 4 Meter nähern, erwacht dieses zum Leben und greift die Spieler an. Die beiden Orbs leuchten in einem schwarzen bis dunkelblauen Ton mit leichten magischen Wirbeln wie Sturmwolken in ihrem Inneren. Das Berühren des Linken Orbs verursacht 7W10 Schaden für den, der ihn berührt, während der rechte Orb 1W4 Schaden verursacht. Auf dem Grabstein selbst steht ein Rätsel das wie folgt lautet:

Rechts ist Nein Links ist Jein, so das die Wahrheit euch finde. Doch nehmt euch in acht vor meiner Kraft und seiner Hälfte. Sodass ihr nicht den Kopf verliert, und wenn ihr den Kopf noch habt, erinnert euch an den ersten Satz.

Dieses Rätsel lässt sich lösen, indem die Charaktere den Kopf des **Kopflosen Butlers** aus der **Opfergrube** auf den Linken Orb legen, wenn sie dies tun öffnet sich links neben dem Orb eine Magische Geheimtür die zum **Geheimzimmer** führt.

Bereich 6: Geheimzimmer

Durch die magische Geheimtür in der **Grab Kammer** und das Lösen des Rätsels können die Charaktere die richtige Grabkammer, das Geheimzimmer erreichen, in dem Keldir Barnipus den zweiten Teil seiner Seele neben dem **Gefäß** in einem Sarkophag sowie seine restlichen Schätze aufbewahrt. Neben dem Sarkophag befinden sich im Raum: 10W10 Heller, 5W10 Silbertaler, 2W10 Dukaten, 1W10 Goldbarren sowie 2W10 mittlere Manatränke, eine Ritterrüstung mit einem Rüstungswert von 6 laut dem **Rüstung**-Modul, ein magisches Schwert, das 5W10+5 Schaden verursacht, eine magische Armbrust, die 6W10+6 Schaden verursacht, und ein magischer Zauberstecken, der 1W10+1 Schaden verursacht und den Komplexitätswert jeden Zaubers, den der Träger des Steckens mit dem **Zauberei** Modul wirkt, um 1 verringert. Diese



Belohnungen können vom Spielleiter passend an die genutzten Module und die Welt, in der das ganze Abenteuer spielt, frei verändert werden. Wenn die Charaktere den Sarkophag öffnen und die darin befindliche Asche Licht irgendeiner Art ausgesetzt wird, verfliegt die Asche, die sich zuvor in der Form von Keldir Barnipus aufrichtete und den Charakteren zu ihrem Sieg über ihn gratuliert, bevor er sich auflöst. Sollten die Charaktere das **Gefäß** zu diesem Zeitpunkt bereits besiegt haben, erwähnt die Projektion von Barnipus auch, dass sie dadurch bereits die erste Hälfte seiner Seele getötet haben und er eben die zweite ist, bevor er sich auflöst und dann komplett besiegt ist. Alle noch lebenden **Zombies** und **Ghule** sterben, sobald beide Teile von Barnipus besiegt wurden und die Helden können das Grab problemlos verlassen. Hiermit oder eben dem Verlassen des Grabes endet das Abenteuer.

NPCs

Im Grab befinden sich hauptsächlich namenlose Gefolgsleute von Keldir Barnipus, die meisten davon Untote. Aber auch zwischen diesen Untoten gibt es Unterschiede in deren Werten. Außerdem sind das eigene **Gefäß** von Keldir Barnipus und der mögliche Verbündete der Helden **Galdrum von Gremmin** vorhanden. Mehrere der angegebenen NPCs verwenden auch die Magie des **Zauberei**-Moduls, welche bei diesen so angegeben ist, wie im Modul selbst vorgegeben. Der Spielleiter ist frei, alle Wert der NPCs zu verändern, wenn die Spielergruppe mit anderen Modulen und Regeln spielt oder er die Kämpfe für die Spieler einfacher beziehungsweise schwerer machen möchte.

Zombies

Sowohl auf der **Lichtung** als auch im **Zwischenraum** können die Charaktere auf Zombies treffen. Diese sind die schwächsten Gefolgsleute von Keldir Barnipus. Sie sind simple Untote, die aus den Körper besiegtter Abenteurer entstehen, die im Grab ihr Ende fanden und dann von der Dunklen Macht des Grabes wieder erweckt werden. Auch wenn sie meist simple Rüstungen tragen und mal Waffen Basaßen, sind sie heute hirnlose monster, die Bloß mit ihren Krallen oder Zähnen ihre Gegner attackieren. Dabei verursachen ihre Kratzangriffe 2W10 Schaden und ihre Bisse 3W10. Die Zombies haben zudem 40 Lebenspunkte und können sich nach dem **Bewegung**-Modul 7 Meter bewegen jede Runde, die Initiative der Zombies beträgt außerdem 1W10+9.

Handeln: 9		Wissen: 1		Soziales: 2	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Nahkampf	50 + 9 = 59	Instinkte	10 + 1 = 11	Einschüchtern	20 + 2 = 22
Geschick	40 + 9 = 49				

Ghule

In der **Opfergrube** werden die Charaktere von Ghulen attackiert. Die Ghule sind die stärkere Version der **Zombies**. Sie sind ebenfalls Untote, sie sind jedoch sehr viel stärker und klüger und kämpfen nicht nur aus purem Instinkt, sondern Hören auch auf Befehle, sowohl von dem **Gefäß** also Keldir Barnipus selbst, als auch vom **Kopflosen Butler** ihrem Anführer. Die Ghule waren einst Angestellte der Familie Barnipus oder Kultmitglieder der dunklen Göttin, von der Barnipus der Sohn ist. Die Ghule waren bereits zu Lebzeiten bis zum Tode loyal zu Barnipus, so Loyal dass sie selbst nach ihrem Ableben durch die dunklen Mächte, die Barnipus besitzt, wieder erweckt wurden, stärker als andere Untote und dabei auchh einen Teil ihres Wissen und ihrer Persönlichkeit behielten. Ghule tragen keine Rüstung oder Kleidung und sehen mehr aus wie Monster als wie Menschen. Ihre verhärteten Fingernägel verursachen bei ihrem Ziel 6W10 Schaden, und ihre Fäuste verursachen 4W10 Schaden. Ghule haben 60 Lebenspunkte, sowie einen Rüstungswert



von 1 laut dem **Rüstung**-Modul und können sich nach dem **Bewegung**-Modul 8 Meter pro Runde bewegen, ihre Initiative beträgt 1W10+11 und sie sind so lichtempfindlich, dass in direktem Licht ihre Haut anbrennt und sie pro Runde die sie im Licht verbringen 3W10 Schaden bekommen.

Handeln: 11		Wissen: 2		Soziales: 4	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Nahkampf	60 + 11 = 71	Wahrnehmung	20 + 2 = 22	Einschüchtern	40 + 4 = 44
Ausweichen	50 + 11 = 61				

Der Kopfloose Butler

Der stärkste und loyalste Gefolgsman von Keldir Barnipus ist der sogenannte Kopfloose Butler, der Anführer der **Ghule** die in der **Opfergrube** auftauchen können. Der Kopfloose Butler war einst der Butler von Keldir Barnipus dem Ersten und hatte auf sein Leben geschworen, Keldir Barnipus den Zweiten zu beschützen. Die Dunkle Göttin schlug ihm einst den Kopf ab, als er sie dazu bringen wollte, den damaligen Turm zu verlassen, so wurde der menschliche Butler zu dem Ghul-Anführer wobei er der einzige ist, der die Magie die er zu Lebzeiten beherrschte, noch immer beherrscht. Sein Kopf liegt in der **Opfergrube** im selben Raum, wo auch die Spieler auf den Butler treffen können. Sein Kopf stellt zudem den Schlüssel zum **Geheimzimmer** und Lösung des Rätsels in der **Grab Kammer** da. Der Kopfloose Butler besitzt die selben Grundwerte wie die anderen **Ghule** und sind abgesehen von dem fehlenden Kopf gleich Monsterhaft. Seine verhärteten Fingernägel verursachen 6W10 Schaden und seine Fäuste 4W10 Schaden. Zudem hat er 60 Lebenspunkte, sowie einen Rüstungswert von 2 laut dem **Rüstung**-Modul und kann sich nach dem **Bewegung**-Modul 8 Meter pro Runde bewegen. Seine Initiative beträgt 1W10+11, und seine Haut ist Lichtempfindlich; er erhält in direktem Sonnenlicht 3W10 Schaden pro Runde. Das eine was ihn abhebt ist, dass er mehrere Zauber aus dem **Zauberei** Modul zu Lebzeiten gelernt hat und beherrscht sowie diese ihm Kampf auch nutzen kann.

Handeln: 11		Wissen: 2		Soziales: 6	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 1	
Nahkampf	60 + 11 = 71	Wahrnehmung	20 + 2 = 22	Einschüchtern	40 + 6 = 46
Ausweichen	50 + 11 = 61			Autorität	20 + 6 = 26

Arkanum: 3		Mana: 6 (Arkanum x2)	
I	Erdwall	I	Grauen
II	Ranken		

Das Gefäß

Nach seinem Tod wurde die Seele von Keldir Barnipus in zweigeteilt. Der eine Teil liegt in einem Sarkophag im **Geheimzimmer**, und der andere wick in denn Körper seines Mörders und machte diesen zum Gefäß, das nun die **Grab Kammer** bewacht. Das Gefäß nimmt die Form eines dunklen Ritters in schwarzer Rüstung an. Es ist knapp Zwei Meter groß und trägt ein breites magisches Langschwert bei sich. Es kann nicht Sprechen, handelt jedoch nach eigener Vernunft von Keldir Barnipus. Wird es getötet so zerfällt die Rüstung und ihr Inneres scheint leer gewesen zu sein. Das Grab kann nur vollständig abgeschlossen werden, wenn die Charaktere ihn und den zweiten Seelenteil im Sarkophag durch Licht zerstören. Sein breites magisches Langschwert verursacht bei einem Treffer 7W10+5 Schaden und seine Fäuste 4W10. Zudem hat es 150 Lebenspunkte, sowie einen Rüstungswert von 4 laut dem **Rüstung**-Modul und kann sich nach dem **Bewegung**-Modul 10 Meter pro Runde bewegen. Seine Initiative beträgt 1W10+15. Es kann außerdem in jeder Runde zwei Aktionen in seinem Zug ausführen, anstatt nur einer, und beherrscht mehrere Zauber aus dem **Zauberei**-Modul, die es im Kampf wirken kann.



Handeln: 15		Wissen: 10		Soziales: 8	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Nahkampf	$70 + 15 = 85$	Wahrnehmung	$60 + 10 = 70$	Einschüchtern	$50 + 8 = 58$
Blocken	$60 + 15 = 75$	Magiekunde	$40 + 10 = 50$	Autorität	$30 + 8 = 38$
Körperkraft	$20 + 15 = 35$				

Arkanum: 5		Mana: 10 (Arkanum x2)			
I	Totenlicht	I	Kochendes Blut	I	Pech
II	Vertrauter				
III	Knecht				

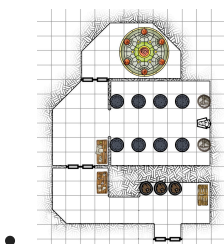
Galdrum von Gremmin

Galdur von Gremmin ist ein Abenteurer, Erfinder, Magier und Zwerg, der zum Ausprobieren seiner neuesten Erfindung das Grab erkundet hatte und dann jedoch von **Zombies** attackiert wurde und in der **Opfergrube** landete. Von Gremmin, ist als die Spieler dort ankommen, bereits seit einigen Tagen in dem Loch gefangen und langsam geht ihm sein Proviant aus. Er bittet die Charaktere also um Hilfe um aus dem Loch zu kommen. Dafür bietet er den Helden an, sie weiter durch das Grab zu begleiten und ihnen gegen einen kleinen Anteil an den Schätzen zu unterstützen. Er hat einen langen Bart, ist breit gebaut und zwergentypisch klein, seine linke Hand ist zu dem eine Magische Prothese, er ist sehr hilfsbereit, freundlich, einfach zu begeistern und möchte eigentlich nur seine Erfindungen ausprobieren. Seine aktuellste Erfindung ist eine neumodische Handkanone die faustgroße Steinbälle schießt und mit Magie betrieben wird, der sogenannte Biershot 3000, der bei einem Treffer 9W10 Schaden verursacht. Von Gremmin hat noch 5 Munitionsstücke für diese Waffe dabei. Seine Fäuste verursachen dagegen 1W10+2 Schaden. Zudem hat er 100 Lebenspunkte, sowie einen Rüstungswert von 3 laut dem **Rüstung**-Modul und kann sich nach dem **Bewegung**-Modul 8 Meter pro Runde bewegen. Seine Initiative beträgt 1W10+12, und er beherrscht mehrere Zauber aus dem **Zauberei**-Modul, die er im Kampf wirken kann.

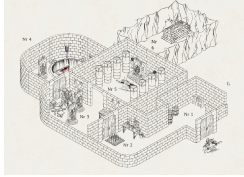
Handeln: 12		Wissen: 15		Soziales: 6	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1	
Erfindungen Bedienen	$60 + 12 = 72$	Technik	$70 + 15 = 85$	Begeistern	$40 + 6 = 46$
Körperkraft	$40 + 12 = 52$	Mechanik	$60 + 15 = 75$	Beruhigen	$20 + 6 = 26$
Schlagen	$20 + 12 = 32$	Wahrnehmung	$20 + 15 = 35$		

Arkanum: 4		Mana: 8 (Arkanum x2)			
I	Rost	I	Schild	I	Glück
II	Blöße				

ZUSATZMATERIALIEN



Karte für die Spieler



3D Karte für den
Spilleiter mit Monstern

ANMERKUNGEN

Geschichte des Grabes

Keldir Barnipus war ein Nekromant, der am Rand eines Waldes hoch auf der Spitze eines Berges lebte. Sein Vater war Keldir Barnipus der Erste und seine Mutter war eine Dunkle Göttin, deren Name über viele Überlieferungen verloren ging. Barnipus wurde von seinem Vater großgezogen und sollte seiner Mutter gleich wie sein Vater dienen, jedoch wendete sich Barnipus von ihr ab und fand größeren Spaß darin, seine dunklen Kräfte gegen junge und reisende Abenteurer zu messen. Barnipus lebte so auf dem Berg, auf dem er geboren war, im Turm, den sein Vater einst erbaut hatte, welchen er von Abenteurern angreifen ließ und mit seinen Untoten Gefolgsleuten und vielen Fallen durchsäte. Doch Barnipus war ein fairer Mann und er gab den Abenteurern immer eine Chance, den Turm zu meistern und sich ihm entgegenzustellen, und so schaffte das ein Abenteurer nach vielen Jahrzehnten auch. Nach einem harten Kampf sprengte der Abenteurer, dessen Name nicht mehr überliefert ist, den Turm in die Luft, verstarb dabei selbst, doch schaffte es, Barnipus zu töten. Barnipus' Essenz spaltete sich nach seinem Tod: Ein Teil wich in die Leiche des Abenteurers und machte ihn zu seinem **Gefäß** und der andere wurde zu Asche, welche Barnipus in einen Sarkophag einsperren ließ. Um auch nach seinem Tod weitere Abenteurer besiegen und Herausfordern zu können, ließ Barnipus seine Gefolgsleute sein Grab bauen, in welchem er nicht nur sein **Gefäß** als Wache stellte, sondern auch seinen Sarkophag und die über die Jahre von vielen Abenteurern erbeuteten Schätze versteckte. Um dieses Grab zu bauen, beauftragte Barnipus in der Gestalt seines Gefäßes den menschlichen Architekten Winfried Soller. Als Soller dann merkte, was er da eigentlich bauen sollte, sperrte Barnipus ihn in seine eigene Axt, mit der er nun selbst auf Sollers Architektur-Wissen zugreifen konnte, um den Grabbau zu beenden. Nach der Fertigstellung des Grabes ließ er seine Gefolgsleute die Kunde des Grabes verbreiten und wartet seitdem auf Abenteurer, die versuchen, dieses Grab zu erobern. Die Helden sind eben eine solche Truppe Abenteurer, die aus ihren eigenen Gründen nun zu diesem Grab kommen mit dem Ziel, es zu erobern.



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. The Tomb of Keldir Barnipus – <https://howtobeahero.de/index.php?title=The+Tomb+of+Keldir+Barnipus&oldid=36368>

