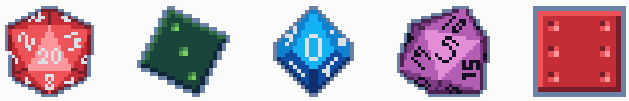
EIN GANZ NORMALES WEIHNACHTEN

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





INHALT

Ein ganz normales Weihnachten 3
- Eine ganz normale Zusammenfassung (ohne Spoiler) 3
- Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P) 3
- Kurze Anleitung für den Spielleiter 4
- Ein ganz normaler Prolog 4
- Ein ganz normales Weihnachten 5
- Ende 11
- Orte 11
- Personen und Gegner 14
- Anekdote zum Abenteuer 16
- Zum Autor 16

EIN GANZ NORMALES WEIHNACHTEN

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Das Abenteuer spielt in einem fiktiven Dorf .
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Zeitlich wird sich am 16ten Jahrhundert orientiert.
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How-to-be-a-Hero-System (HTBAH)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Ich würde wie für alle meine Abenteuer 4 Spieler plus Spielleiter empfehlen. Geht aber auch mit mehr, wenn ihr euch den Stress machen wollt :D
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: Aus Erfahrung 4-5 Stunden. (Aber die haben auch sehr ... bescheiden ... gespielt. Ein gutes Beispiel, wie ein simples Abenteuer zu einer stundenlangen aufregenden Reise führt.)

Eine ganz normale Zusammenfassung (ohne Spoiler)

Morgen ist Weihnachten. Alle Menschen sind fröhlich, und morgen früh gibt es Geschenke. Doch etwas geht schief. Eine unheilvolle Botschaft erreicht euch, und ihr müsst herausfinden, was es mit dem rätselhaften Tod eines Weihnachtselfen auf sich hat. Ist eine böse Verschwörung im Gange? Wird es Weihnachten bald überhaupt noch geben? Und zu welchem Preis? Das alles findet ihr in diesem Abenteuer heraus. Ein ganz normales Weihnachten eben.

Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P)

Für den Spielleiter:

Ich lege viel Wert auf gute Improvisation. Natürlich gebe ich dir das an die Hand, was du brauchst, aber die NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) gestaltet der Spielleiter. Du gibst ihnen den Charakter, den sie im Endeffekt haben. Wer sehr schlecht in improvisierten Dialogen ist und nicht mal eben eine kleine Situation improvisieren kann, wenn die Spieler in ein Haus einbrechen, welches in der Story gar nicht existiert, der hat es als Spielleiter etwas schwerer. Ich kann einfach nicht jedes Haus mit einer vorgegebenen Geschichte bestücken. Das macht allerdings auch das Spielleiter sein aus, wie ich finde. Man kann auch als Nicht-Spieler seine Phantasie spielen lassen.

Für Spieler

Ein Pen-and-Paper zu spielen, ist vor allem für den Spielleiter echt anstrengend. Denkt immer daran, den Spielleiter auf eure Vor- und Nachteile aufmerksam zu machen. Manchmal denkt man nicht daran, und dann heißt es: "Ich bin doch im Armenviertel aufgewachsen, warum habe ich in Situation XY keinen Bonus auf den Diebstahl-Wurf bekommen?". Natürlich muss man manchmal Dinge aushandeln und fragen. Mir geht es eigentlich eher darum, dass man nicht als Spieler versuchen sollte, die Geschichte zu **bestimmen**. Ihr dürft Vorschläge machen und Situationen ganz normal ausspielen, aber wenn der Spielleiter eine Textsequenz vorlesen möchte, dann versucht, aufmerksam zu sein und lasst ihn zu Wort kommen. Andernfalls verliert man schnell die Lust am Erzählen.

Meine Abenteuer

Meine Abenteuer sind in der Regel eher detailliert in ihren Beschreibungen. Die Charaktere lasse ich meistens etwas einfacher, damit der Spielleiter da mehr Freiheit hat und sich nicht 1000 Wörter Charakterbackstory angucken muss. Aber ich hoffe, den Plot gut und spannend rüberzubringen. Es gibt etwas längere Textpassagen mit vielen Beschreibungen, denn ich lege Wert auf eine ausreichend detaillierte Welt, in der die Spieler sich wohlfühlen. Einige Details sind wichtig, einige nur Stilmittel. Es ist an dir, herauszufinden welche welche sind. Ich habe oft, eine gute Vorstellung von meinen Welten, aber ich weiß nicht so ganz, was in ein Abenteuer passt und was nicht (Es soll ja übersichtlich bleiben).

Gib mir bitte immer Feedback! Ob das per Email ist, die ich provisorisch mal hierfür benutze: Bilder4Storys@web.de oder über Instagram, beides ist super.

Kurze Anleitung für den Spielleiter

Fett geschriebener, grüner, Text soll ein spezieller Hinweis an den Spielleiter sein.

Kursiven, blauen Text kann der Spielleiter den Spielern vorlesen.

Violetter Text zeigt Hinweise und Informationen, die erst für einen nächsten Teil, des Abenteuers wichtig sind.

Des Weiteren verweise ich in meinen Abenteuern auf eine Waffensammlung, die stetig verbessert wird. Die findest du hier drüben.

Ein ganz normaler Prolog

*Ihr sitzt in einem Pub in dem Dorf **Little Sharington**. Schnee weht von draußen gegen die Fenster, und schlechtes Bier schwappt in euren Humpen hin und her. Schlecht und doch so gut wie ihr es gewohnt seid. Die meiste Zeit wart ihr umgeben von Bauern, Mägden und Vagabunden, doch jetzt seid ihr alleine in der Taverne. Nur ein betrunkener Kerl, der mit dem Kopf auf dem Tisch liegt und leise schnarcht, leistet euch Gesellschaft. Es riecht nach altem Bier, Zimt und Orangen.*

Die Frau des Wirtes hat Plätzchen gebacken, die vor euch auf dem Tisch stehen. Ein ganz normaler Abend, wie ihr es gewohnt seid. In der Taverne gibt es einen Tresen, der in der Mitte des Raumes angelegt ist, und ein paar Tische stehen in einem Kreis entlang der Wand des Gasthauses. Morgen ist Weihnachten, und die meisten Menschen sind schon im Bett, da die Bewohner von Little Sharington eine Regel ganz besonders beachten: „Sei um Mitternacht im Bettelein, sonst kriegst du keine Geschenkelein“. Es ist die Goldene Regel des Dorfes.

Ihr seid eine Gruppe, die Knecht Ruprecht unterstützen soll, falls er beim Beschenken der Menschen Hilfe braucht. Der Bischof Nikolaus ist nämlich nicht da. Der Orden des Festes hat ein wichtiges Meeting einberufen. Drei Menschenjahre wird er weg sein und euch reichlich belohnen, wenn er wieder in seinen geheimen Hauptsitz einkehrt. Dieses Jahr hat Knecht euch nicht um Hilfe gebeten. Anders als im vergangenen Jahr hat er euch durch einen seiner Weihnachtselfen mitteilen lassen, dass alles in bester Ordnung sei und das Weihnachtskontingent alles unter Kontrolle habe.

Normalerweise wärt ihr nun unterwegs und würdet dafür sorgen, dass alle Dorfbewohner in ihren Betten liegen. Ihr seit nun also zusammen gekommen, um eure freie Nacht zu genießen und auf die gute Weihnachtszeit anzustoßen. **ABER** der Zauber wirkt um Mitternacht. Ihr solltet also zeitig im Bett sein, sonst fallt ihr in einen tiefen Schlaf, aus dem ihr erst am Morgen wieder aufwachen könnt.

Konversation und Situation, können ausgespielt werden:

- **Die Spieler können aus der Schenke in ihre Häuser gehen, oder in dem Wirtshaus schlafen.**

```
Gehen sie aus dem Wirtshaus:
Ihr geht aus der Schenke. Es ist fast keiner mehr draußen. Nur einzelne Leute sind noch
unterwegs, auf dem Weg in ihre Betten. An dem Haus gegenüber klebt ein zerfledderter und
nur noch halb befestigter Zettel. Es ist ein gezeichnetes Flugblatt, darauf ist ein Junge
zu sehen, der gesucht wird. Ihr kennt den Jungen nicht. Sein Name ist Sven Krämer. Er
wird seit gestern Abend vermisst.
```

- **In der Taverne lassen sich folgende Gegenstände, die vom Spielleiter versteckt werden, finden:**

Taverned
3 Bierhumpen
Ring
kleines Messer
alter Teddybär

Nachts, bei einem vom Spielleiter ausgewählten Spieler:

```
Als du diese Nacht in deinem Bett liegst, wachst du plötzlich durch ein Geräusch auf.
Ungewöhnlich, denn der Zauber sollte eigentlich dafür sorgen, dass du schläfst. Als du
die Augen öffnest, siehst du gerade noch wie sich die Tür zu deinem Schlafzimmer
schließt. Ein kratzendes Scharren ist zu hören, und irgendwas bewegt sich über die
Holzdielen in deinem Zimmer.
```

Als du deinen Kopf nach rechts drehst, siehst du einen Weihnachtselfen. Er sieht sehr mitgenommen aus. Seine rotgrüne Uniform ist teilweise von tiefen Schnitten durchzogen, aus denen Blut läuft. Er bricht zusammen. Seine letzten Worte sind: „Er ... ist tot ...“

Der Körper des Elfen wird schlapp. Der letzte Atemzug entweicht, und während du realisierst, dass kein Kind morgen Geschenke bekommt, dass es keine Freude geben wird, dass Nikolaus mehr als enttäuscht sein würde, hörst du die Kirchenglocke Mitternacht schlagen. Der Zauber der Weihnacht legt sich wie ein schweres Tuch über deinen Geist, und du sinkst in einen tiefen Schlaf.

Ein ganz normales Weihnachten

- **Die Spieler können nun verschiedene Orte aufsuchen (siehe Das Dorf). Jeder, der ihnen begegnet, wird ihnen frohe Weihnachten wünschen und ihnen bestätigen, dass es in der Tat ein ganz normales Weihnachten ist.**

Svens Haus

Szene:

Die Mutter wohnt mit Vater und Sohn alleine. Das Haus ist ganz gut instand. Es hat ein Strohdach, welches im Sommer neu belegt wurde und nun von Schnee bedeckt ist. Die Mutter sitzt alleine am Tisch, der Vater verteilt trotz des schönen Festes Flugblätter.

Information:

Ach mein lieber Sven ... Er war draußen mit seinem Freund Olaf. Sie wollten nur ein wenig spielen. Abends dachten wir, er würde bei Olaf übernachten. Doch als er am nächsten Tag immer noch nicht auftauchte, fragten wir Olaf was passiert sei. Er sagte uns, dass er und Sven sich bei den Bäumen vor den Bergen verloren haben. Er konnte ihn nicht mehr finden, also ist er einfach nach Hause gegangen. Ich verstehe nur nicht, warum er kein Wort gesagt hat. Unser Haus liegt doch auf dem Weg?"

Olafs Haus

Szene: Die Mutter von Olaf und sein Vater sind zu Hause. Das Haus sieht leicht mitgenommen aus, aber noch vollkommen intakt. Neben dem Haus ist der Brunnen (Zu Brunnen springen, wenn sie länger draußen sind, oder wenn sie aus Olafs Haus kommen).

Information:

Olaf kann etwas über die Situation im Wald erzählen:

```
„Wir haben im Wald gespielt, und dann war Sven einfach weg. Ich bin nach Hause, und am nächsten Tag haben mir seine Eltern erzählt, dass er immer noch nicht wieder zurückgekommen sei.“ (Er lügt)
```

- **Wenn sie ihn wirklich bedrängen, bedrohen etc., dann sagt er ihnen die Wahrheit, jedoch werden sie bald vom Dorf "gejagt".**

Wahrheit: *"Es hat ihn geschnappt! Gepackt hat es ihn und mit genommen. Es war so schrecklich ... diese Hörner ... diese Klauen ... er will ... Mich hat er nicht genommen, weil er nur eines braucht. Wenn ich unartig bin, dann holt er **mich** nächstes Jahr."*

- **Mehr sagt er nicht. Er wimmert nur, kauert sich hin und wippt hin und her.**

Er kann etwas über Sven erzählen:

```
„Sven war ein guter Junge. Wir hatten immer sehr viel Spaß. Zwar hat Sven auch ganz gerne mal Streiche gespielt, aber die Kinder hatten es verdient."
*Kinder, die Sven geärgert hat: Rosalinde
```

Okkultist

Szene:

Ihr betretet eine kleine Hütte. Vor euch ist eine kleine Theke. Der Raum ist aufgebaut wie ein kleiner Laden. Überall gibt es Regale, in denen große Gläser mit eingelegten Käfern, Tierköpfen und trockenen Kräutern stehen. Es riecht nach Räucherstäbchen und leicht nach Verwesung. Kleine Phiolen hängen von der Decke, und Reagenzgläser stehen in Halterungen auf der Theke. Darin sind bunte Flüssigkeiten, die teilweise brodeln und zischen. Als ihr den Laden betretet, ertönt ein Klingeln. Es dauert nicht lange, und ein Mann mit Buckel unter einer dreckigen Robe kommt aus einem Raum im hinteren Teil des Gebäudes.

- **Wenn sie das Bild von dem Habergeiß gefunden haben, dann kann er ihnen etwas über den Habergeiß erzählen. Wenn nicht, kann er ihnen nur eine Reihe von Monstern aufzählen, die Hörner und Krallen oder Hufe haben.**

```
Ohne Bild:
"Warum interessieren sich Leute wie ihr für so eine Kreatur?"
```

"Hörner und Krallen sagt ihr (Hufe?), das könnten viele Kreaturen sein. Der Ziegenmann, Baphomet, Faun, Pan, es gibt eine Menge Kreaturen mit diesem Aussehen. Ihr müsst mir etwas Genaueres bringen, etwas, mit dem ich was anfangen kann. Details!"

- **Die folgenden Aussagen, basieren auf dem System "Ich erzähle euch nur so viel, wie ihr mir gebt". Die erste Ausage bekommen sie umsonst.**

Mit Bild:
"Uh. Diese roten Augen ... und der Korb auf den Schultern. Das sieht aus wie der Habergeiß. Er gehört zu der Familie der Perchten, und mit ihm ist nicht zu spaßen. Er wird oft mit Krampus verwechselt, allerdings gibt es große Unterschiede was die Fähigkeiten angeht. Nichts, was man euch Amateuren erklären könnte, geschweige denn, das ihr glauben würdet.
"Warum interessieren sich Leute wie ihr für so eine Kreatur?"
Wenn sie ihm erzählen, dass sie glauben, das ein Zusammenhang zu Sven besteht: *Der Habergeiß ist brutal, neidvoll, er vereint alle schlechten Eigenschaften des Menschen in sich. Es gibt nur noch einen seiner Art. Er wird von vielen Perchten gehasst, denn auch wenn der Habergeiß, die typischen Eigenschaften der Perchten erfüllt, setzt er sich oft für die Sachen der Menschen ein. Jedoch zu einem Preis, den viele Leute als zu hoch empfinden. Aber was obliegt es dem einfachen Volk wie uns, das Handeln der großen Geister, Dämonen und Wesen zu hinterfragen.*
Wenn sie ihm erzählen, dass sie ihn jagen: *Im Gegensatz zum Krampus, hat der Habergeiß, keine besonderen Fähigkeiten. Er kann wenige Zauber wirken, ohne sich externe Mittel als Hilfe zu nehmen. Es gibt nur Theorien, wie seine Magie funktioniert. Doch das ist alles nur Spekulation, und geht über euren Verstand hinaus.*
Wenn sie ihm eine Tropähe versprechen: *Eine Theorie besagt, dass der Habergeiß Kinderseelen braucht, um Zauber zu wirken. Er steckt sie in seine Zistl und saugt ihre Kraft aus. Drei Tage braucht er dafür. Man sagt, dass die Kinder in seinem Korb bis zum letzten Tag leiden, ehe sie elendig verrecken. Ich habe eine Waffe, die euch helfen könnte.*
Er gibt ihnen ein Perchtenhorn.

Okkultist
Perchtenhorn

Information:

Das Perchtenhorn kann einmal benutzt werden und sorgt dafür, dass ein Percht eine Runde lang verwirrt ist und nicht angreifen kann.

Das Wirtshaus

Szene:

Die Kneipe ist leer. Nur der Wirt und seine Frau sind dort. Alle anderen sind in ihren Häusern, bei ihren Familien und feiern Weihnachten.

Knecht Ruprechts Haus

Ihr kommt an eine kleine Holzhütte, die zwischen ein paar Bäumen steht. Das Holz ist von der Zeit sehr mitgenommen, aber das Gebäude sieht doch relativ stabil aus. Das Ganze wirkt gewöhnlich, aber auch ein wenig einsam. Ihr habt mit eurem Kollegen sonst nur über

Botenelfen geredet und euch auch einmal mit ihm getroffen. Euch erschien Ruprecht immer sympatisch. Auch wenn er die unartigen Kinder bestrafte, tat er dies immer mit einem zugedrückten Auge und blühte in seiner Zeit als Ersatz-Nikolaus sichtlich auf.

Die Tür des Hauses steht offen. Das Innenleben ist verwüstet. Schränken liegen auf dem Boden. Holzschüsseln und Töpfe liegen überall verteilt. Es riecht nach Blut.

- **Probe auf Geruch, bei Erflog: Es riecht nach nassem Schaf.**

Information:

Hier gab es eindeutig einen Kampf. Tiefe Kratzer sind in Dielen und in der Wand gefurcht. Im Schlafzimmer finden sie die Leiche von Ruprecht. Er ist klein und dick mit einem langen schwarzen Bart. Seine Uniform sieht aus wie die des Bischofs, nur in Braun und schwarz. Drei große Klauenhiebe ziehen sich durch seine Brust.

Schreibtisch: Notfall-Nachricht über eine spezielle goldene Taube, die in einem Käfig im Wohnzimmer steht.
"Bei Notfall, Taube fragen!"

Information:

Taube:

Ich kenne einen guten Mann, im Winter liebt ihn jedermann. Doch, wenn die Sommerblumen blüh'n , kümmert sich kein Mensch um ihn. Der Mann in vielen Stuben steht und niemals von der Stelle geht. Was bin ich? **Lösung: Der Ofen/Kamin**

Knechts Haus
Notfallnachricht
Taube

Rosalindes Haus

Szene:

Es ist keiner zu Hause.

Rosalindes Haus
Das Bild von einer Kreatur mit Ziegenkopf, die in den Brunnen steigt, mit einem Korb auf dem Rücken (Rosalindes Zimmer)
Tagebuch

Der Brunnen

- **Man weiß, dass der Brunnen seit Langem leer ist und unbenutzbar. Das Wasser des Dorfes wird aus einer anderen Quelle gewonnen, die unglücklicherweise am Rand des Dorfes liegt. Zurzeit steht der Brunnen nur noch als Andenken an eine glorreiche Zeit, in der die Bewohner noch nicht mit Kutschen und Tonnen bis an den Rand des Dorfes ziehen mussten, um das kühle Nass zu sich**

nach Hause zu bringen. Der Brunnen wird von niemanden beachtet, allein einige Kinder halten sich manchmal in seiner Nähe auf.

Szene:

*Ein Mädchen (**Rosalinde**) geht an den Brunnen heran. Es trägt einen einfachen Mantel, dicke Handschuhe und Stiefel. Bis auf die kleine Narbe unter ihrem Auge also ein ganz normales Mädchen. Verstohlen blickt es sich um, scheint euch nicht zu bemerken und wirft etwas in den Brunnen.*

Informationen:

Rosalinde kann euch etwas über den Brunnen erzählen, oder Probe auf "Urbanes/Gossenwissen" oder ein ähnliches Talent. Bei Erflog erinnern sie sich selbst an den Brauch mit den Brunnen: (Hier bitte nicht auf den Grundwert würfeln lassen.)

In den Brunnen werfen wir oft Holzstücke. Dort ritzen wir die Namen der Kinder ein, die uns ärgern. Es heißt: Der, dessen Name am Häufigsten in den Brunnen geworfen wurde, dessen Wünsche werden sich an Weihnachten nicht erfüllen. Bis jetzt hat es auch immer funktioniert.
***Das Mädchen wird euch nicht sagen, welcher Name auf ihrem Holzstück steht.**

- **Wenn man in den Brunnen schaut, sieht man nur ein Seil, das in die Dunkelheit fällt. An diesem Seil befindet sich ein Eimer. Wenn sie ihn hochziehen, sind darin lauter Holzstücke, auf denen der Name "Sven Krämer" steht. Steigen sie in den Brunnen, kommen sie in die Höhle des Nikolaus.**

Der Wald

- **Probe auf "Wahrnehmung" oder ähnliches Talent: Bei den Bäumen vor den Bergen, also im Wald, können sie Hufabdrücke finden, die in das Dorf führen und sich dann verlieren.**

Die Höhle, des Nikolaus

Szene:

Ihr gelangt in den Brunnen. Die Wände sind voller Moos, und Pflanzen wachsen aus den Ritzen. Es riecht moderig. Um so näher ihr dem Boden kommt, desto mehr riecht es nach Verwesung. Am Boden ist ein blau schimmerndes Portal. Springt ihr hindurch, dreht ihr euch und landet in einem kleinen runden Raum, von dem je ein Tunnel nach links und nach rechts wegführt.
Links: *Ihr kommt in eine Werkstatt. Überall liegen tote Weihnachtselfen herum, und in großen roten Buchstaben (**Es ist Blut**) steht an der Wand: AUßER BETRIEB. In der Werkstatt ist ein Elf noch halb am Leben. Der Elf spricht: „Er ist so schrecklich ... diese Hörner ... diese Klauen ... er will das Fest ... doch der Preis ist zu hoch ... ährg“*
Rechts: Halle des Habergreiß.

Halle des Habergeiß:

Ihr geht den langen Gang entlang. Dunkle Erdwände gehen schon bald in wunderschöne, gebaute Steinwände über. An der Decke hängen Lampen, in denen kleine glühende Wesen schweben, und Mistelzweige. Bald hängen rotgrün bestickte Stofflaken an den Wänden, und

es wird deutlich wärmer. Ihr kommt an eine Tür (Sie lässt sich öffnen). Die Halle, die ihr betretet, ist riesig. An den Wänden geht ein Geländer wie ein kleiner Balkon herum, welcher aus Zuckerstangen und Weihnachtskugeln besteht. Ganz vorne ist der große Thron des Bischof. Er ist mit goldenen Zeichen geschmückt und mit rotem Samt gefüttert. Rechts daneben steht ein gigantischer Weihnachtsbaum. Überall liegen verpackte Geschenke herum. Leichte weihnachtliche Musik spielt im Hintergrund, und der Geruch von Weihnachtsbraten liegt in der Luft. Ihr hört ein leises Hämmern und seht links von euch ein kleines Wesen an einer Werkbank. Es sieht aus wie eine kleine Ziege mit viel zu langem Hals. Es hat weißes Fell und kleine Hörner (Schelm).

- **Es rennt weg, wenn es sie bemerkt. Wenn sie es fangen, können sie mit ihm reden. Wenn sie es nicht fangen, holt es den Habergeiß.**

Information:

- **Schelm kann ihnen etwas über den Habergeiß erzählen, wenn sie es bedrohen:**

"Mein Meister hat große Pläne und einen noblen Geist. Er ist jedoch nicht so verweichlicht wie dieser ekelhaft fröhliche Nikolaus. Erlöst hat er diesen Ruprecht, er war ein Nichtsnutz. Unter seiner Macht muss nicht einmal jemand leiden ... nur einer. Jedes Jahr ein anderer. Ein kleiner Preis für ein gerechtes Fest".
*__Mehr sagt er ihnen nicht.__

Der Habergeiß:

Ein großer Schatten nähert sich. Aus einem Gang kommt eine außerweltliche Kreatur. Seine Beine sind mit schwarzen Fell bedeckt und haben Hufe, der Oberkörper ist der eines muskulösen Mannes, allerdings mit dunkler Haut. Seine Arme sind mit demselben Fell wie dessen Beine bedeckt, und an den Händen wachsen riesige Krallen, die schwarz glänzen. Auf den Schultern dieses Mischwesens sitzt ein viel zu großer Ziegenkopf, aus dem zwei große gebogene Hörner wachsen. Die Augen flackern rot. Auf dem Rücken trägt er eine große Zistl, einen Tragekorb, wie man ihn von Bauern kennt.'

Wichtige Information:

- **Der Habergeiß wurde von dem Orden des Festes (Ein Orden aus sämtlichen Festtagssymbolen und Göttern, wie dem Osterhase, Gott des Festes, Zahnfee etc.) gesandt. Ein letzter Versuch, um den wahren Sinn des Weihnachtsfestes zu erhalten (die Braven belohnen und die Bösen bestrafen). Der Orden entschied sich, Knecht Ruprecht aus seinem Amt zu entlassen und zu ersetzten. Jemand, der gerechte Strafen auch wirklich durchzog, wurde benötigt. Als Bruder des Bischhofs und Mitglied der Nikolausfamilie war Knecht Ruprecht einfach zu gütig für diese Rolle.**

Nikolaus würde jedoch nie zulassen, das sein Bruder in das *Land der verlorenen Wesen* verbannt werden würde (Ein Land, in das all die Wesen kommen, deren Feste nicht mehr gefeiert bzw. deren wahrer Sinn, verlorengegangen ist). Also mussten sie jemanden schicken, der beide Brüder in das Land der verlorenen Wesen schickt und solange den Platz des Bischofs übernimmt, bis ein würdiger Ersatz gefunden wurde.

Ein Kompromiss, der nur widerwillig vom Orden geschlossen wurde, war der Habergeiß. Das größenwahnsinnige Monster tötete Knecht Ruprecht und verbannte den Nikolaus (Er konnte den Nikolaus nicht töten, da dieser zu mächtig war). Er will der neue Herr der Weihnacht werden, doch um den Zauber der Weihnacht zu wirken, der eigentlich dem Nikolaus vorbehalten ist, muss er einen Jungen stehlen und in seinen Korb stecken. Er braucht die drei Weihnachtstage (24., 25. und 26.12.), um die Kräfte aus dem Körper des Jungen zu ziehen. Während er dies tut, kann er schon den Zauber wirken, der Junge ist aber noch zu retten.

- **Wenn es zum Kampf kommt *und* sie das Rätsel der Taube gelöst haben, werden sie nach einiger Zeit gerettet:**

Eine zweischneidige, glänzende Axt, fliegt durch die Luft und auf den Habergeiß zu. Die Schneide teilt einen Arm des Habergeiß ab und dieser geht zu Boden. Direkt fängt ein Mann in einer rot-weiß-schwarzen Weste, unter der ein Sixpack zu sehen ist. Ein Mann mit schwarzen Lederstiefeln und einer Montur, in den selben Farben wie seine Weste, beginnt dem Wesen mit seinen Fäusten zuzusetzen.
*__Die Spieler können ihn jederzeit unterbrechen oder mithelfen.__
Habergeiß: *Du widersetzt dich dem Orden?*
Der Mann: *Der Orden kann mich mal gewaltig. Das sie deine Hilfe überhaupt in Erwägung gezogen haben ...*
Habergeiß: *Ich habe nur Befehle ausgeführt. Wie bist du entkommen?*
Der Mann: *Ausreden! Niemand hat dir befohlen, Ruprecht umzubringen! Das warst du ganz alleine. Du und dein Neid! Ich bin aus den Tiefen des Landes der verlorenen Wesen hinaufgestiegen. Der Orden hat dort keine Macht. Ich wurde mit neuer Kraft gesegnet und wiedergeboren. Es wird nicht mehr um Belohnungen und Strafen gehen, nur noch um Freude. Die Menschen werden in ihren Leben schon genug bestraft. Ich bin nicht mehr Bischof Nikolaus. Es ist Zeit für den Weihnachtsmann. Wenn das dem Orden nicht passt, dann kann er gerne versuchen, mich aufzuhalten.“*

Ende

Wenn sie überleben, können sie Sven aus der Zistl befreien.

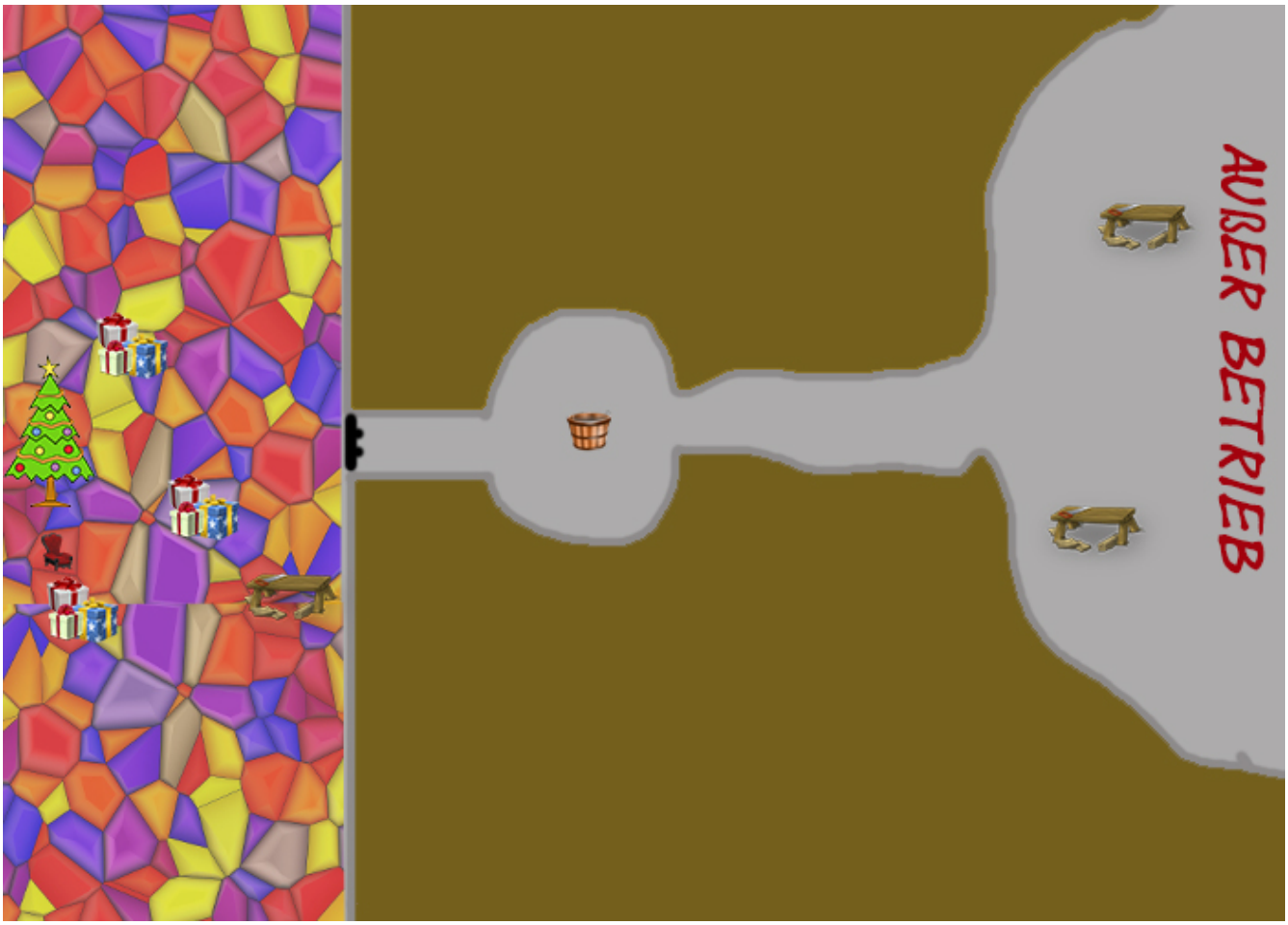
- **Sollten sie das Dorf nicht verärgert haben, werden sie vom Weihnachtsmann mit einem großen Festessen belohnt.**
- **Sollten sie das Dorf verärgert haben, kommen sie aus dem Brunnen und werden wegen Hexerei, Kindesbelästigung und Entführung gehängt.**

Orte

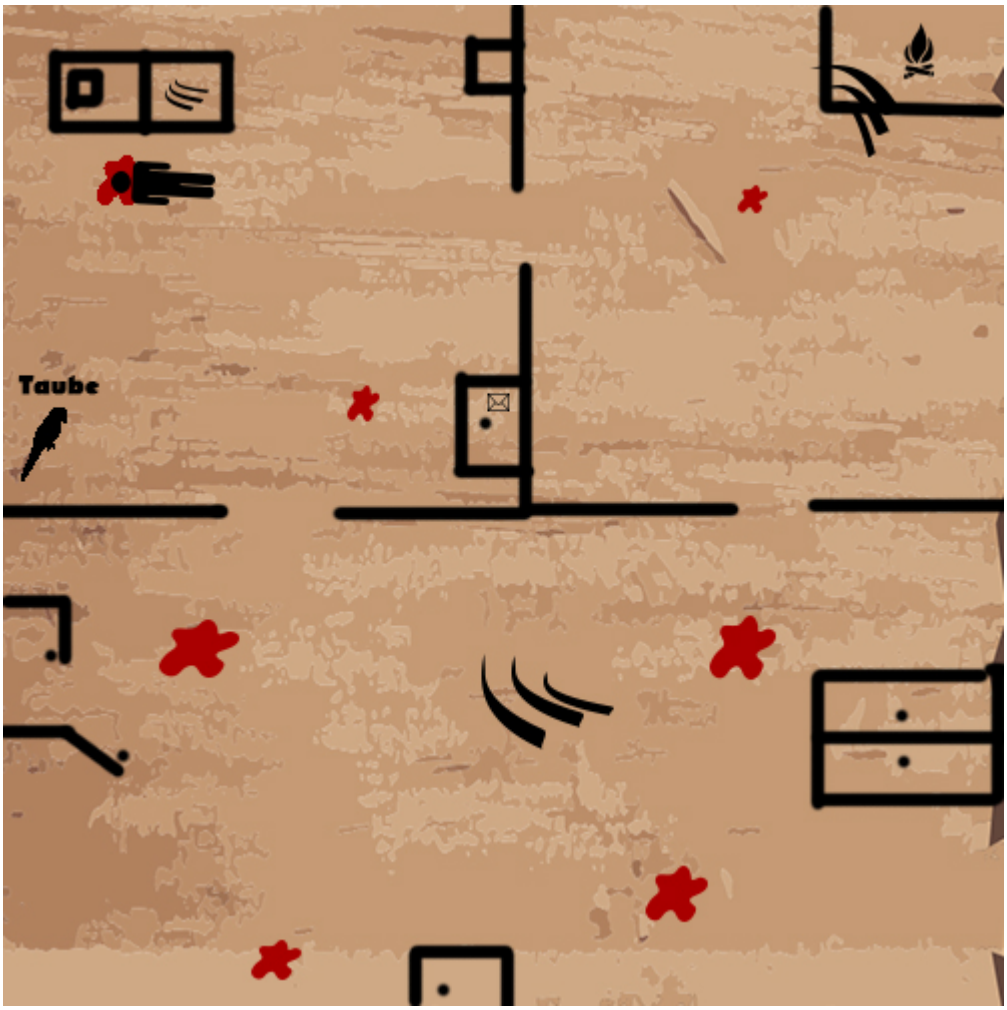
Das Dorf



Höhle des Nikolaus



Knecht Ruprechts Haus



Personen und Gegner

Der Bischof Nikolaus(200Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
16	**4**	**13**
Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **0**	Geistesblitzpunkte: **1**
Faustkampf: **66**	Kultur: **44**	Empathie: **43**
Axtkampf: **86**		Verborgenes erkennen: **53**
Zechen: **56**		Betören: **73**

Habergeiß(150Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
16	**6**	**7**
Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **0**	Geistesblitzpunkte: **0**
Faustkampf: **66**	Sektenwissen: **66**	Lügen: **77**

Springen: **86**		
Rennen: **56**		

Olaf(20Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
15	**12**	**12**
Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **1**	Geistesblitzpunkte: **1**
Faustkampf: **55**	Gossenwissen: **82**	Lügen: **82**
Rennen: **65**	Landwirtschaft: **62**	Feilschen: **62**
Springen: **45**		
Treten: **45**		

Rosalinde(20Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
16	**13**	**18**
Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **1**	Geistesblitzpunkte: **2**
Backpfeife: **86**	Gossenwissen: **73**	Lügen: **68**
Rennen: **66**	Kochen: **81**	Betören **78**
Verstecken: **56**		Feilschen: **48**
		Mut: **58**

Dorfbewohner(50Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
22	**18**	**13**
Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **1**
Faustkampf: **62**	Lebensmittel: **48**	Lügen: **53**
Mistgabel: **92**	Kochen: **61**	Menschenkenntnis: **33**
Fackel: **84**	Landwirtschaft: **83**	Feilschen: **86**
Rennen: **75**	Flora & Fauna: **68**	

Schelm(20Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
12	**0**	**9**
Geistesblitzpunkte: **2**	Geistesblitzpunkte: **0**	Geistesblitzpunkte: **1**
Rennen: **72**		Lügen: **69**
Springen: **40**		Verborgenes erkennen: **39**
Faustkampf: **32**		

Anekdote zum Abenteuer

Es war ein harscher Wintertag, und wir waren schon mehrere Stunden unterwegs. Durch Wind und Schnee kamen wir endlich bei dem Haus eines Kumpels an. Nachdem wir Pizza bestellt und die Charaktere erstellt hatten, war es langsam spät. Wir fingen trotzdem noch an. Wir haben damals nach meinem eigenen Regelwerk gespielt. Außerdem waren die Orte noch nicht so ausgearbeitet, und ich hatte eine steinerne Urne im Dorf verzeichnet, die keinerlei Funktion hatte. Es begab sich also so, dass (durch mein vollkommen durchgeplantes Regelwerk) die Jungs sich gegenseitig beeinflussen konnten. Also während die ersten drei sich gegenseitig beeinflussten und dadurch ein Teammitglied sterben lassen "mussten", rannten die anderen beiden in der Gegend rum und untersuchten eine vollkommen nutzlose Urne, wollten (trotz meiner Hinweise) unbedingt in den Wald, in dem die beiden Jungs gespielt haben und verpassten den ganzen Kampf. Das ganze endete in einem witzigen Abend für die Jungs, einen nicht so lustigen Abend für mich und einem kleinen Meme.

Also denkt immer dran: Keep it Knecht Bois!

Zum Autor

Hallo, ich bin Leon und kleiner Hobby-Autor. Ich habe bereits für mich und meine Freunde 5 (drei weitere noch in Arbeit) Abenteuer für ein eigenes P&P-Regelwerk geschrieben. Ich arbeite an dem System aber im Moment nicht weiter, weil ich zur Zeit an einem Fantasy-Roman schreibe. Außerdem bin ich viel zu schlecht im Balancen, es ist sehr unwahrscheinlich, dass das einmal fertig wird. Als ich gesehen habe, dass man richtig einfach und gern gesehen Abenteuer für diese Webseite und dieses System schreiben darf, dachte ich, ich schreibe die mal um und stelle sie hier rein. Ich weiß nicht, wie oft ich dazu komme, aber ich geb mein Bestes. Ich finde so eine kleine Nachricht unter Abenteuern immer schön, damit man auch etwas von der Person weiß, deren Geschichte man spielt. Ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen!

lg Leon

Folgende und bestehende Abenteuer:

Ein ganz normales Weihnachten

Die Herrschaft der Schatten

Das Geheimnis der Starveil (Star Wars) [wird potentiell nicht bestätigt werden]

STD.corp

HOPE

Der Götterkristall (DSA) [wird potentiell nicht bestätigt

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. Ein ganz normales Weihnachten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Ein+ganz+normales+Weihnachten&oldid=7475`