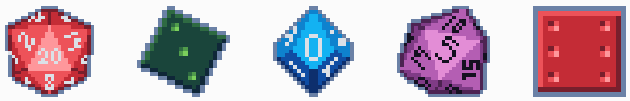
How to be a Hero

WILLBERT SUMMBARTS AUFTRAG

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





INHALT

Willbert Summbarts Auftrag 3
- Hinweise für den Spielleiter 3
- Zusammenfassung 3
- Ablauf 4
- Charaktere 15
- Orte 17

WILLBERT SUMMBARTS AUFTRAG

Wo spielt das Abenteuer? In einer fiktiven Mittelalter-Welt (ähnlich der DSA-Welt)

Wann spielt das Abenteuer? Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer? How to be a Hero Grundregeln, grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht? 2 bis 6 Spieler (ideal sind 4 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Einfach

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: 3-6 Stunden

Hinweise für den Spielleiter

Alle blau markierten Texte sind zum Vorlesen gedacht.

Zwar gibt es Magie in der Welt, in der dieses Abenteuer spielt, aber eigentlich ist nicht vorgesehen, dass einer der Helden diese beherrscht oder sie von NSCs (Nicht-Spieler-Charakteren) aktiv eingesetzt wird. Wenn dennoch einer der Helden unbedingt Magie beherrschen möchte, sollten die Grundregeln um das entsprechende Modul „Magie“ erweitert werden.

Zusammenfassung

Klappentext

Die Helden werden angeworben um ein altes Familienerbstück aus einer nahen Krypta zu holen. Die Reise ist kein Problem. Nur in der Krypta soll es eine Falle geben, die die Schätze sichert. Schade nur, dass es viel zu einfach wäre, wenn dies das einzige Hindernis bliebe.

Bemerkungen zum Abenteuer (Spoiler)

Der Spielleiter sollte sich vorher überlegen ob und wenn, wo in den Gängen der Krypta er Fallen entsprechend der Vorschläge platziert (s. In der Krypta – Obere Räume – Die Gänge). Je nachdem welche und wie viele Fallen die Helden überwinden müssen, ist jedoch die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass die Helden dieses Abenteuer nicht überleben.

Es gibt 2 Rätsel im Abenteuer, die nur gelöst werden können, wenn mindestens einer der Helden Lesen/Schreiben kann. Darauf sollte bei der Erstellung der Charaktere geachtet werden. Notfalls kann der Spielleiter dieses Talent aber auch einfach wie die Muttersprache für selbstverständlich erklären, sodass alle Helden auch ohne das Talent lesen und schreiben können.

Zur Währung:

- 1 Dukate = 10 Silbertaler
- 10 Silbertaler = 100 Heller
- Ein Brot kostet 1 Heller, eine Übernachtung in einer einfachen Taverne 2-4 Heller

Männer und Frauen sind gleichgestellt und können alle gesellschaftlichen Positionen übernehmen.

Ablauf

Intro

Die Helden befinden sich in Kaldingen, einer größeren Stadt in der Nähe des Meeres. Dort werden sie auf einen Auftrag aufmerksam. Je nach Gruppe kann ihnen der Auftrag über folgende Wege zugespielt werden:

- Öffentlicher Aushang
- Anzeige in einer Zeitung der Stadt
- Sie hören wie sich andere auf dem Markt darüber unterhalten
- Ein Diener von Willbert Summbart heuert die Gruppe an

Der Auftrag: Ein altes Artefakt - ein Familienerbstück - für den Auftraggeber bergen. Die Belohnung ist recht ansehnlich (10 Dukaten pro Held). Für weitere Details müssen sich die Helden bei Willbert Summbart persönlich melden. Dieser wohnt in der Stadt.

Bei Willbert Summbart

Schon als ihr vor dem Haus steht, ist euch klar, dass dies eine der besseren Adressen in der Stadt ist. Die Villa ragt hinter einem kleinen Mäuerchen weit auf und ist von einem prächtigen Garten mit einigen alten Bäumen umgeben. Vor der Tür steht eine Wache.

Wenn die Helden ihr Anliegen nennen werden sie eingelassen und in ein schmuckvolles Audienzzimmer geführt. Dort müssen sie etwa 5 Minuten warten. Dann kommt Willbert.

Dieser unterbreitet den Helden folgendes Angebot:

- Sie sollen ein Familienerbstück aus einer zwei Tagesreisen entfernten Krypta bergen (eine Art Teller, mit vielen Verzierungen, der aus einem perlmuttartigen Material ist). Er befindet sich in den tiefsten Kammern der verlassenen Familien-Krypta.
- In der Krypta gibt es eine Falle, die das Artefakt beschützt. Aber wie diese genau aussieht weiß er nicht, da schon seit 3 Generationen keiner seiner Ahnen mehr dort bestattet wurde.
- Außerdem ermahnt er die Helden sehr eindringlich nichts zu stehlen, sonst würde es ihnen schlecht ergehen.
- (Nur wenn die Helden explizit fragen warum er das Erbstück braucht, deutet er an dass es einen Streit um eine große Erbschaft gibt und dieses Erbstück ihn als rechtmäßigen Erben ausweisen wird)
- (Nur wenn die Helden nach Verpflegung fragen, stellt er ihnen Rationen und Wasserschläuche, sowie die Kopie einer Karte zur Verfügung)

Die Reise zur Krypta

Das Dorf Rinden

Die Reise dauert 2 Tage. Den Ersten davon reisen die Helden auf der Straße zu dem kleinen Ort Rinden. Dort können die Helden die Nacht über rasten, ihre Vorräte aufstocken und von den Dorfbewohnern folgende Informationen bekommen:

- Im Wald sind schon seit einiger Zeit Goblins unterwegs. Dreckige kleine Diebe sind das und wenn man nicht aufpasst auch sehr trickreiche Gegner. Wenn man sie aber nicht bedroht greifen sie einen auch nicht an – normalerweise.
- Es gibt einen Fluss der an diesem Dorf vorbei führt. Die Krypta liegt auch an dem Fluss, gen Norden. Man kann sie eigentlich nicht verfehlen.

- Es gehen Gerüchte um, dass sich eine Gruppe von Banditen hier in der Gegend niedergelassen haben soll. Bisher haben sie sich nicht im Dorf blicken lassen.
- Der Weg durch den Wald ist gefährlich, es gibt Bären und Wölfe (die tauchen im Abenteuer aber nicht auf).
- Vor wenigen Tagen war schon mal eine Gruppe Abenteurer hier, die zur Kypta wollte. Sie bestand aus vier Leuten: Zwei Kämpfern, einem Jäger und einer untersetzten Frau. Alle trugen schwarze Mäntel – die können nur etwas Finsteres aushecken. (Eigentlich sind sie von Willberts Konkurrentin angeheuert worden dasselbe Artefakt zu bergen. Diese Gruppe nennt sich selbst Wahlrafs Zorn)

Die Goblins

Etwa zur Mitte des Tages kommt ein Goblin und versucht die Helden zu bestehlen, wenn diese Pause machen. (Kann mit Auffassungsgabe erkannt werden) Wichtig: Goblins haben eine ganz andere Kultur und Sprache als die Menschen. Alle die diese Sprache nicht sprechen, verstehen nur schnarrende, kreischige Laute. Man kann nur über sehr simple Gesten mit dem Goblin kommunizieren.

Tragen die Helden irgendeinen glitzernden Gegenstand offen, versucht der Goblin diesen zu stehlen (notfalls auch Ohrringe oder Ketten). Gelingt der Diebstahl, versucht der Goblin noch zwei weitere Gegenstände zu klauen. Gelingt dies, läuft er weg und die Helden haben Pech. Erst mehrere Stunden später fällt ihnen auf, dass die Gegenstände fehlen und es gibt keine Möglichkeit die Gegenstände wiederzuholen.

Bemerken die Helden den Dieb ist er überrascht und bietet den Helden einen Tausch an. Seine Halskette gegen die Gegenstände. Diese Halskatte besteht aus verschiedenen Tierknochen, darunter auch einige Zähne.

Lassen die Helden sich auf den Tausch ein, geht alles reibungslos über die Bühne und der Goblin verschwindet. Greifen sie ihn an, versucht er zu fliehen. Entkommt er, werden die Helden auf dem Rückweg (sobald sie aus der Krypta kommen) von 3 Goblins angegriffen. Wenn die Helden geschickt im Überreden sind, können sie sich mit Hilfe von glitzernden Gegenständen (z.B. Münzen).

Töten die Helden den Goblin werden sie auf dem Rückweg von 6 Goblins aus einem Hinterhalt angegriffen. Es gibt keine Möglichkeit zu verhandeln.

Der Blutdorn (optional)

Am späten Mittag kommen die Helden an einem ungewöhnlichen Dornenbusch vorbei. In diesem hängt ein alter, ausgelatschter Pelzstiefel.

Pflanzenkunde: Dieser Busch ist ein Blutdorn. Berührt man ihn, schlingt er sich fest um sein Opfer. Die Dornen entziehen dem Opfer je Runde 1 W10 Leben.

Wenn die Helden den Schuh berühren wollen, müssen sie auf Handeln um 20 erleichtert werfen. Misslingt dies, berühren sie den Busch und es kommt zum Kampf.

Werte des Busches:

- 150 Leben
- 1 W10 Schaden, der den Busch heilt
- Klingenwaffen machen vollen Schaden, Knüppel und Streithammer halben Schaden und Geschosse keinen Schaden
- Der Busch kann sich nicht von der Stelle bewegen
- Reichweite ca. 3 Meter vom Mittelpunkt aus
- Wenn ein Held in die Fänge des Busches geraten ist, können die anderen Helden ihn mit gezielten Schlägen befreien, indem sei die Ranken durchtrennen. (Um 20 erschwert, außer sie nehmen in Kauf auch den Helden zu verletzen)

Die Krypta

Vor der Krypta

Vor euch öffnet sich plötzlich eine kleine Lichtung. Darauf befindet sich der Eingang zur Krypta, den ihr gesucht habt: Ein großer, steinerner Rundbogen mit einer Tür darin. Dahinter ein Gang, der in die Tiefe führt. Allerdings ist die Tür zur Krypta aufgebrochen. Außerdem befinden sich auf der Lichtung, direkt vor euch, noch die Überreste eines Lages, das völlig verwüstet ist. Die Feuerstelle ist mit Sand verschüttet, drei provisorische Zelte sind zusammengebrochen und überall liegen allerlei Gegenstände herum: Mehrere Kochtöpfe, Geschirr, Kleidung, Schuhe, verschiedene Lebensmittel und vieles mehr. Außerdem liegen drei leblose Körper am Boden.

Wenn die Helden diesen Ort untersuchen, merken sie, dass alle Spuren erst wenige Stunden alt sind. Selbst die leblosen Körper sind noch warm.

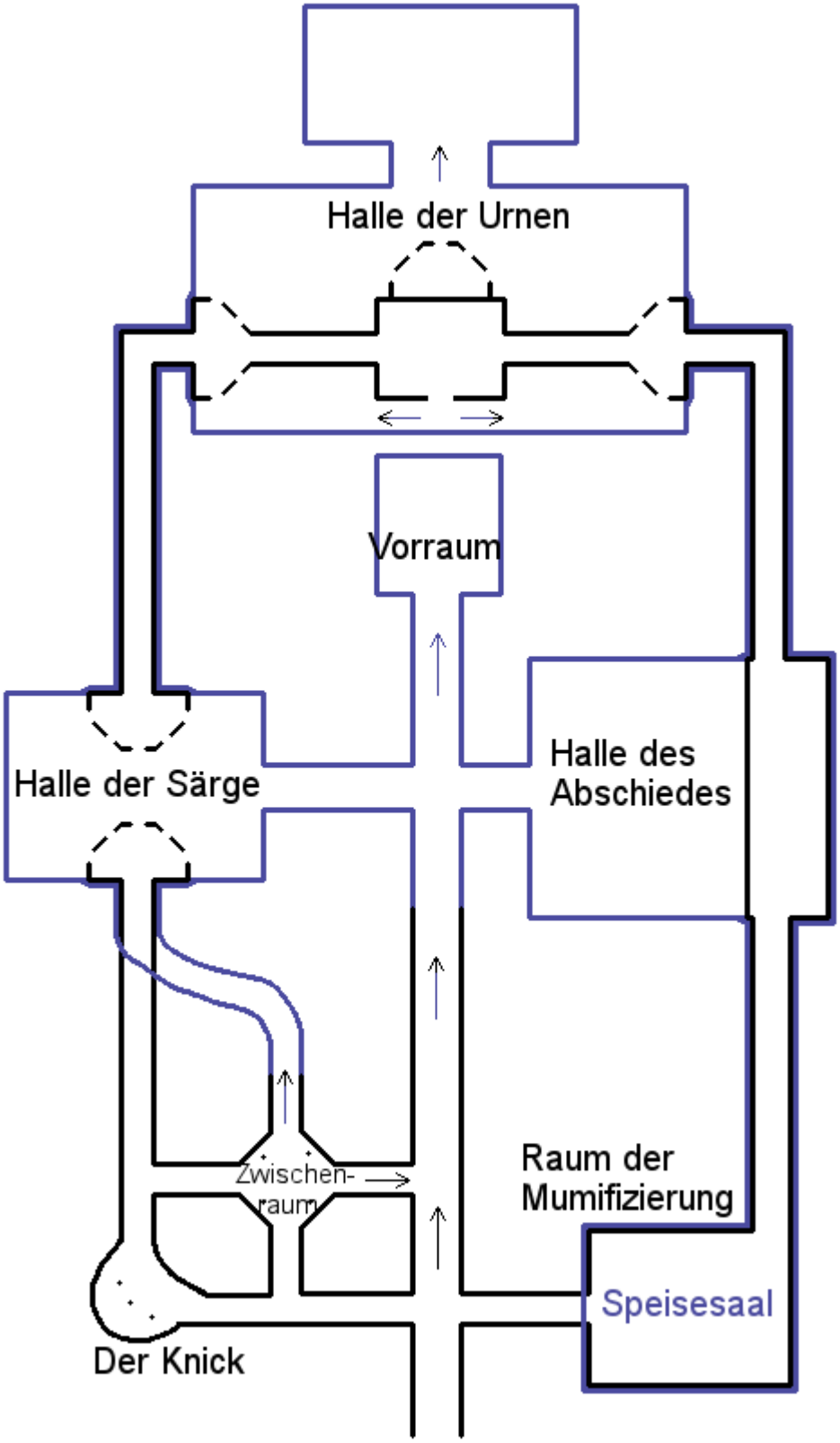
Was die Helden nicht wissen: Vor ihnen waren ein gutes Dutzend Banditen hier, die an dieser Stelle ihr Lager aufgeschlagen hatten. Diese wurden von Walrafs Zorn (=Abenteurer Gruppe) angriffen und sind in die Krypta geflohen.

Dort befinden sich jetzt sowohl die überlebenden Banditen, als auch die 4 aus der Gruppe Walrafs Zorn.

In der Krypta – Obere Räume

Wenn die Helden sich entscheiden die Tür der Krypta zu verschließen und bis zum nächsten Morgen zu warten, dann kommen alle Interaktionen von Banditen und Walrafs Zorn nicht mehr vor. Die Helden können dann nur noch Walrafs Zorn im Bossraum finden, die gerade die Leichen der Banditen dort durchsuchen. Wenn die Helden sogar den ganzen nächsten Tag abwarten wollen, dann besiegt Walrafs Zorn alle Banditen und versucht von innen die Tür aufzubrechen. Danach kommt es zum Kampf und sie sind nicht mehr zu Verhandlungen bereit.

Zur Karte



Karte der Krypta

Die Krypta hat mehrere Ebenen, die zum Teil in einem Raum miteinander verbunden sind. Alle schwarzen Markierungen sind Räume des ersten „Untergeschosses“, der ersten Ebene. Alle blauen Markierungen sind auf der 2. Ebene. Wenn Räume über 2 Ebenen gehen, dann sind die Abmaße je Ebene in beiden Farben

markiert. Im Fall der Halle der Urnen gibt es je Seite zwei Gänge - genau übereinander, die in diesen Raum führen. Die gestrichelten Halbbögen sind balkonartige Emporen, die nur durch ein Geländer begrenzt werden und keine Verbindung (Treppe) in den Raum darunter haben.

Alle Pfeile sind Treppen. Wenn die Pfeile zweifarbig sind, dann führen sie in ein anderes Stockwerk. Die kleinen Punkte auf der Karte (im Knick und dem Zwischenraum) sind einbalsamierte Tote, die aufrecht stehen und vollständig gerüstet sind (Plattenpanzer und Waffen)

Die Zahl, die folgend immer hinter den Räumen steht, gibt die Ebene an, wobei gilt: Je tiefer unter der Erde das Stockwerk, desto größer die Zahl.

Allgemeines

Da (fast) alle Fallen in der Krypta theoretisch vor dem Auslösen gefunden werden können, sollte der Spielleiter sich von allen Spielern sagen lassen wo diese hinschauen. Nur wenn ein Spieler auch in die richtige Richtung sieht, kann er die Falle auch erkennen (erspart ständige Würfe auf Auffassungsgabe). In Gängen sollte sogar nur die Blickrichtung des vorangehenden Spielers gelten, weil in der Regel dieser auch die Falle auslöst. Wenn nichts anderes beschreiben, dann gibt es in der Krypta nur das Licht, das die Helden selbst mitbringen.

Die Grabkammer ist reich mit Wandverzierungen, Schmuck und getrockneten Blumen sowie alten Geldstücken ausgestattet. Helden mit Geldgier oder ähnlichem müssen sich sehr zusammennehmen, um hier nichts mitgehen zu lassen.

Die Gänge

In den Gängen können vom Spielleiter mehrere Fallen platziert werden.

Beispiele für Auslöser:

- Druckplatten (entweder zum drauftreten, oder wenn etwas darauf stehendes entfernt wird)
- Stolperseile
- Beim Öffnen von Türen/Kisten

Beispiele für Fallen mit Auslöser:

- Herunterfallende Steine
- Auf dem Boden verteiltes Öl wird entzündet
- Zuschlagende, Dornenbesetzte Gitter
- Herunterfahrende Steinwände, die die Helden einschließen
- Fallgruben mit Stacheln oder Wasser unten
- Giftige Pfeile oder Spieße, die aus Wand/Decke/Boden schießen

Sonstige Fallen:

- Kontaktgift (z.B. Säure o.ä.) auf den Schmuckstücken/Urnen
- Magische Runen auf Särgen oder Türen, die beim Versuch diese zu öffnen explodieren oder andere unschöne Zauber auslösen
- Wilde Tiere wie Wölfe, Riesenspinnen/Käfer, Schlangen, ...

Der Knick (1)

Der Gang macht vor euch einen Knick. In der Außenwand stehen in kleinen Nischen drei einbalsamierte Tote, in voller Rüstung und mit Waffen. Ihre leeren Augen scheinen euch anklagend anzustarren, als ob sie wüssten, dass ihr hier nichts zu suchen habt.

Wenn die Helden einen der Toten bewegen, löst dies eine Falle aus und lässt einen als Deckenplatte getarnten großen Quader im Gang vor der Leiche herunterfallen. Dieser ist ca. 1x1m breit und 50cm hoch.

Zwischenraum (1)

In diesem Durchgangsraum befinden sich drei Banditen, die sich hinter den mumifizierten Leichen verstecken. Wenn die Helden diesen Raum betreten packen die Banditen die Leichen und rennen damit auf die Helden zu.

Die Helden können über Auffassungsgabe erkennen, dass es nicht wirklich die Leichen sind, die da angreifen.

Misslingt dieser Wurf muss ein Wissenswurf gelingen, um nicht zu glauben, dass wirklich Tote sie angreifen. Scheitert auch dieser Wurf, fliehen die Helden vor Angst.

Fliegt die „Tarnung" der Banditen auf fliehen sie Richtung Ausgang. Setzten die Helden nach, kämpfen sie:

- 80 Leben
- Schwert: 60
- Raufen: 70

Raum der Mumifizierung (1)

Dieser Raum hat 2 Eingänge und ist nicht mit dem Speisesaal darunter verbunden.

Schon als ihr diesen Raum betretet, schlägt euch der Geruch von Tod und verschiedenen Duftölen entgegen. In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch, mit mehreren kleinen Messern, Schnüren und Haken. Daneben befinden sich auch mehrere verschlossene Tiegel, die zumindest der Aufschrift nach Ölen und Salben für die Einbalsamierung der Toten enthalten. An der Wand gegenüber befindet sich eine große Steintafel mit einer Inschrift. Vor dem großen Tisch liegt ein regloser Körper mit dem Gesicht nach unten. Außerdem befindet sich etwas weiter hinten im Raum eine Feuerstelle, auf der offenbar weniger angesehene Mitglieder der Familie verbrannt wurden. In mehreren Nischen stehen außerdem zahlreiche Urnen.

Untersuchen die Helden den reglosen Körper finden sie einen weiteren Banditen, dem die Kehle durchgeschnitten wurde. Sonst ist er unverletzt. Mit einem Wurf auf Medizin können die Helden erkennen, dass das Blut noch frisch ist und der Bandit erst vor wenigen Minuten getötet wurde.

Er trägt eine große, rostige Axt bei sich, sonst nichts.

Auf der Steintafel an der Wand stehen die Worte: „Auch wenn ich unscheinbar seien mag, fürchtet jeder meine tödliche Rache. Mag ich auch unten, im Staube vor dir liegen, wirst du mich doch niemals brechen." Dies ist ein Hinweis, dass der Hebel im Vorraum unter der Schlange nach unten zu drücken ist.

Speisesaal (2)

Der Speisesaal kann nur durch die Halle des Abschiedes betreten werden und hat keine Verbindung zum Raum der Mumifizierung darüber.

Vor euch steht ein geräumiger Raum in dessen Mitte eine gewaltige Tafel steht. Auf dem Tisch liegen mehrere getrocknete Blumen und schmuckvolle Gefäße. An einer der Wände befindet sich eine große Steintafel mit einer Inschrift. Plötzlich blitzt euch das Licht einer zuvor abgeblendeten Laterne entgegen. Eine Frau mit verfilzten Haaren und zwei Männer wirbeln zu euch herum. Die Frau ruft: „Scheiße, das müssen die Dreckskerle sein!" „Die machen wir platt!", brüllt einer der Männer. Alle drei ziehen ihre Waffen und greifen die Gruppe an.

Wenn die Helden sofort auf Beruhigen (um 30 erschwert) würfeln, können sie dem Kampf entgehen. Ansonsten kämpfen die 3 Banditen bis zum Ende.

Kampfwerte der Banditen:

- 80 Leben
- Hauptwaffe (Schwert oder Axt): 60
- Dolch: 50
- Raufen: 70

Wenn die Helden den Raum danach durchsuchen, finden sie in den Nischen kunstvoll verziertes Besteck, Teller, Schüsseln und alles an Geschirr, das man zu einem anständigem Festessen braucht – alles aus angelaufenem Silber.

Die Banditen tragen zusammen 5 Silbertaler, ein Schwert, vier Dolche, eine Axt und einen Schild dabei. Ansonsten nur geflickte, aber „intakte" Kleidung.

Auf der Steintafel steht: „So einsam du mich siehst, so stark ist das Band unter den Meinen. Selbst in den hohen Himmeln noch, jagen wir Sonne und Mond." Dies ist ein Hinweis, dass der Hebel unter dem Wolfskopf im Vorraum nach oben zeigen muss. Wenn den Helden hierzu ein Wurf auf „Götter und Kulte" oder Ähnliches gelingt, kann ihnen einfallen, dass in einigen heidnischen Kulturen zwei Wölfe Mond und Sonne jagen. (Dies ist eine Anlehnung an die germanische Mythologie)

Halle des Abschiedes (1 und 2)

Als ihr den Raum betretet bietet sich euch ein unerwarteter Anblick: Der Raum erinnert fast an eine Kirche: In zwei Reihen sind Bänke aufgestellt und auf die westliche Wand ausgerichtet. Dort befindet sich ein Altar mit halbhoher Rednerkanzel. Hinter dem Altar ist eine Steintafel mit einer Inschrift in die Wand eingelassen. Über diesem verläuft eine kleine Galerie. In der Mitte des Raumes steht eine sehr kräftig gebaute Frau mir verfilzen Haaren, schmutziger Kleidung und einer Fackel in der Hand. Ihr Blick ist nach oben auf die Galerie gerichtet, wo ein ähnlich gekleideter Mann mit Fackel steht und zu ihr herunter ruft: „Das ist doch Scheiße, Lara, diese Mistkerle werden nicht …"

Ab hier können die Helden eingreifen. Wenn sie das tun, wird erst die Initiative gewürfelt. Die Frau unten rennt sofort vor den Helden weg in Richtung Speisesaal (Süden). Die Gestalt (Attentäter) oben auf der Treppe wirft ihnen ggf. noch ein Wurfmesser entgegen und flieht dann in den Gang nach Norden (oben). Wollen die Helden ihr folgen, löst sie hinter sich eine Falle aus, die das Öl auf dem Boden im Gang für die nächsten 5 Minuten in ein Flammenmeer verwandelt.

Plötzlich taucht hinter dem Mann oben eine Gestalt in einem schwarzen Umhang auf und zieht ihm ein Messer über die Kehle. „Scheiße, Rick!", brüllt die Frau erschrocken, „Du Bastard, ich weder dich …" in dem Moment wirft die Gestalt von oben mit einem Wurfmesser nach der Frau unten. Diese lässt ihre Fackel fallen, schafft es aber auszuweichenden und flieht Richtung Süden. Dabei ruft sie laut: „Hey, die Schweine haben Rick erwischt!" Danach bemerkt der Mörder euch und verschwindet im Gang nach Norden.

Auf der Steintafel hinter dem Altar steht: „Erscheine ich dir auch als einer der Schwächsten in diesen Hallen, unterschätzt mich niemand zwei Mal. Der hohe Geist ist mit mir, wie wohl mit keinem anderen." Dies ist ein Hinweis, dass im Vorraum unter dem Kopf des Fuchses der Hebel nach oben zu stellen ist.

Halle der Särge (1 und 2)

Ihr kommt in einen großen, rechteckigen Raum. Zwei balkonartige Aufbauten ragen von Norden und Süden her in den Raum hinein. An der westlichen Wand ist auf halber Höhe eine Tafel mit einer Inschrift eingelassen. Auf dem Boden sind so dicht mehrere Podeste aufgereiht, dass man gerade so hindurchgehen kann. Diese füllen den Raum fast wie ein Schachbett aus. Auf jedem der Podeste befindet sich ein hölzerner Sarg. Eine brennende Fackel liegt auf einem der Särge. Daneben sind zwei Personen im Raum. Die eine ist eine Frau, die offenbar schwer verletzt auf einem der Särge liegt und vor Schmerzen stöhnt. Der Andere ist ein Mann in einfachen Kleidern, der sich über sie beugt und versucht sie zu beruhigen.

Ab hier können die Helden eingreifen.

Die Frau schreit: „Ollan, die … die Schweine haben mich erwischt Ollan! Ich sterbe!“ „Du wirst nicht sterben, Lyra.“, sagt der Mann gezwungen ruhig, obwohl er völlig bleich im Gesicht ist. „Drück das auf die Wunde, dann können wir …“ In diesem Augenblick dringt ein Pfeil durch seine Kehle. Er greift sich an den Hals, taumelt zur Seite und sinkt mit einem gurgelnden Geräusch auf die Knie. Ein zweiter Pfeil dringt durch die Brust der Frau und ihr Körper erschlafft.

Wenn die Helden sich nicht aktiv versteckt haben, nimmt der Bogenschützte jetzt die Helden aufs Korn. Er befindet sich im oberen, nördlichen Gang. Sobald die Helden das Feuer erwidern oder den Raum mehr als zur Hälfte durchschreiten, flieht er.

Bei den beiden Banditen finden die Helden insgesamt 1 Silbertaler, 2 Dolche und eine große Axt.

Im Raum befinden sich neben den Särgen auch noch Nischen in den Wänden, in denen mumifizierte Tote aufgebahrt sind.

Wenn die Helden die Tafel mit der Inschrift betrachten, können sie lesen: „So friedfertig und gutmütig mein Wesen, so schrecklich ist mein Zorn. Unten, in den Tiefen der Höhle schlafe ich bis meine alte Stärke unter der jungen Sonne erblüht.“ Dies ist ein Hinweis, dass der Schalter im Vorraum mit dem Bärenkopf nach unten zu drücken ist.

Halle der Urnen (1 und 2)

Wenn die Helden den Raum betreten, hören sie ein metallisches Klirren, als würde Metall auf Metall schlagen.

Ihr befindet euch in einem gewaltigen Raum, in dessen Mitte ein turmartiger Aufbau ist, der über zwei hölzerne Brücken mit Gängen nach Westen und Osten verbunden ist. Außerdem verfügt er an der Rückseite über eine Treppe in den Raum. Nach Norden gibt es eine sehr breite Treppe, die in einen weiteren, großen Raum führt. Doch was euch am meisten beeindruckt sind die Urnen: In allen Wänden befinden sich dicht nebeneinander kleine Nischen, gerade groß genug, dass eine Urne hineinpasst und in fast jeder Nische steht auch so ein Gefäß. Die Urnen stapeln sich buchstäblich bis unter die Decke und selbst in dem Turm sind zahlreiche davon eingelassen.

Wenn die Helden über die große Treppe in den angrenzenden Raum gehen:

Ihr seht einen großen Sarg aus Metall mit zwei Türflügeln, der so groß ist, dass mindestens zwei Personen dort drin liegen müssen. Dahinter ragt eine breite, viereckige Säule auf, die nach oben immer breiter wird. Außerdem ist in der Säule eine Nische, in der eine erstaunlich gut erhaltene Mumie steht. Ihre Hände ruhen auf Brusthöhe auf einem nach untern gerichteten Schwert und sie trägt eine Krone aus Gold, die mit mehreren Edelsteinen verziert ist. In dem schwachen Licht funkeln die Edelsteine in hellen Farben und auch das Gold der Krone selbst scheint noch zu schimmern.

Alle Helden die goldgierig oder ähnliches sind, werden von der Krone angezogen und können dem Drang sie mitzunehmen nur mit einem Wurf auf Willensstärke/ Selbstbeherrschung/ Soziales allgemein widerstehen.

Diese Krone ist verflucht. Was sie tut zeigt sich erst im Endkampf, davor spürt der Held keine Veränderung.

Wenn die Helden sich weiter umschauen sehen sie, dass an den Seitenwänden große und prunkvolle Särge in die Wände eingelassen sind.

Wenn die Helden versuchen den großen Sarg in der Mitte dieses Raumes zu öffnen, offenbart sich darunter eine Wendeltreppe, die direkt in den Bossraum führt.

Vorraum (3)

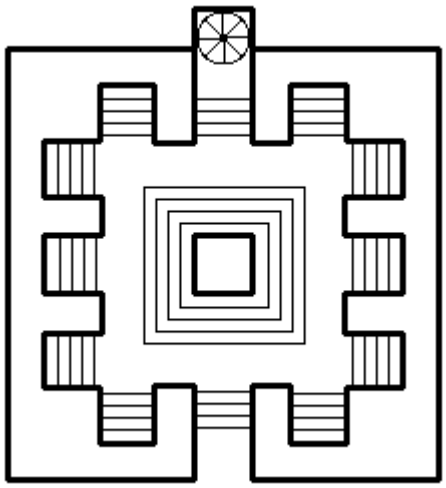
Dieser Raum ist länglich und schmal. Die Wände sind mit mehreren kunstvollgearbeiteten Bildern geschmückt. An der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine gewaltige Doppeltür aus Stein. Es gibt keine Klinke, aber eine Art großen, steinernen Riegel, der die Türflügel blockiert. Außerdem befinden sich neben der Tür pro Seite zwei Hebel, die alle nach unten gerichtet sind. Über jedem Hebel befindet sich in der Wand ein sehr kunstvolles Abbild eines Tieres: Ein Bär, ein Wolf, ein Fuchs und eine Schlange.

Die Helden können die Tür öffnen, wenn sie die Hebel in die richtige Position bringen und dann den Riegel öffnen. Hinweise auf die richtigen Positionen der Hebel befinden sich in den anderen Räumen:

- Bär – Halle der Särge – Unten
- Fuchs – Halle des Abschiedes – Hoch
- Wolf – Speisesaal – Hoch
- Schlange – Raum der Mumifizierung – Unten

Wenn die Helden in der Aufregung diese Tafeln in den anderen Räumen vergessen, sollte der Spielleiter sie unauffällig wieder darauf hinweisen. Wenn die Helden drei Mal eine falsche Kombination versuchen, verschießt sich die Tür und die Hauptkammer kann nur noch über den Geheimgang in der Halle der Urnen betreten werden. Von innen kann man die Tür aber wieder öffnen und so auch die „Sicherheit Verriegelung“ deaktivieren.

In der Krypta – Bossraum



Grundriss des Bossraumes

Der Bossraum befindet sich hinter dem Vorraum auf der 3. Ebene unter der Halle der Urnen.

Der Bossraum umfasst 2 Ebenen, die durch zahlreiche Treppen (die dünnen Linien) miteinander verbunden sind. Die Helden betreten den Raum auf der oberen Ebene und kommen durch die äußeren Treppen nach unten. Durch die inneren Treppen kommen sie wieder nach oben auf einen Podest in der Mitte des Raumes. Auf diesem großen Podest befindet sich noch einmal ein Sockel und auf diesem befindet sich das Artefakt, das die Helden beschaffen sollen.

Wenn die Helden den Raum betreten, befinden sich 5 mehr oder weniger verletzte Banditen auf dem Podest in der Mitte des Raumes. Von der verborgenen Wendeltreppe aus betritt Wahlrafs Zorn den Raum. Wenn die Helden den Raum nicht durch das Haupttor, sondern die geheime Wendeltreppe (auf der Karte der Kreis mit den Linien darin) betreten, stehen sie hinter Wahlrafs Zorn und können diese mit einem Überraschungsangriff überraschen.

So oder so spielt sich im Raum folgende Situation ab (in welche die Helden jederzeit eingreifen können):

- Wahlrafs Zorn verteilt sich langsam im Raum: Rigard und Haron gehen langsam auf die Banditen zu und bleiben unten zwischen den beiden Treppen stehen. Kimgard und Helga nehmen Rechts und Links auf den erhöhten Positionen Aufstellung mit Bogen und Wurfmessern bewaffnet.
- Währenddessen verhöhnt Ringar die Banditen und mach ihnen klar, dass sie gleich tot sind.
- Die Banditen heben ihre Waffen und machen sich kampfbereit.
- Haben die Helden bis hier nicht eingegriffen werden sie entdeckt.
- Beide (Banditen und Wahlrafs Zorn) halten sie erst für Mitglieder der jeweils anderen Seite.
- Dann fordert Ringar die Helden auf zu verschwinden oder sie müssten auch mit ihnen kurzen Prozess machen. Sie lässt durchblicken, dass sie den Auftrag hat ein wertvolles Artefakt für einen Auftraggeber zu bergen und ein Scheitern für sie keine Option ist.

Dieser Auftraggeber ist Faska Kulmann, die Konkurrentin von Willbert Summbart. Die Helden können durch geschicktes Verhandeln den Endkampf vermeiden:

- Wahlrafs Zorn erklärt sich bereit mit den Helden zusammen zu Willbert zu gehen, aber dann wollen sie die doppelte Belohnung, wie die, die den Helden versprochen wurde.
- Die Banditen fordern erst Rache für ihre gefallenen Kammeraden, sind dann aber doch ganz froh mit heiler Haut und ohne einen Kampf davon zu kommen.
- Je nach Gruppe sollte der Spielleiter sich aber gut überlegen ob er den Helden diesen epischen Kampf wirklich vorenthalten will.

Wichtig: Wenn einer der Helden die Krone aus der Halle der Urnen dabei hat, ist der friedliche Weg unmöglich. Sobald die Helden dann friedlich zu argumentieren versuchen, tritt der Held mit der Krone auf dem Kopf vor und hetzt alle Seiten in einen Kampf gegeneinander. Er selbst hält sich aus diesem Kampf so lange wie möglich heraus und lässt die Anderen machen. Wird er dennoch in einen Kampf verwickelt greift er die anderen Gegner und auch die Helden an.

Dieser Held ist nämlich vom Geist eines der Ahnen von Willbert Summbart besessen und will die Krypta vor allen Eindringlingen schützen. Der Bann kann nur gebrochen werden, in dem man den Besessenen tötet oder ihm mit Gewalt die Krone vom Kopf reißt, was der Besessene mit allen Mitteln versuchen wird zu verhindern. Außerdem gelten für den Besessenen die Werte des Geistes und nicht die eigenen (s. Charaktere).

Werte für den Kampf

Es empfiehlt sich folgende Tabelle in eine Excel Tabelle zu kopieren und wenn alle Ini-Werte eingetragen sind nach diesem Wert zu sortieren.

Name	Ini	Leben	Nahkampf	Fernkampf	Nahkampf-Schaden	Fernkampf-Schaden
Ringar (lahm)	15 + W10	100	85	-	5 W10	-
Haron (Kämpfer)	20 + W10	100	100	-	7 W10	-
Kimgard (Jäger)	15 + W10	100	35	95	2 W10	6 W10
Helga (Dieb)	25 + W10	100	85	85	3 W10	2 W10
Banditenboss	25 + W10	100	80	-	6 W10	-

Bandit 1	15 + W10	80	70	-	5 W10	-
Bandit 2	5 + W10	60	50	-	4 W10	-
Banditen-Schütze1	15 + W10	80	35	40	2 W10	5 W10
Banditen-Schütze 2	5 W10	40	20	60	2 W10	5 W10
Der Geist/Besessene	15 + W10	120	85	-	5 W10	-

Die Falle am Ende

Wenn die Helden den Kampf beendet haben, finden sie in der Mitte des Raumes auf dem Steinpodest einen Sockel. Auf diesem ruht etwas, das wie ein Teller aus Perlmutt aussieht. In das Stück sind zahlreiche Verzierungen eingearbeitet. Dies ist der Gegenstand, den sie bergen sollen.

Wenn die Helden zuerst den Sockel untersuchen, können sie erkennen, dass unter dem Artefakt ein Druckschalter ist, der ausgelöst wird, sobald der Gegenstand darauf entfernt wird. Wenn die Helden die Platte vorsichtig entfernen und sofort einen neuen Gegenstand auf diese Stelle stellen, löst die Falle nicht aus und sie können das Artefakt an sich nehmen.

Wenn die Helden die Falle auslösen, schließen sich beide Türen und aus je zwei Löchern in der Wand im Osten und im Westen beginnt Wasser zu fließen.

- Ab hier sollte der Spielleiter den Spielern reale 15 Minuten Zeit geben, um einen Weg aus der Kammer zu finden (Länge der Zeit ggf. anpassen). Schaffen sie es nicht rechtzeitig, ist der Raum vollständig unter Wasser und die Helden haben noch eine letzte Minute, in der sie nicht mehr miteinander sprechen können. Danach ertrinken die Helden.
- Dabei sollte der Spielleiter den Helden immer ein Gefühl dafür geben wie voll der Raum jetzt mit Wasser ist und die Bewegungen schwerer werden.
- Stopfen die Helden irgendetwas in die Löcher verlangsamt sich das Wasser, aber sie können nicht verhindern, dass er Raum geflutet wird.
- Untersuchen die Helden die Haupttür, stellen sie fest, dass es weder Schlüsselloch noch Riegel gibt, sondern nur einen Türgriff. An dem zu rütteln bringt aber nichts. Außerdem ist in der Tür eine kreisrunde Aussparung, die exakt die Größe des Artefaktes hat. Drücken sie das Artefakt in diese Aussparung, öffnet sich mit lautem Scharren eine verborgene Nische in der Wand. Dahinter ist eine große Steintafel mit einer Inschrift sowie 10 in die Wand eingelassenen Druckplatten in zwei Reihen untereinander (5 Druckplatten je Reihe).

Die Inschrift der Tafel lautet: Dir bleibt nur ein Weg und nur ein Versuch. Wähle die vier richtigen zur gleichen Zeit oder scheide in Frieden.

1) In der Mitte sind oben und unten gleich. (Meint beide richtig oder beide falsch)

2) Unten ist genau eine Druckplatte richtig.

3) Es gibt höchstens zwei richtige nebeneinander, nie mehr.

4) Es gibt drei falsche nebeneinander.

5) In der ersten Reihe ist eine richtige Platte von zwei Falschen umgeben.

6) Es gibt nie zwei richtige Platten untereinander.

7) Die Platte unten ganz rechts ist falsch.

Wenn man die Druckplatten von oben links nach unten rechts durchnummeriert sind folgende Platten richtig: 2, 4, 5, 6.

Diese müssen gleichzeitig gedrückt werden, dann beginnt das Wasser abzulaufen und beide Türen öffnen sich wieder. Werden die falschen Platten gedrückt oder werden die Platten nacheinander gedrückt, verriegelt sich die Tür und ist nicht mehr zu öffnen. Auch das Drücken der richtigen Druckplatten hat jetzt keine Auswirkung mehr. Ab diesem Punkt hilft dann nur noch rohe Gewalt zusammen mit passendem Werkzeug (Spitzhacke), um die Türen zu öffnen.

Das Ende

Nachdem die Helden aus der Krypta kommen erwarten sie ggf. 3 oder 6 Goblins mit gezogenen Waffen (s. Die Reise zur Krypta – Die Goblins).

Ansonsten können sie ohne Unterbrechungen zurück nach Kaldingen reisen, wo Willbert Summbart auf sie wartet. Haben sie Wahlrafs Zorn mitgebracht, müssen die Helden mit ihm Feilschen, um das Mehr an Geld für diese zu bekommen. Wenn sie aber damit drohen zu seiner Konkurrentin zu gehen ist dies gut möglich.

Wenn die Helden etwas in der Krypta haben mitgehen lassen, ist das die letzte Gelegenheit für sie dies zurück zu geben. Willbert Summbart droht ihnen er hätte noch alte Inventarlisten und würde in den nächsten Tagen einen Inspektor zur Krypta schicken, um diese wieder zu versiegeln und zu prüfen, dass die Helden nichts haben mitgehen lassen.

Wenn die Helden dennoch das Gestohlene behalten, haben sie (nur bei nennenswerten Mengen oder teuren Erbstücken) einen neuen Feind gewonnen, der ihnen auch in künftigen Abenteuern Übles will. (Z.B. in dem er Kopfgeld oder ähnliches auf sie aussetzt)

Allerdings ist es auch eine völlig legitime Lösung die Krypta völlig auszuräumen und sich mit dem ganzen Zeug irgendwohin abzusetzen. Dann haben sie aber nicht nur Willbert Summbart, sondern auch Faska Kulmann als Feind gewonnen und beide sind einflussreiche, mächtige Gegner.

Charaktere

Wahlrafs Zorn

Wahlrafs Zorn ist eine Gruppe junger Abenteurer, die ursprünglich von Ringar gegründet wurde, um ihren Vater Wahlraf zu rächen. Nachdem ihr dies gelungen ist, streift sie nun mit ihren Gefährten durch die Lande und nimmt alle möglichen Aufträge an, um sich über Wasser zu halten. Aktuell sind sie von Faska angeheuert worden, um das Erbstück aus der Krypta zu holen.

Ringar die Eisige

Ringar ist eine Söldnerin, die gerade beginnt ihre besten Tage hinter sich zu lassen. Sie ist mit Schild und Schwert bewaffnet. Außerdem hinkt sie und stützt sich daher meist auf einen Stock. Dennoch ist sie eine herausragende Kämpferin, die im Kampf wie ein Fels in der Brandung steht und sich keinen Millimeter von der Stelle bewegt (außer um ihrem Gegner den letzten Hieb zu versetzten).

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**6**	**20**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert: 70 + 15 = **85**	Lesen/Schreiben: 20 + 6 = **26**	Menschenkenntnis: 60 + 20 = **80**
Faustkampf: 60 + 15 = **75**	Kampftaktiken: 40 + 6 = **46**	Lügen: 40 + 20 = **60**
Reiten: 20 + 15 = **35**		Überreden: 40 + 20 = **60**
		Begeistern/Führen: 60 + 20 = **80**

Nachteil: Lahm (10 Punkte) Der Charakter hat ein lahmes Bein und ist sehr unbeweglich. Er kann nicht rennen und ist auch bei Proben, die Gewandtheit erfordern sehr eingeschränkt.

Haron Jelsnick

Haron ist eigentlich ein Bauernjunge, der aber schon früh die Laufbahn eines Kriegers und Abenteurers einschlug. Inzwischen hat er in zahlreichen Kämpfen seine Techniken verfeinert.

Handeln	Wissen	Soziales
20	**10**	**10**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Zweihänder: 80 + 20 = **100**	Ackerbau: 30 + 10 = **40**	Menschenkenntnis: 30 + 10 = **40**
Kraft: 60 + 20 = **80**	Viehzucht: 30 + 10 = **40**	Lügen: 20 + 10 = **30**
Holzbearbeitung: 20 + 20 = **40**	Auffassungsgabe: 20 + 10 = **30**	Betören: 50 + 10 = **60**
Faustkampf: 40 + 20 = **60**	Pflanzenkunde: 20 + 10 = **30**	

Kimgard Wolleran

Kimgard war der Sohn eines Jägers und ist in einem kleinen Dorf aufgewachsen. Sein Vater lehrte ihn alle wichtigen Dinge über die Jagd, sodass er sich nun hervorragend in der Wildnis auskennt.

Handeln	Wissen	Soziales
15	**15**	**10**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Bogen: 80 + 15 = **95**	Auffassungsgabe: 40 + 15 = **55**	Menschenkenntnis: 40 + 10 = **50**
Faustkampf: 10 + 15 = **25**	Naturkunde: 60 + 15 = **75**	Lügen: 20 + 10 = **30**
Dolch: 20 + 15 = **35**	Orientierung: 30 + 15 = **45**	Feilschen: 40 + 10 = **50**
Schleichen: 40 + 15 = **55**	Kochen: 20 + 15 = **35**	

Helga Ohlda

Helga ist als Tochter eines Wirts großgeworden, war aber schon immer eher schüchtern und zurückhaltend. Später bemerkte sie, dass es sehr lukrativ sein kann Dinge unbemerkt geschehen zu lassen. Als Einzige hat sie sich Wahlrafs Zorn erst später angeschlossen und war noch nicht bei der Gründung dabei.

Handeln	Wissen	Soziales
25	**10**	**5**
Geistesblitzpunkte: 3	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Dolche: 60 + 25 = **85**	Auffassungsgabe: 60 + 10 = **70**	Menschenkenntnis: 40 + 10 = **50**
Wurfdolche: 60 + 25 = **85**	Gassenwissen: 40 + 10 = **50**	Lügen: 10 + 10 = **20**
Faustkampf: 20 + 25 = **45**		
Schleichen: 60 + 25 = **85**		
Taschendiebstahl: 50 + 25 = **75**		

Sonstige

Willbert Summbart

Willbert ist ein etwas untersetzter und äußerst beleibter Mann, mit einem Schnauzer. Er trägt teure Kleider und sehr wertvollen Schmuck. Auch ist er ziemlich arrogant und wähnt alle mit weniger Geld unter sich stehend. Für ihn ist jeder käuflich, wenn der Preis stimmt. Erst einmal gekauft, müssen dann alle nach seiner Pfeife tanzen.

Faska Kulmann

Faska ist eine entfernte Verwandte von Willbert. Sie erhebt Ansprüche auf das von Willbert geerbte Geld der Familie und versucht nun das Erbstück der Familie in ihren Besitz zu bekommen, um ihre Legitimität zu untermauern. Sie tritt nicht in Persona auf.

Goblin

Für alle Goblins gilt: 60 Leben und -3 Schaden, weil sie deutlich weniger Kraft haben als Menschen.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
25	**10**	**5**
Geistesblitzpunkte: 3	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Dolche: 40 + 25 = **65**	Auffassungsgabe: 40 + 10 = **50**	Goblinkenntnis*: 30 + 5 = **35**
Faustkampf: 40 + 25 = **65**	Naturkunde: 30 + 10 = **50**	Lügen: 20 + 5 = **25**
Schleichen: 60 + 25 = **85**	Fallenstellen: 30 + 10 = **50**	
Taschendiebstahl: 60 + 25 = **85**		
Klettern: 25 + 25 = **50**		
Rennen 25 + 25 = **50**		

Goblinkenntnis* meint „Menschenkenntnis“, aber zwischen zwei Goblins. Da diese Wesen eine völlig andere Kultur und Sprache als die Menschen pflegen, ist hier auch ein anderes Talent notwendig.

Der Geist

Folgende Werte gelten für den von dem Geist besessenen Helden, wenn dieser die Krone in der Halle der Urnen an sich nimmt. (Werte gelten erst im Bossraum)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**10**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert:70 + 15 = **85**	(nur veralteter Kram)	Menschenkenntnis: 40 + 15 = **55**
Faustkampf: 50 + 15 = **65**		Lügen: 30 + 15 = **45**
Kraft: 30 + 15 = **45**		Begeistern/Führen: 30 + 15 = **45**
		Manipulieren: 50 + 15 = **65**

Orte

Kaldingen

Kaldingen ist eine größere Stadt, in der das Leben floriert und die Helden praktisch alles finden, was sie auch immer suchen können. Hier befindet sich auch das Anwesen von Willbert Summbert, sowie seiner Konkurrentin Faska Kulmann.

Rinden

Rinden ist ein beschauliches Dorf mit großer Taverne, das vor allem von den Durchreisen Menschen auf dem Weg nach Kaldingen lebt. Im Dorf gibt es:

- Eine Taverne
- Einen Schmied
- Einen Bogenbauer
- Mehrere Bauern
- Einen Fleischer
- Einen Gerber

Diese verkaufen alle ihrem Gewebe entsprechende Güter und können verschieden Gerüchte erzählen (s. Das Dorf Rinden).

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 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. Willbert Summbarts Auftrag – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Willbert+Summbarts+Auftrag&oldid=19426`