HOW TO KILL A SANTA

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





INHALT

How to kill a Santa 3
- Setting 3
- Vorbereitung 3
- Abenteuer 6
- Anhänge 17

HOW TO KILL A SANTA



Hier kannst du das Abenteuer von [1] noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1	Teil 2
🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Setting

- Wo spielt das Abenteuer: Nordpol, im (ewigen) Eis
- Wann spielt das Abenteuer: Dezember 2022 (jetzt, gegenwärtiges Datum)
- Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer: How to be a Hero (mit leichten Anpassungen)
- Für wie viele Leute ist es gemacht: 4
- Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht
- Schwierigkeit für die Spieler: leicht
- Spieldauer: 1 – 2 Abende (8 bis 9 Stunden inkl. kurze Pausen)

Als Polarforscher seid ihr zum Nordpol geschickt worden, um Messdaten für wissenschaftliche Zwecke zu sammeln. Auf eurem Weg durch das Ewige Eis begegnet ihr ungeahnten, wunderhaften Dingen, wie Elfen und anderen weihnachtlichen Abenteuern.
Der Weihnachtsmann ist ausgebrochen, helft den Weihnachtsmann unschädlich zu machen und das Weihnachtsfest zu retten.

Vorbereitung

- Charaktere sind Menschen, 4 Polarforscher (3 in einem Team, 1 alleine unterwegs, stößt später dazu) auf wissenschaftlicher Mission zur Sammlung von Messdaten zum Zustand des Pols, kennen sich gut und sind schon miteinander durch einige üble Situationen gegangen auf ihren Expeditionen am Nordpol. Arbeit für Regierungsbehörden - müssen regelmässig Bericht abgegeben an ihre Vorgesetzten in ihren warmen Zimmern im Heimatland.

- Tipp an die Spieler: mindestens einen relativ hoch geskillter Kampfwert ist ratsam auf dem Charakterbogen, um im Abenteuer zu bestehen, Werte wie Mikroskopieren oder ähnliches kann man sich evtl. sparen, survivaltechnische Talente sind sinnvoller, ihr müsst kämofen können und in der Wildniss überleben können [Der Autor empfielt: 1 algemeinerer Waffenwert, z.B. Stichwaffen, Wurfwaffen, etc.; 1 waffenlosen Kampfwert, z.B. Faustkampf, Kicken, Treten, etc.]
- Klamotten vorgegeben: warme Kleidung - lange Unterwäsche, Leggins, lange Hosen, T-Shirt, T-Shirt langärmlig, Wollpulli, dünne Wollsocken, dicke Wollsocken, Fleece Jacke (wasserdicht), dicke wollgefütterte Jacke, wasserdichte gefütterte Wanderstiefel, Sonnenbrille, Schutzbrille, wasserdichter Rucksack, dünnere Handschuhe, dicke Handschuhe, Multifunktionstuch, dicke Mütze, Ohrenschützer
- **Inventar:** Messer (groß) (2w10 -3), Schnitzmesser (klein), Tagesration 1 x (wähle selbst, was du essen willst - Spielleiter entscheidet, ob realistisch), Notizpad + Touchpen, Messer, Strick, Karabiner, Thermoskanne, Eispickel, 5 persönliche Items - im Team aufzuteilen: Kamera, Funkgeräte 2x + Wechselbatterien 2x, Messgerät, GPS Gerät
- Spieler dürfen Mana besitzen: max. 10 Mana (gute Begründung, wieso ein Forscher Max.-Mana hat), zwischen 0 und 5 frei wählbar, über 5 muss mit Spielleiter verhandelt werden [wird später im Abenteuer eingeführt und erklärt]
- Regeneration: Rast und Ruhe +1 Mana, Schlaf +2 Mana

Vorschläge für Charakter-Skills

Handeln

- Klettern
- Rennen
- Schlagen
- Treten
- Ausweichen
- Waffenwert (Stichwaffen, Hiebwaffen, Wurfwaffen, etc.)
- Faustkampf
- Verstecken
- Gewicht heben
- Schleichen
- Nahkampf

Wissen

- Wahrnehmung
- Literatur
- Alte Kulturen & Runen
- Geschichte
- Spuren lesen
- Biologie
- Medizin
- Tüfteln/ Handwerk
- Pflanzenkunde
- Gesteinskunde
- Hacken
- Fremdsprachen (Englisch, Spanisch, Russisch, Japanisch, etc.)
- Programmieren

Sozial

- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Überreden
- Tiere zähmen
- Manipulieren
- Betören/Flirten
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern/Bedrohen
- Begeistern
- Beruhigen
- Zechen
- Humor
- Schauspiel
- Tanzen
- Musizieren
- Singen
- Beruhigen
- Manipulieren
- Begeistern/Führen
- Verhandeln

Waffen

Waffe	Berechnung
Waffenloser Kampf	1W6 Schaden
Stock, Stein, improvisierte u. kaputte Waffen	1W10 Schaden
Messer	2W10 Schaden
(alle weiteren Waffenwerte im Verlauf des Abenteuers)	

Später Waffen im Game erhältlich, (am Anfang nur Messer) gebt euch Werte, mit denen ihr mit mehreren Waffen kämpfen könnt (Stichwaffen, Hiebwaffen, stumpfe Waffen, etc.), denn ihr wisst nicht welche Waffen ihr findet, Werte, wie "Axt" oder "Schwert" könnten nutzlos sein, wenn's nirgends Äxte oder Schwerter gibt

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

- Spieler Charaktere: 3 US Polarforscher, 1 Russischer Polarforscher
- Amerikanische Forscher arbeiten für ein amerikanische Wissenschaftsinstitut, das der Regierung unterstellt ist. Spieler sind zu dritt auf der Station, kennen sich gut und sind schon miteinander durch einige üble Situationen gegangen auf ihren Expeditionen am Nordpol. Spieler Charaktere sammeln Messdaten zum Zustand des Pols und müssen regelmässig Bericht abgegeben an ihre Vorgesetzten in ihren warmen Zimmern in den Staaten.
- Russischer Forscher auf der Flucht vor der momentanen Lage in Russland, hat sich als Forscher zum Nordpol versetzen lassen, in der Hoffnung am Nordpol die Sache auszusitzen und zurückkehren zu können, wenn ein gewisser Präsident weg vom Fenster und es in Russland wieder sicher ist. Muss leider ab und zu Messdaten nach Moskau schicken, damit der Arbeitgeber in Russland denkt, er arbeitet noch für sie, aber eigentlich sucht er nur Unterschlupf am Nordpol. [Kennt die anderen Spieler Charaktere zu Beginn des Abenteuers noch nicht und sie kennen den russischen Forscher-Charakter nicht. evtl. Kommunikation zwischen Spieler, der russischen Forscher spielt und anderen Spielern gering halten]
- Russe weiß, dass auch amerikanische Teams am Nordpol unterwegs sind, ist aber alleine in deiner Station am Nordpol. Dass andere Russen am Nordpol sind ist relativ unwahrscheinlich. Amis wissen auch davon, dass andere Nationen am Nordpol forschen, nen Russen zu treffen am Nordpol zur momentanen Zeit scheint für die Amis unwahrscheinlich. Russe weiß, dass Amis am Nordpol forschen, hat aber nix sonderlich gegen Amis. Momentan ist ihm ein Ami definitiv lieber, als einen Russen zu treffen.

Klamotten Russischer Forscher: Wärmende Wattejacke, Wollmütze, Schapka, gefütterte Stiefel, Schutzbrille
Inventar: Messer (groß) (2w10 -3), Schnitzmesser (klein), Tagesration 1 x (wähle selbst, was du essen willst - Spielleiter entscheidet, ob realistisch), Notizpad + Touchpen, Messer, Strick, Karabiner, Thermoskanne, Eispickel, 5 persönliche Items, Kamera, Funkgerät und GPS Gerät

Abenteuer

Kapitel 1 [19.12.] Endstation Nordpol
Episodenziel: überleben im ewigen Eis, Unterkunft finden

- Spieler mit Arctic Truck unterwegs auf dem Nordpol von Station zu Messungsort, Truck fängt an zu stocken und bleibt Mitten im Eis stehen (Russe ist allein unterwegs, ihm passiert das selbe, und zwar wenige Meter von US Truck entfernt) [ca. 12 Uhr Mittags, als sie mit Truck stehen bleiben]
- Versuche den Wagen neu zu starten bleiben erfolglos, Totalschaden am Motor, der Truck fährt so schnell nicht mehr
- raus in die Kälte, (Schneesturm außen, Wind aus Osten) evtl. GPS Gerät starten (Längen und Breitengrade/Position des Trucks merken/notieren) in allen Himmelsrichtungen ist nur Schnee und Eis zu sehen [alle 10 Minuten in RL Zeit 1 w4 Würfel Schaden durch Kälte trotz warmen Klamotten (ohne warme Klamotten wär's deutlich mehr und öfters Schaden)]
- Spieler müssen sich entscheiden, in welche Himmelsrichtung sie gehen wollen, um Hilfe zu suchen-> im Truck bleiben hilft nicht lange, die Autobatterie, damit auch die Heizung im Truck reichen bei Dauerbelastung mit viel Glück bis zum nächsten Morgen, früher oder später muss nach nem Unterschlupf gesucht werden

[2 Stunden unterwegs = 1w10 Schaden durch Kälte, für Russen 1 w4 Schaden]

Norden	Spieler laufen 2 Stunden durch Nebel, kommen wieder am Truck an - wohl irgendwie im Kreis gelaufen

Süden	Spieler laufen 2 Stunden, finden eine Höhle, wenn sie die Höhle betreten: Eisbär in der Höhle - Kampf (60 HP, 70 auf Kralle, 5 W10 + 5 auf Krallenhieb) oder Flucht, weitere halbe Stunde laufen, kommen an Wasser (nicht unbedingt Ozean, wenn auf GPS gucken: großer Eisschollensee) müssen umdrehen, 2 einhalb Stunden zurück
Westen	Spieler laufen 2 Stunden, einem Spieler nach dem anderen wird schwindelig und sie fangen an zu halluzinieren [Halluzinogene in der Luft] (Würfelprobe auf Durchhaltevermögen, Ausdauer, o.ä.) [Spieler erzählen lassen, was sie halluzinieren o. DM erzählt anhand von Schwächen und Ängsten der Figur den Spielern was sie halluzinieren]; 1 Stunde später ist das Chaos vorbei, Spieler finden sich erschöpft am Truck wieder -2W10 HP für jeden Spieler
Osten	(gegen den Sturm) Spieler laufen 2 Stunden, kommen an einer kleinen Hütte an

- An der Hütte angekommen: alter, griesgrämiger Einsiedler Zwerg (kleinwüchsiger Mensch mit Bart, 1,20 m.) hinter der Hütte am Holz stapeln (Berent Ringstad)

(Zwerg: alt, braunhaarig, faltiges grimmiges Gesicht, langer buschiger Bart bis Gürtel, goldenen Ring an der Hand, knarzende Stimme) (100 HP, 80 Skillpunkte auf "Axt"; Zwergenaxt: 3 W10 +5)

- wenn sofort rein in die Hütte, ohne sich umzuschauen, werden sie nach einer Weile vom Zwerg überrascht, der die Einbrecher mit der Holzaxt angreift
- Bester Weg: Dem Zwerg diplomatisch entgegentreten, um zu überzeugen dass sie bleiben dürfen, hat ungern Besucher im Haus
- alternativ Weg: Zwerg töten (Loot am Zwerg: Holzaxt und Ring; Loot in der Hütte: Brennholz, Kessel, Feuersteine, Isomatte und Schlafsack, Campingklappbett, alte ranzige Tasse, Bücherregal voller Bücher - viele Bücher über Weihnachtselfen, Mineraliensammlung des Zwergs)
- Feuer machen, Essen aufteilen, Schlaflager bereitmachen, evtl. Bücher über Elfen lesen, schlafen legen

Bücher über Elfen (in der sehr unleserlichen Handschrift des Zwergs geschrieben)

einfache Probe auf Literatur o. Lesen Wert, alt. Wissen allgemein	Kleine, spitzohrige Kreaturen, die am Nordpol hausen, in der Regel maximal 30 cm groß, Legenden erzählen von einem Elf, der ganze 52 cm groß gewesen sein soll und als Riese in seinem Volk galt, dafür gibt es aber keinerlei Belege, helfen dem Weihnachtsmann in der Geschenkefabrik aus. Elfen in Unterkunft nördlich der Fabrik untergebracht.
Extended - falls mindestens 40 Skillpunkte auf Literatur o. Lesen Wert, darf Spieler einfache Probe würfeln	Weihnachtsmann früher mal ein Elf gewesen, verwandelte sich in größter Not, um Kindern in der Welt ein wenig Trost und Freude in schlimmer Zeit zu geben. Nahm sich den heiligen Nikolaus als Vorbild für sein tun. Der eigentliche Nikolaus hat mit dem verwandelten Elf bis auf seine Idol Funktion kaum was zu tun.
Masterclas - falls mindestens 65 Skillpunkte auf Literatur o. Lesen Wert, darf Spieler einfache Probe würfeln	Elfen sind von Natur aus triebgesteuerte, agressive Wesen. Je älter ein Elf wird, desto mehr steigt sein/ihr Verlangen nach Fleisch und sein/ihr Blutdurst und mit steigendem Alter fällt es den Elfen auch zunehmend schwerer dieses Verlangen zu kontrollieren. Aus diesem Grund werden in der Geschenkefabrik und für die Vorbereitungen für das Weihnachtsfest nur junge Elfen bis zu einem Alter von max. 70 Jahren zugelassen. Elfen über 70 Jahren sind ein zu hohes Risiko für Mitelfen und für die Produktion. Diese werden in die finsteren Felskluften der Eisberge verbannt.
Expert - falls mindestens 75 Skillpunkte auf Literatur o. Lesen Wert, darf Spieler einfache Probe würfeln	Ein Weihnachtsmann muss alle 1000 Jahre durch anderen Elf ersetzt werden, aufgrund von Altersschwäche, Kampf zwischen nominierten Elfenkandidaten findet statt, Kategorien des Wettkampfes: Geschenke erschaffen, Backen, Singen & Dichten, Schlitten Wettrennen, Magiekampf, Verwandlung zum Weihnachtsmann äußert schmerzhaft für Elfen (Wachstum in Sekunden)

- wenn Zwerg bei ihnen u. freundlich gesinnt: Kräutersuppe zubereitet (eher ne dünne, wässrige Brühe) - 100% HP Wiederherstellung
- wenn Zwerg tod o. unfreundlich gesinnt: 2 W10 Regeneration nach dem Schlaf
- Schlafen gehen/ sich irgendwie auf dem Boden zurecht kauern - wenigstens warm ist es

Kapitel 2 [20.12.] Von Zwergen und Elfen

- Spieler wachen am nächsten Morgen in der Hütte des Zwerges auf
- (im Schneemobil, falls Hütte nicht gefunden-> nicht regeneriert, 2w10 Schaden, weil im Truck eisig kalt, Elf in diesem Fall vor dem Truck auftauchend)
- falls Zwerg schlecht behandelt: Items geklaut, dann von Zwerg keine Spur
- falls gut gesinnt: Zwerg macht den Spielern Frühstück (graue Pampe, seltsam schmeckend, aber sättigend), Zwerg hat in der Nacht ein paar Waffen besorgt, übergibt den Spielern stumpfe Waffen [Haken und Spieße] (2 W10 +5 Schaden) [das was er so kurzfristig auftreiben und basteln konnte], um sich draußen in den Wilden des Ewigen Eises zu verteidigen gegen Bären und "andere Wesen" (Zwerg gibt nicht freiwillig Infos über Elfen)
- nachdem die Spieler ihre "Waffen" erhalten haben klopft es an der Tür, als sie aufmachen sehen sie einen kleinen Elfen, der in der Kälte fast erfroren, verwirrt drein schaut
- reinlassen, aufwärmen am Feuer o. alternativ sterben lassen (Zwerg gegen Elfen - will ihn nicht aufnehmen -> Überzeugung Wurf gegen Zwerg)
- sobald Elf sich ein wenig erholt und aufgewärmt hat: Elf (Twinkledance Coca) reicht Spielern einen Zettel mit Rätsel darauf

RÄTSEL

Tinte auf dem Papier teilweise verwischt, Teile von Wörtern nicht lesbar, Spieler müssen Nachricht entziffern

"W r E en d s We na ht orfs br eh n g nd H fe! D We cht ann st schwu n! r i t fa h in W t rf llen, uf nd d v n! er We ts n ist sgeb o en! Hil ! So k z v r em nach st si d wi fe o ne en ach ann auf schm sen! ur och 4 ge bis m st nd ie Ge nke s d h n ht f tig! rauch n Hil! lrg w r!"

Lösung: "Wir Elfen des Weihnachtsdorfs brauchen dringend Hilfe! Der Weihnachtsmann ist verschwunden! Er ist einfach in Wut verfallen, auf und davon! Der Weihnachtsmann ist ausgebrochen! Hilfe! So kurz vor dem Weihnachtsfest sind wir Elfen ohne einen Weihnachtsmann aufgeschmissen! Nur noch 4 Tage bis zum Fest und die Geschenke sind noch nicht fertig! Brauchen Hilfe! Irgendwer!"

(Beispielsbild am Ende der Seite -> Rätsel)

- Wenn sie den Elfen weiter ausquetschen: Elf weiß nichts, soll nur Botschaft überbringen - oberster Elf (Master) Brandysnap [Magicwrap] hat ihn beauftragt

(Bei Weihnachtselfen ist das mit den Namen umgekehrt. Erst wird der Nachname, dann der Vorname genannt. Tom Müller wäre also Müller Tom und müsste als Herr Tom angesprochen werden)

- Aufbruch, (falls noch was zurückgelassen, zurück zum Schneemobil) und dann Richtung Osten
- mit Hilfe des Elfs kommen sie jetzt weiter nach Osten
- Falls Spieler Elf getötet oder verjagd haben, Zwerg überreden - Zwerg kennt den Weg, aber führt die Spieler nur gegen Belohnung
- falls Zwerg und Elf getötet bevor magische Grenze überschritten: I'm Sorry, aber das ist dann wohl das Ende des Abenteuers -> ohne Hilfe irren Spieler im Eis umher, verlaufen sich nach einer Weile und erfrieren im Schnee und Eis - keine Chance über die magische Grenze zu kommen
- nach 3 bis 4 Stunden kommen die Spieler mit Hilfe vom Zwerg oder Elf an eine unsichtbare, magische Grenze, durch die sie nur mit Hilfe einer der beiden kommen

Hinter der magischen Grenze:

- Begegnung mit finsteren Elfen (3 Stück)
- Zwerg flieht vor Kampf
- Begleiterelf wird rasend, fletscht die Zähne und stellt sich im Kampf auf die Seite der finsteren Elfen

Finstere Elfen 10 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Knüppel	20	3w10
Biss	20	2w10 +5

Twinkledance Coca (Begleiterelf) 30 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Hauen	40	1w6
Biss	40	2w10 +5
Schlafzauber	5 mal einsetzbar	Ziel schläft 3 Runden

- Wenn Begleiterelf getötet: keine weiteren Infos zu Elf
- ohne Begleiter orientierungslos, weil Zwerg vor Kampf geflohen ist
- landen nach langem Herumgeirre in einer Eishöhle mit Jeti - bester Weg: ablenken u. fliehen o. verscheuchen

Jeti 210 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Klauenhieb	60	7w10 +7

- Anschließend: Spurensuche zum Elfenquartier (liegt ganz in der Nähe) (Würfeln auf Spurensuche oder ähnliches)
- wenn Begleiterelf am Leben: mögliches "Verhör" warum er Seiten gewechselt hat
- es kommt raus: (Elf ist 69 Jahre alt, wird am Weihnachtstag 70, kriegt jetzt schon niederste Aufgaben, wie zum Beispiel die Spieler zu suchen und Botschaft zu überbringen, hat Angst vor Verstoßung und leider auch oft schon sehr unkontrollierbare Fleischlust)
- nach Kampf mit Finsterelfen: Unterschlupf in einer Eishöhle finden, Feuer machen, Lager richten, etc., übernachten
- am nächsten Morgen weiter zum Elfenquartier

Kapitel 3 [21.12.] Chaos im Elfenquartier

- als die Spieler in Elfenquartier ankommen, ist das ganze Quartier verwüstet, zwei Elfen verletzt (Flippygift Trinket & Bustlescarf Bustle)
- Elfen erklären, dass finstere Elfen das Quartier überfallen und sie angegriffen haben (manche meinen, es sein 100 gewesen, andere reden von tausenden, Trottel-Elf hat 12 gesehen), Eisgolem, der das Quartier bewacht, wurde überwältigt (liegt tot in hinterer Ecke des Raumes)
- Elfen kennen lernen (Elfen werden nacheinander rangeholt, mit Namen vorgestellt, Spieler können sich entscheiden ob sie mit Elfen reden wollen und im Gespräch mehr über sie erfahren wollen)

Name	Beschreibung	Elfenmagie

Brandysnap Magicwrap	Master - oberster Elf	Kugelblitz: 3 w10 + 7 Schaden + Erblinden des Gegners für 3 Runden
Giftdash Buddy	Trottel Elf	Eingebung: Proben des Ziels werden um 20 erleichtert
Rusty	Barbar Elf	Steinbombe 3 w10 x 5 Schaden
Nightplum Garland	der Schöne	magisches Schild: 2 Runden Schutz
Snow Plumpie	die Schöne	Blenden: Gegner 3 Runden blind
Candle Ginger	Nerd Elf	Erleuchtung: Bei Proben des Ziels zählen Misserfolge als Erfolge und Erfolge als Misserfolge
Frostcheer Jingle	Faulpelz Elf	Schlafzauber: 3 Runden (5x)
Angelbow Figgy	die Jägerin	Trugbild: Illusion erschaffen für 10 Minuten
Stripes Pepper	die Zickige	Pesthauch: Gegner und Verbündete 2 w10 Schaden
Hotball Bushy	der Jähzornige	kochendes Blut 3 w10 Schaden
Sparkle Brownie	Lügen Elf	Maskerade: Dauer 20 Minuten, Person oder Gegenstand im Look beliebig verändern, Gegenstände u. Personen haben gleiche Eigenschaften, verändert nur Äußeres
Winter Tim	Normalo Elf	magisches Messer: beschwört ein Messer herauf 2 w10 Schaden
Twinkledance Coca (falls noch lebend)	Boten Elf	Schlafzauber: 3 Runden (5x)

[Elfen haben grundsätzlich 50/50 Chance auf Treffer im Kampf] Bei Weihnachtselfen ist das mit den Namen umgekehrt. Erst wird der Nachname, dann der Vorname genannt. Tom Müller wäre also Müller Tom und müsste als Herr Tom angesprochen werden Weihnachtselfen (die hier nicht aufgezählt) können kleinere Zauber, am häufigsten können Elfen Schlafzauber, Trugbilder, Schutzzauber & Lichtangriffe, wie z.B. Lichtblitz, Strahlenkugel, etc. und Blendungszauber
Oberster Elf Brandysnap gibt Spielern Infos über Weihnachtsmann: siehe Bücher in Zwergenhütte (Tag 1), zusätzliche Infos:

- in der Regel stirbt ein Weihnachtsmann nach 1000 Jahren an Altersschwäche, nach der Verwandlung zum Weihnachtsmann verliert der entsprechende Elf auch die Blutdurst und kann älter werden als alle anderen Elfen
- die Ohren eines Weihnachtselfs wachsen mit dem Alter und werden spitzer, ganz junge Weihnachtselfen können durchaus also menschlich wirken durch ihre rundlichen Ohren, aber sprich Elfen nie auf ihre Ohren an, kein Elf möchte an seine nahende Verbannung erinnert werden
- wie alt genau Elfen werden können ist unklar. Die meisten Elfen, wenn sie nach der Verbannung in die Wildnis zu finsteren Elfen werden überleben den nächsten Polarwinter nicht. Selten schafft es mal ein finsterer Elf 71 oder 72 zu werden. Finstere Elfen sind extrem gemeingefährliche Wesen. Trifft man aber einen finsteren Elfen in der Wildnis, ist er normalerweise geschwächt und seinem Ende nicht mehr fern, weshalb er keine ernsthafte Gefahr darstellt.
- irgendetwas hat den Weihnachtsmann so kurz vor Weihnachten in den Wahnsinn getrieben, keiner der Elfen weiß was genau geschehen ist
- seit der Weihnachtsmann in die Wildnis verschwunden ist, werden die finsteren Elfen immer stärker, agressiver und gefährlicher
- Giftdash Buddy meint, er hätte von alten Überlieferungen gehört, die berichten, dass es schonmal einen Zwischenfall mit dem Weihnachtsmann gegeben habe. Dabei sei der wütende Weihnachtsmann dem Nordpol entkommen und sei in die USA geflohen, wo er in einer Fabrik einer koffeinhaltigen schwarzen Limo der Menschen ordentlich für Chaos sorgte, man musste einen großen Vergessenszauber auf die

Menschen wirken, doch auf einige Menschen hätte der Vergessenszauber versagt und so sei zumindest ein Teil der Ereignisse ans Licht gekommen und die Firma nutzte dies für einen sehr gewinnbringenden Werbespot

- Giftdash Buddy wird von anderen Elfen ausgelacht, besteht aber darauf, dass die Sache glaubwürdig sei, und damals der wütende Weihnachtsmann finstere Elfen verfluchte und agressiver und mächtiger machte
- oberster Elf Brandysnap präsentiert Spielern Waffen mit Weihnachtszauber und bittet Spieler darum, den Weihnachtsmann aufzuspüren und endlich zu töten

Waffe	Schaden	Elfenmagie
Armbrust	6w10 + 7	magisches Schild - Mana Kosten 1, Runden 2, Reduziert 2w10 Schaden
Dolche	2w10 + 7	Glück - Mana Kosten 1, Runden 1, halbiert Würfelzahl
Axt	4w10 + 7	Rost - Mana Kosten 3, Dauer permanent, lässt nicht magischen Gegenstand rosten o. zerfallen, Gegenstand reparierbar
Machete	5w10 + 7	Maskerade - Mana Kosten 2, Dauer 20 Minuten, Verlängerung um 10 Minuten = 1 Mana, Person oder Gegenstand im Look beliebig verändern, Gegenstände u. Personen haben gleiche Eigenschaften, verändert nur Äußeres
Schleuder	3w10 + 7	Unsichtbarkeit - Mana Kosten 4, Dauer bis Anwender angreift, außerhalb des Kampfes 20 Minuten, Verlängerung um 10 Minuten = 1 Mana
Baseballschläger	4w10 + 7	Gift - Mana Kosten 3, Dauer 5 Runden, Gegner erhält 1w10 Schaden jede Runde
Kriegshammer	4w10 +7	Erdwall- Mana Kosten 3, Runden 5, Mauer mit max. 2 m. hoch x 1 m. breit
Lichtschwert	8w10 + 7	Telepatie - Mana Kosten 2, Runden 1, Stimme im Kopf des Gegners erzeugen, nächster Wurf des Gegners um 10 erschwert [Anmerkung des Autors: kritischer Misserfolg beim Kampf mit Lichtschwert kann tödlich enden, sofern man kein Jedi-Ritter ist]

- in einem Nebenzimmer des Quartiers steht ein Spieleautomat, der Lose ausspuckt, Elf der gerade an einem Arcade Automaten daneben eine weihnachtliche Version von Pacman spielt, erklärt, dass die Tickets aus dem Automaten zu guten oder schlechten Geschenken gemacht werden können drüben in der Wunschfabrik (Random Loot Liste [selbst zu erstellen] mit 100 tollen Geschenk-Items - Würfel 1w100, gewürfelte Nummer = Losnummer, Geschenk im nächsten Kapitel in der Wunschfabrik einlösbar)
- Elfen haben da andere Dinge drin, Maschine passt sich auf Nutzer an - Elf ist gespannt, was Menschen daraus ziehen und spendiert jedem Spieler 2 Münzen für die Maschine, dritte Münze möglich zu kriegen, wenn Spieler lieb bitten
- Spieler werden gebeten, Quartier wieder herrichten (Probe auf Geschick) und im Stall das Geschirr für die Rentiere auszusuchen und die Rentiere zu satteln, Spieler sollen nach dem Rätsel mit einem Begleiter Elf zur Geschenkfabrik

(Spieler können sich natürlich auch weigern beim Quartier herrichten zu helfen, dann haben sie aber von den Elfen keine weitere Hilfe mehr zu erwarten, die Elfen verlangen nur ein wenig Hilfe für ihre Unterstützung, Waffen werden auch nur gegen Hilfe beim Aufräumen ausgegeben, ohne Hilfe der Elfen auch kein Weg zur Geschenkfabrik möglich)

- Rentiere herbeirufen: Ruft die Namen der Rentiere [Wenn Spieler nicht schaffen, muss Spielleiter helfen]
- Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner, Blitzen und Rudolph

Rätsel: Rentieren Geschirr anlegen
Auf einem Tisch im Gehege liegt verschiedenfarbiges Rentiergeschirr, danneben eine Liste:

- Rudolph: (rot), stark, mutig, leidenschaftlich, dynamisch, aktiv, verführerisch, warm, optimistisch, tapfer
- Dasher: (blau), still, entspannend, vertrauensvoll, seriös, zuverlässig, autoritär, stark, beständig, treu, kühl, loyal, ordentlich, friedlich
- Dancer: (orange), freundlich, warm, jung, anziehend, fröhlich, jugendlich, kreativ, lebensfreudig, optimistisch, inspirierend, erdig, kindisch
- Prancer: (grün), natürlich, entspannend, ruhig, positiv, harmonisch, erholsam, heilend, gelassen, hoffnungsvoll, tolerant
- Vixen: (türkis), optimistisch, klar, gelassen, luftig, leicht, erfrischend, frisch, wach, offen, frei, freundlich, ehrlich, ruhig
- Comet: (pink), zärtlich, kindlich, süß, verspielt, romantisch, jung, leidenschaftlich, warm, optimistisch, verführerisch
- Cupid: (braun), warm, natürlich, geborgen, gemütlich, naturverbunden, traditionell, zuverlässig, praktisch, schützend, stabil, bodenständig, zurückgezogen
- Donner: (schwarz), seriös, elegant, klassisch, sachlich, neutral, modern, kraftvoll, formal, düster, distanziert
- Blitzen: (weiß), schlicht, sauber, rein, sachlich, sensibel, bescheiden, unnahbar, unschuldig

[Wenn Aufgaben falsch gelöst wurden, kein Problem - Elfen können korrigieren, der Versuch und der Wille zählt]

- nachdem die Spieler fertig mit den Aufgaben sind, Aufbruch zur Geschenkefabrik zusammen mit einem Begleiterelf, auf den sie sich einigen müssen, während alle anderen Elfen sich durch den Elfentunnel zur Fabrik begeben
- Spieler treffen unterwegs auf 1 w20 finstere Elfen -> leichter Kampf, um Waffe und Elfenbegleiter Fähigkeiten auszuprobieren

Finstere Elfen 10 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Knüppel	20	3w10
Biss	20	2w10 +5

- Spieler sind bis zum nächsten Morgen unterwegs, da der Weg durch die eisige Einöde schwerfällig und langsam ist, Spieler und Begleiterelf kommen nur langsam gegen das Schneegestöber an

Kapitel 4 [22.12.] Die Wunschmaschine

- als die Spieler, am nächsten Morgen, bei der Fabrik ankommen müssen sie feststellen, dass finstere Elfen die Fabrik verwüstet haben
- der Wunschmaschine fehlen 3 Zahnräder, 5 finstere Elfen toben umher jeder trägt ein Zahnrad bei sich

Rätsel: finstere Elfen einfangen oder töten und herausfinden, welches die drei echten Zahnräder sind

Finstere Elfen 10 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Knüppel	20	3w10
Biss	20	2w10 +5

Lösung: Wenn Wunschmaschine besser untersucht, kann man die Zahl 15 über dem Zahnradgetriebe erkennen. Die 1 & 2 sind noch in der Maschine. Um die 15 zu erreichen, muss es so aussehen: **1**+4+3+5+**2** {6, 9 sind falsche Zahnräder)

- Sobald die Zahnräder richtig in der Maschine sitzen, springt die Maschine wieder an
- Das Wunschfeuer anfachen [durch Poesie und Kreativität wird das Feuer entfacht] -> Liedtext schreiben und performen zur Melodie von We wish you a merry Christmas (alternativ: Gedicht schreiben und vortragen)
- Geschenke erschaffen (Möglichkeit Lose aus Quartier umwandeln zu lassen)
- Elf tut Zutaten in einen Trichter, woraus Trank entsteht, der Wünsche erfüllt, verrät den Spielern die Zutaten:

1 Prise Zimt, 1 Bratapfel vorgestern gemacht und liegengelassen, 3 verblichene glückliche Träume, das Lachen eines Waisen, geraspelte Polarbärenklauen, 2 verlorene Gegenstände, die Rinde einer jahrtausendealten Tanne, Hand voll Brotkrumen, Froschschenkel, Einhornhaar, Elfenstaub (Mana) und der Wunsch eines Menschen

Rätsel Wünsche ihren Empfängern zuordnen, auf Zetteln notieren, ins Feuer werfen (Geschenke verpacken und adressieren tun die Elfen) [Beispiellösung! Eigene Charakktere einzufügen! Charaktere von Spielern aus vergangenen Abenteuern einfügen!]

Charakter	Wunsch
Gorin Tumlisohn	Chemiebaukasten
Silvana	Edel verzierter Bogen
Tarvos	E-Gitarre mit Flammenmuster
Levi Maxwell	großer Mana-Speicher
Draszixl "Dras"	Kauknochen in Form eines menschlichen Hirns
Kame	Androiden Arm aus Titanium Legierung
Krin	Besitzurkunde für ein kleines Raumschiff
Jane Swanson	Erstausgabe 1984
Daniel Meier	Baseballschläger aus edlem, flexiblen Holz
Christine Schmidt	schicke Kreuz-Halskette
Liaynore	Verzauberte Dolche
Sansi	Neuer Wagen und ein starkes Pferd
Mork the Ork	epischer Magiermantel
Eldriel	Urkunden und Unterlagen für einen eigenen Laden
Karsten Brack	Armbrust
Chris Maier	Ticket nach Hawaii
LtG. aD. Lester Strickland	Schusswaffenlizenz
Ruth	neue Tarot Karten
Vito	Fernsehpreis

- Wenn Spieler fertig sind mit dem Rätsel: Brandysnap Magicwrap kommt herein und reicht einem Spieler einen Zettel mit einem weiteren Wunsch:

Kleine Emily: besonderes Geschenk -> wünscht sich ihren Vater zurück, der sich von Mutter getrennt hat

- Beraten mit Elfen und untereinander, welcher Gegenstand am besten geeignet ist (Strauß rote Rosen, Porzellan Turteltäubchen, Schachtel Pralinen) [hat kaum Relevanz für das Ende])
- nach getaner Arbeit werden Spieler eingeladen im Pausenraum mit den Weihnachtselfen Tee, Lebkuchen und andere Weihnachtlichkeiten zu sich zu nehmen (trinken und essen aus kleinen Tässchen und Tellerehen an kleinen Tischehen)
- bis tief in die Nacht im Pausenraum von Elfen zugequatscht

Kapitel 5 [23.12.] Herbei, oh ihr Aufrichtigen

- früh am nächsten Morgen hört man ein Klopfen an der Fabriktür, klopfen solange, bis jemand aufmacht
- Flüchtlinge (Wichtel aus dem Weihnachtsdorf) sind an der Fabrik, die vor den finsteren Elfen geflohen sind
- junger Weihnachtself Flyppiscarf Flake [wird in geplanter Fortsetzung/Prequel (Weihnachten 2023) eine größere Rolle spielen] tritt als Vermittler zwischen Flüchtlinge und Elfen/Spieler
- Flyppiscarf Flake berichtet, das Weihnachtsdorf wurde überrannt von finsteren Elfen
- Elfen in der Fabrik sind gegen Aufnahme der Wichtel und vor allem gegen Flyppiscarf Flake, er und die Wichtel hätten vor einigen Wochen erst für Chaos gesorgt und große Schande über den ganzen Nordpol gebracht, Flyppiscarf Flake sei verbannt worden (Elfen halten sich bedeckt mit Infos zum Vorfall)
- falls Spieler sich entscheiden, die Wichtel abzuweisen: Kampf gegen Flüchtlinge, die vor der Fabrik warten [Flyppiscarf Flake kämpft nicht] (vermeidbar durch diplomatisches Reden mit Flüchtlingen und Elfen) [25 Wichtel Flüchtlinge]

Wichtel 20 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Biss	20	2w10
Hypnose	Gegner/Ziel kämpft auf Seite des Wichtels	3 Runden

- wenn im Kampf besiegt: Wichtel verlassen Fabrik und verschwinden in der Wildnis [+ schlechtes Karma in RL für Spieler, im Ernst. Wer verscheucht Flüchtlinge kurz vor Weihnachten?!]

- falls Spieler gegen Elfen kämpfen:

Elfen der Fabrik 10 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Biss	50	2w10 +5
magische Fähigkeiten	siehe Liste in Kapitel 3	

- wenn 3 Elfen im Kampf besiegt: Streitschlichtung durch obersten Elf, Wichtel dürfen in Fabrik unterkommen
- Treffen auf Engelsdämon [erscheint in Fabrik, um sich zu erkundigen, wie es mit der Geschenkeproduktion läuft]
- Engelsdämon lässt sich die Waffen der Spieler aushändigen: "Was reinen Herzens ist, soll gestärkt werden." - Spieler dürfen eine Waffe ihrer Wahl an den Engelsdämon geben (Waffen Verstärkung +1w10 [aus 2w10 wird 3w10], falls entsprechende Waffe im Abenteuer noch kein Wesen getötet hat - beim Anblick von Waffen, die bereits getötet haben, läuft dem Engelsdämon eine rote Träne über die Wangen (keine Verstärkung), Engelsdämon gibt Waffen an Spieler zurück]

- Engelsdämon unbesiegbar und übermächtig (für Menschen, Elfen und Wichtel)(Angriffe wären Selbstmord, hebt die Hand und lässt Gegner zu Staub zerfallen/radiert die gesamte Existenz aus -> Spieler Charakter wurde nie geboren, Teamkameraden haben ihn nie gekannt)
- Candle Ginger (Nerd-Elf) berichtet dem Engelsdämon ausführlich von allem was passiert ist, Spieler werden gefragt wer sie sind und können Erzählungen ergänzen (Jede Lüge, die dem Engelsdämon erzählt wird fügt dem Lügner 1w10 Schaden zu -> man kann einen Engelsdämon nicht belügen)
- Angelbow Figgy (Jägerin) hat bei Besorgungen für Duell um den Posten des Weihnachtsmanns an einer finsteren Eisklippe heimlich den bösen Weihnachtsmann bei Diskussion mit Schatten von irgendwelchen großen Kreaturen gesehen

- Duell der Elfen um den Posten des Weihnachtsmannes -> oberster Elf Brandysnap erklärt Regeln und Grund des Wettkampfes (siehe Bücher über Elfen in Zwergenhütte)

Kategorien des Wettkampfes: Geschenke erschaffen, Backen, Singen & Dichten, Schlitten Wettrennen, Magiekampf

- jeder Spieler sucht sich einen Elf aus, der für ihn antritt

Wettkampfkategorie	Aufgabe
Geschenke erschaffen	Spieler müssen sich an Zutaten erinnern, wer es am besten schafft, dessen Elf braut den besten Wunschtrank
Backen	jeder Spieler zeigt dem Spielleiter/seinem Elf ein Rezept für Weihnachtsgebäck, das Rezept, welches dem Spielleiter/der Elfenjury am besten schmeckt gewinnt
Singen	Spieler müssen einmal die Tonleiter {Do Re Mi Fa So La Ti) um Elfen einzustimmen, der Spieler, der die Tonleiter am geradesten gesungen hat, dessen Elf singt mit seiner Tonleiter als Orientierung am besten und gewinnt
Schlitten Wettrennen	1 km / 1000 Meter {halber km / 500 Meter) Strecke, Spieler würfeln nacheinander 1 w100 pro Runde, gewürfelte Zahl = gefahrene Meter des Elfs in der Runde, wer als erstes die Strecke bewältigt, ist Sieger
Magiekampf	5 Trainingspuppen mit Zauber Zuckerstangen (5 w10) zerschmettern, Gegner je 30 HP, wer am effektivsten zerschmettert gewinnt

- nach Verkündung des Sieger-Elfs: Engelsdämon erscheint und spricht mit hallender Stimme den Verwandlungszauber
- in einem schmerzhaften, extremen Wachstumsschub verwandelt sich der Siegerelf in den neuen Weihnachtsmann
- von der schmerzhaften Verwandlung ist der neue Weihnachtsmann müde und kaputt, begibt sich auf den Weg ins Elfenquartier, wo er im Obergeschoss das Bett des Weihnachtsmanns bezieht und sich für ein paar Stunden zur Ruhe legt, bevor er/sie den Schlitten besteigt, um Geschenke

in die ganze Welt zu bringen

- falls Spieler fragen, wie Weihnachtsmänner es schaffen an einem Abend so viele Geschenke auszuliefern: vor langer Zeit in einem Universum weit entfernt, gab es Transportmittel, die über Lichtgeschwindigkeit konnten, was man sich zu eigen gemacht hat - in über Lichtgeschwindigkeit um die Erde zu reisen hat seine Vorteile
- Weg der Spieler zur finsteren Eisklippe, wo der finale Kampf stattfindet -> Angelbow Figgy (Jägerin) [oder anderer Elf, falls Angelbow Figgy WeihnachtsmannFrau ist]
- zeigt den Weg, verabschiedet sich aber bei der finsteren Eisklippe (kein Elf möchte gegen den Weihnachtsmann kämpfen [vergleichbar, als würde man nen streng gläubigen Katholiken bitten den

Papst anzugreifen und zu töten])

Kapiel 6 [24.12.] Bloody X-Mas

- Zwei finstere Elfen (Niederer Elf, Hoher Elf) - 3 Meter hoch, Weihnachtsmann doppelt so groß (mutiert nach Ausbruch in die Wildnis)
- Die ganze Ebene ist in tiefen Nebel gehüllt.
- Der wütende Weihnachtsmann erscheint auf der Spitze der Eisklippe/Vorsprung, Oberer und Niederer Elf erscheinen an seiner Seite
- Weihnachtsmann errichtet Barriere/Schutzschildzauber um sich und die 2 riesigen finstere Elfen
- 20 finstere Elfen (menschengroß) erscheinen vor den Spielern unter der Klippe auf dem weiten Eisfeld

finstere Elfen (menschengroß) 30 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Knüppel	20	3w10
Biss	20	2w10 +5

- Schutzschildzauber durchbrechen während Kampf mit finsteren Elfen (60 HP), solange Schildzauber aktiv: stirbt ein finsterer Elf, wird ein neuer finsterer Elf von Hohen und Niederen Elf beschworen
- sobald Schildzauber durchbrochen: Niederer Elf begibt sich zu Spielern hinab und wird angreifbar
- Weihnachtsmann macht neuen Schildzauber (halb so stark 30 HP) -> Niederer Elf ist mit Kampf beschäftigt-> alleine schafft Hoher Elf nur alle 3 Tode 1 neuen Elf zu beschwören

Niederer Elf 120 HP (wenn Spieler zu dritt: -50 HP = 70 HP)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Dunkles Elfenschwert	40	5 W10 + 3
Schwarzer Feuerball	40 (5 x verwendbar)	6 W10

- Nach Sieg über Niederen Elf: Schutzzauber erneut durchbrechen (30 HP), Weihnachtsmann erneut Schutzschildzauber um sich selbst (halb so stark 15 HP), Kampf gegen Hoher Elf

Hoher Elf 150 HP (wenn Spieler zu dritt: -50 HP = 100 HP)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Doppelklinge Dunkles Elfenschwert	60	7 W10 + 3
Schwarzer Großer Feuerball	60 (5 x verwendbar)	8 W10

- Nach Sieg über Hohen Elf: Schutzzauber erneut durchbrechen (15 HP), Kampf gegen Weihnachtsmann

Weihnachtsmann 30 HP (wenn Spieler zu dritt: -20 HP = 10 HP)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
riesige Zuckerstange	20	5w10
Biss	20	2w10 +5

- in einem großen Feuerwerk geht die riesenhafte, finstere Gestalt des Weihnachtsmanns in die Luft, am Boden liegt nun die Leiche eines kleinen namenlosen Weihnachtself oder was von ihr noch übrig geblieben ist

Es stellte sich heraus, der Weihnachtsmann war im Endeffekt nur ein einfacher finsterer Elf, denn die Verwandlung des Weihnachtsmanns ist rein optischer Natur. Der Elf blieb, der der er immer war auch als Weihnachtsmann. Die einzige Macht, die von einem Weihnachtsmann ausgeht, ist die die er auf die Wesen hat, die an seine Macht glauben. Wie tötet man ein Idol/eine Lichtgestalt/einen Schatten im Zwielicht? Wie tötet man einen Weihnachtsmann?

Kapitel 7 [25.12.] Santa Claus is coming to town

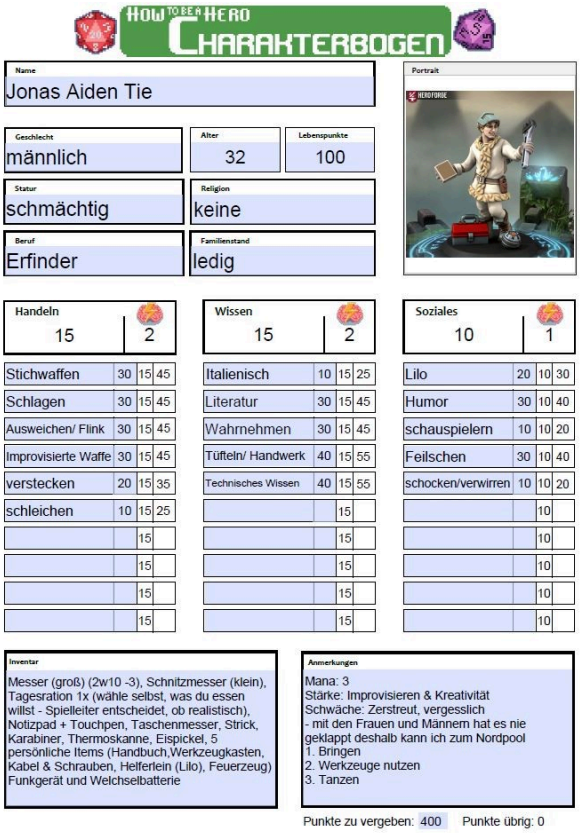
Erschöpft von dem brutalen Kampf gegen den wütenden Weihnachtsmann und seine finsteren Elfen sinken unsere Helden in den Schnee. Während der Nebel vergeht und am dunklen Himmel die Polarlichter erscheinen ertönen Jubelschreie durch die Ebene. [{if someone died) Doch nicht nur Jubel liegt in der Luft. Die Trauer über die gefallenen Kameraden [hier gern Namen einfügen] ist groß. Doch ...] Das Weihnachtsfest ist gerettet, unsere Helden waren siegreich. Der Weihnachtsmann ist tod. Lang lebe der Weihnachtsmann. Die finsteren Elfen ergriffen die Flucht und wurden nie wieder gesehen. Im Weihnachtsdorf bei den Elfen erwartet die Helden ein festlicher Empfang. Der neue Weihnachtsmann dankt unseren Helden überschwänglich für die Rettung des Weihnachtsfestes. Die Freude unter den Elfen ist groß. Man versorgt die siegreichen Helden mit allerlei Lebkuchen, Zimtgebäck, Bratapfel und lecker duftendem Weihnachtspunsch. Der Terror des alten Weihnachtsmanns ist vorüber und ein neuer Weihnachtsmann beginnt seine Arbeit am Nordpol.

In der warmen Stube der kleinen Emily sind die Lichter erhellt, Fenster und Tanne sind mit wundervoll leuchtenden Lichterketten geschmückt, auf der Spitze des Weihnachtsbaums thront ein kleiner, bunter, hölzerner Weihnachtself. Der Mutter auf dem Schoß sitzend wartet sie auf das Erscheinen des Weihnachtsmannes. Schon klopft es an die Tür, die kleine Emily ruft laut "Herein lieber, guter Weihnachtsmann." Die Tür zur Wohnstube des Hauses öffnet sich. Herein tritt ein fröhlich lachender Weihnachtsmann mit weißem, langen Bart, in rotem Gewand und flauschiger Bommelmütze. "Hohoho!" ruft der Weihnachtsmann der kleinen Emily lachend entgegen. "Ich hab euch etwas mitgebracht." Als der alte Elf einige bunte Geschenke aus dem Beutel zieht, tritt eine andere Gestalt in den Türrahmen. Die Augen der kleinen Emily werden beinahe tellergroß vor Wunder und Freude. In der Tür steht ein Mann. In seiner Hand hällt er einen [Strauß rote Rosen, Porzellan Turteltäubchen, Schachtel Pralinen]. "Papi!" schreit sie, springt auf und rennt ihrem Vater in die Arme. "Hohoho! Frohe Weihnachten!" ertönt es vom Weihnachtsmann.

Hiermit endet unser Abenteuer.

Anhänge

Beispiels-Charakterbogen



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name	Jonas Aiden Tie
Geschlecht	männlich
Alter	32
Lebenspunkte	100
Statur	schmächtig
Religion	keine
Beruf	Erfinder
Familienstand	ledig

Portrait

Handeln	15	2
Stichwaffen	30	15 45
Schlagen	30	15 45
Ausweichen/ Flink	30	15 45
Improvisierte Waffe	30	15 45
verstecken	20	15 35
schleichen	10	15 25
		15
		15
		15
		15
		15

Wissen	15	2
Italienisch	10	15 25
Literatur	30	15 45
Wahrnehmen	30	15 45
Tüfteln/ Handwerk	40	15 55
Technisches Wissen	40	15 55
		15
		15
		15
		15
		15

Soziales	10	1
Lilo	20	10 30
Humor	30	10 40
schauspielern	10	10 20
Feilschen	30	10 40
schocken/verwirren	10	10 20
		10
		10
		10
		10
		10

Inventar

Messer (groß) (2w10 -3), Schnitzmesser (klein), Tagesration 1x (wähle selbst, was du essen willst - Spielleiter entscheidet, ob realistisch), Notizpad + Touchpen, Taschenmesser, Strick, Karabiner, Thermoskanne, Eispickel, 5 persönliche Items (Handbuch,Werkzeugkasten, Kabel & Schrauben, Helferlein (Lilo), Feuerzeug) Funkgerät und Welchselbatterie

Anmerkungen

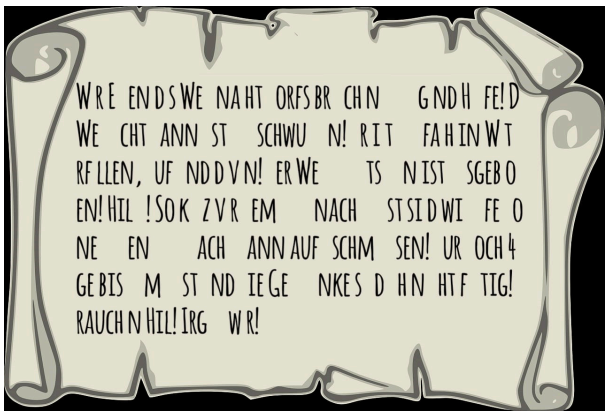
Mana: 3
Stärke: Improvisieren & Kreativität
Schwäche: Zerstreut, vergesslich
- mit den Frauen und Männern hat es nie geklappt deshalb kann ich zum Nordpool
1. Bringen
2. Werkzeuge nutzen
3. Tanzen

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Beispiels-Charakterbogen

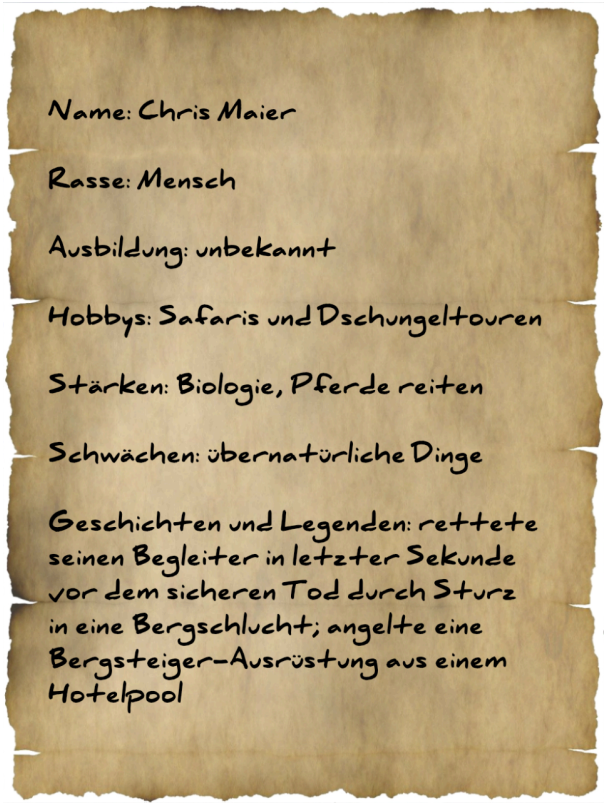
Rätsel-Material

- Nachricht der Elfen an Berent und die Spieler - Kapitel 2



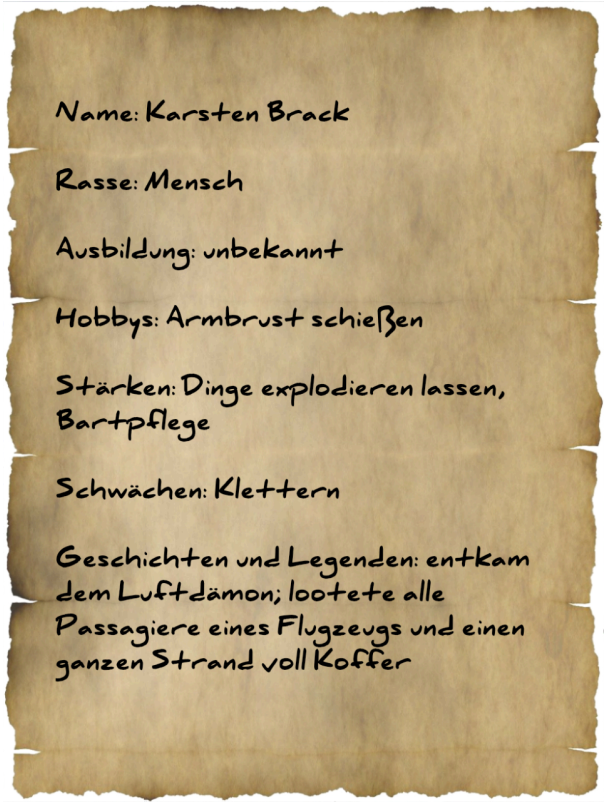
Nachricht der Elfen an Berent und die Spieler - Kapitel 2

- Beispiels Charakter Steckbrief für Rätsel in Kapitel 4 Chris Meier (Noroi Island Charakter)



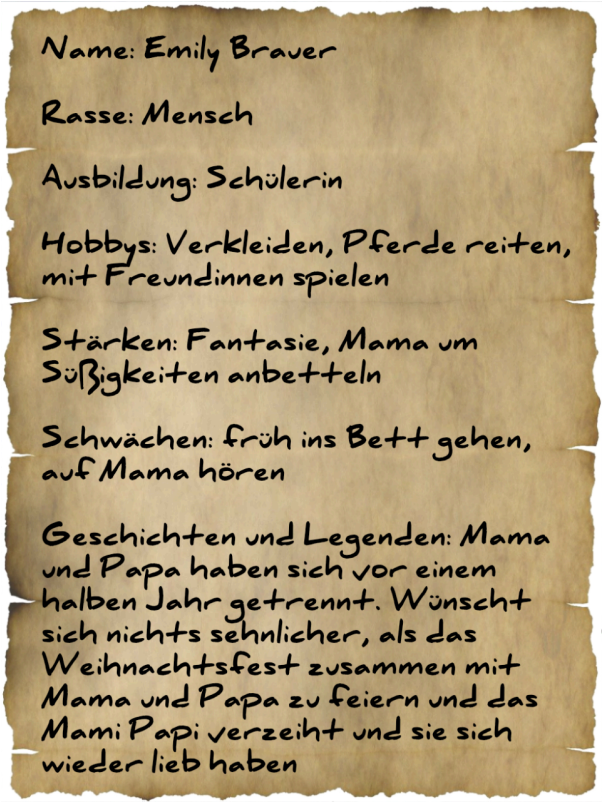
Beispiels Charakter Steckbrief für Rätsel in Kapitel 4

- Beispiels Charakter Steckbrief für Rätsel in Kapitel 4 Karsten Brack (Noroi Island Charakter)



Beispiels Charakter Steckbrief für Rätsel in Kapitel 4 Karsten Brack

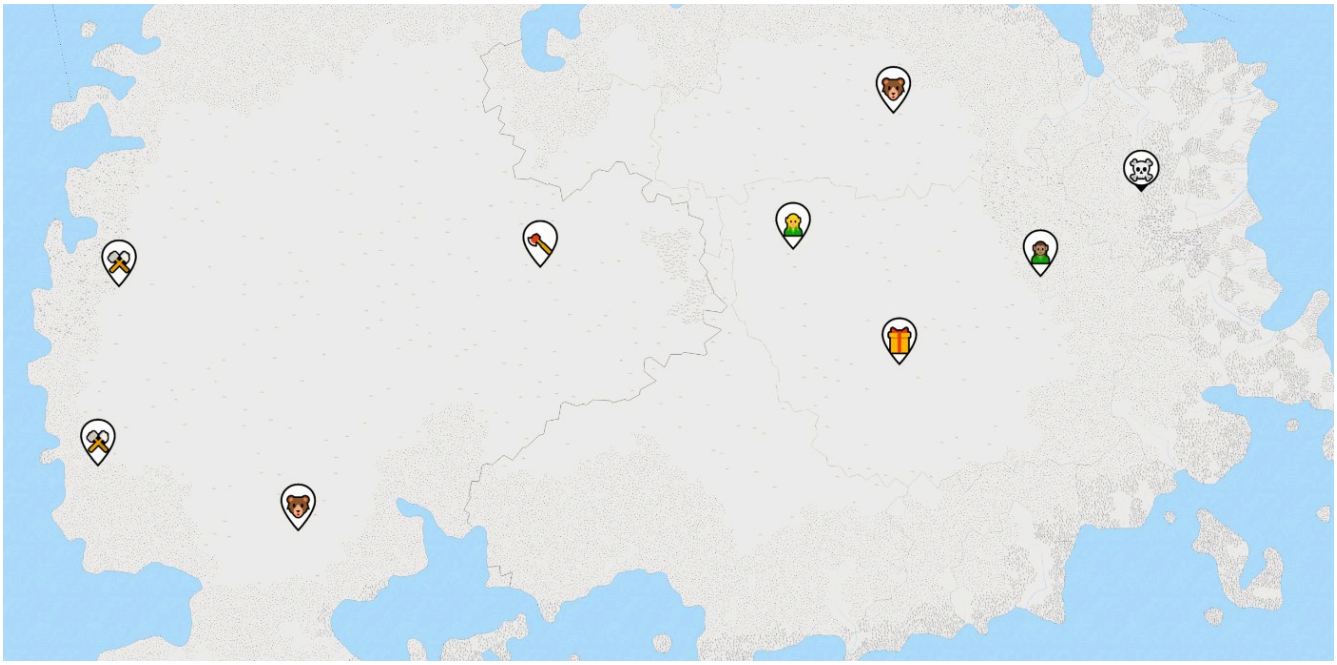
- Beispiels Charakter Steckbrief für Rätsel in Kapitel 4 Emily



Beispiels Charakter Steckbrief für Rätsel in Kapitel 4 Emily

Maps & more

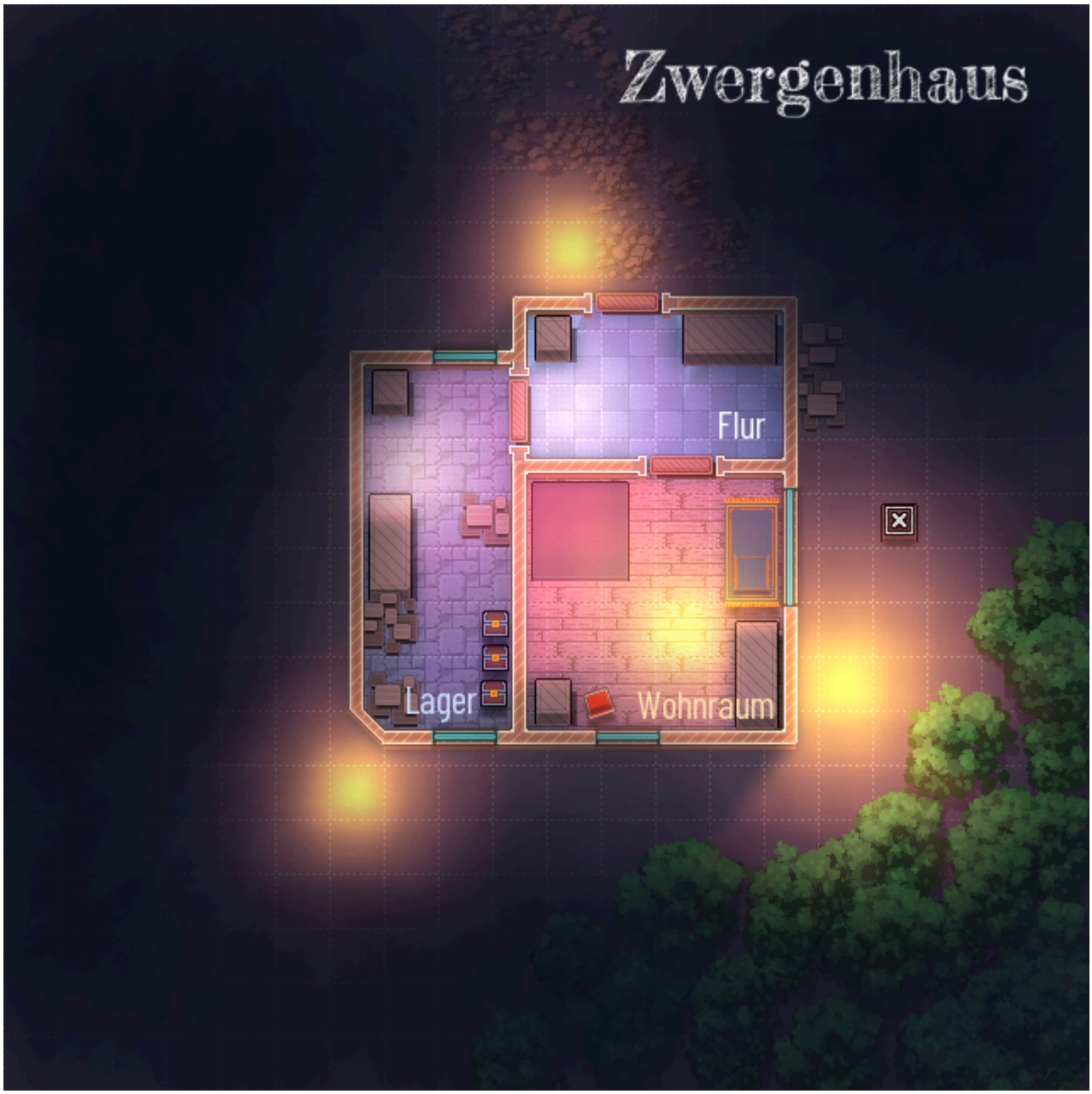
- Polarkarte



Polarkarte, Legende: ⚒️ = Forschungsstation(en); 🐻 = Polarbärhöhlen; 🪓 = Zwergenhaus; 🧝 = Elfenquartier; 🧝 = Wichteldorf; 🎁 = Geschenkefabrik; ☠️ = Finstere Klippe

⚒️ = Forschungsstation(en); 🐻 = Polarbärhöhlen; 🪓 = Zwergenhaus; 🧝 = Elfenquartier; 🧝 = Wichteldorf; 🎁 = Geschenkefabrik; ☠️ = Finstere Klippe

- Zwergenhaus Map



Zwergenhaus

- Elfenquartier Map



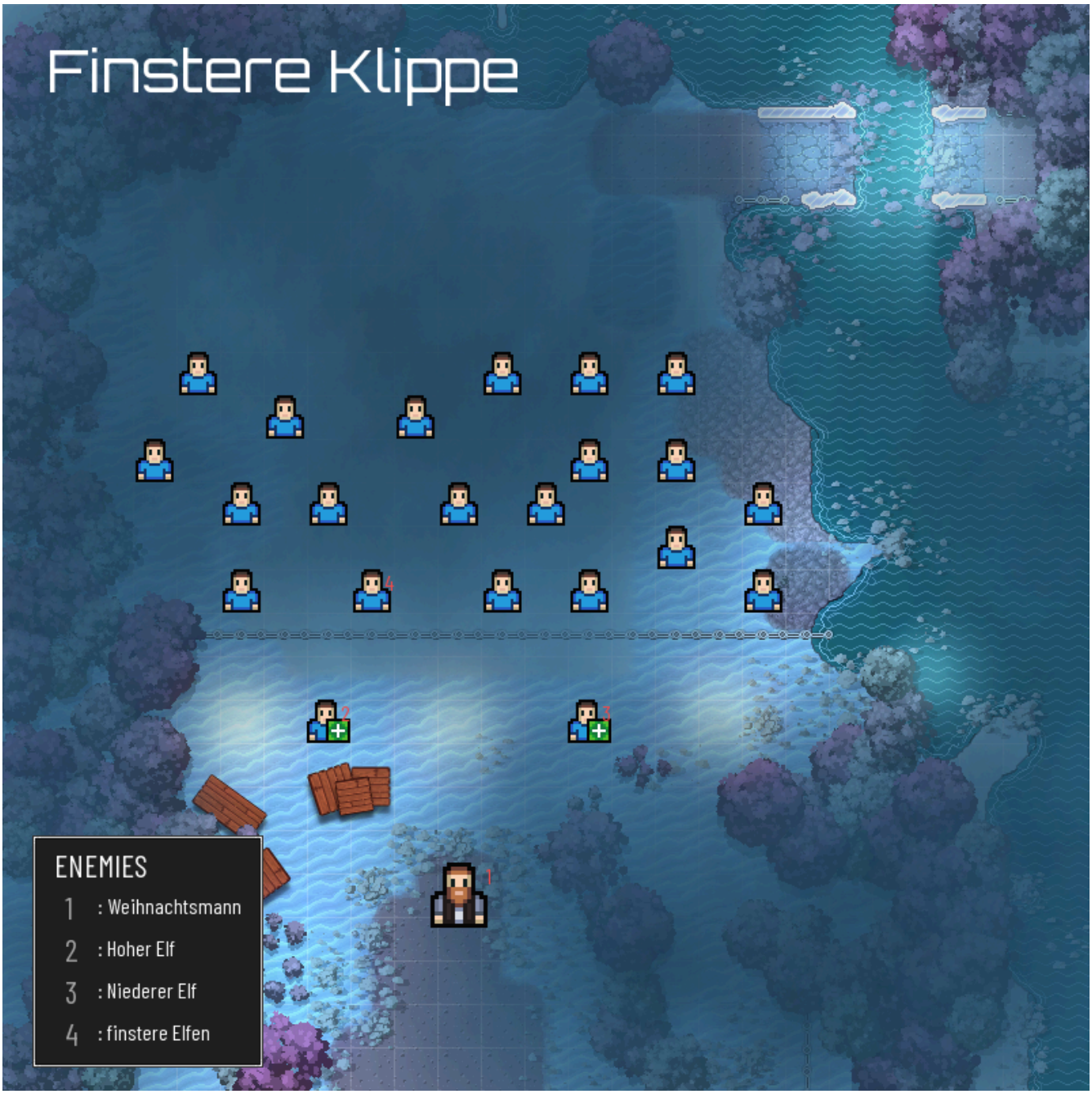
Elfenquartier

- Geschenkefabrik Map



Geschenkefabrik

- Finstere Klippe Map



Finstere Klippe

NPC-Charaktere



Finsterer Weihnachtsmann



Finsterer Weihnachtsmann nach Tod des Niederen Elfs



Finsterer Weihnachtsmann nach Tod des Hohen Elfs



Berent Ringstad (Zwerg)



Twinkledance Coco



Finsterer Elf



Brandysnap Magicwrap (Master - oberster Elf)



Giftdash Buddy (Trottel Elf)



Rusty (Barbar Elf)



Nightplum Garland (der Schöne)



Snow Plumpie (die Schöne)



Candle Ginger (Nerd Elf)



Frostcheer Jingle (Faulpelz Elf)



Stripes Pepper (die Zickige)



Angelbow Figgy (die Jägerin)



Hotball Bushy (der Jähzornige)



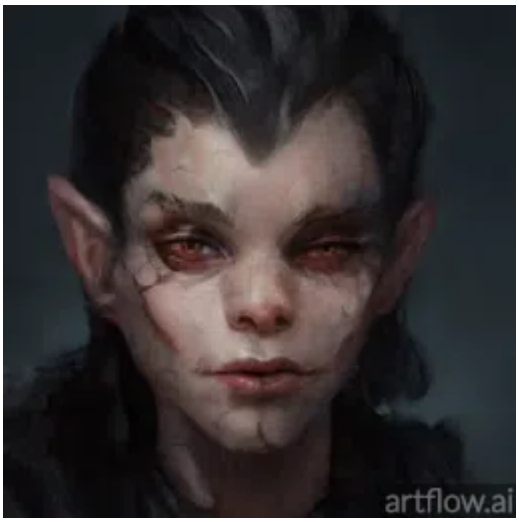
Sparkle Brownie (Lügen Elf)



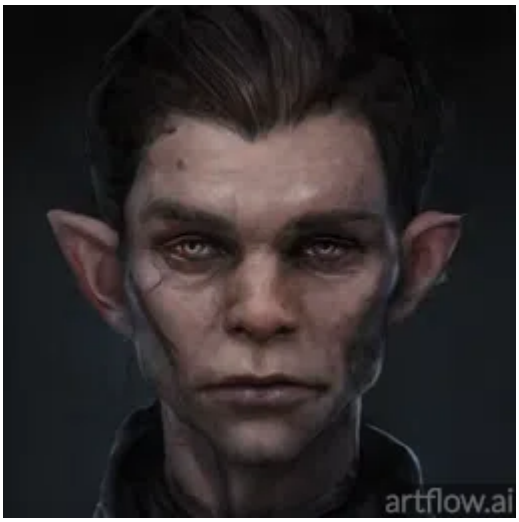
Winter Tim (Normalo Elf)



Wichtel Flüchtling Anführer Jarle



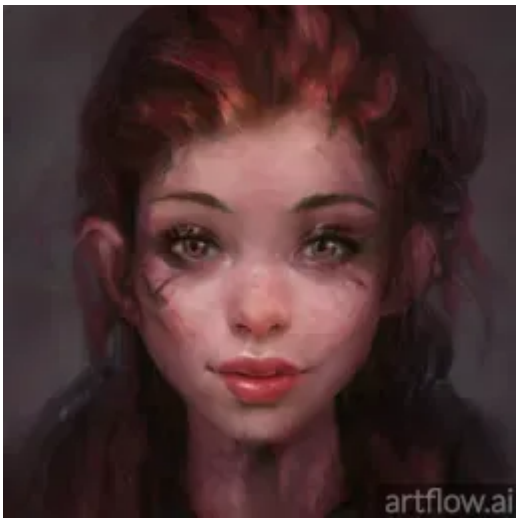
Wichtel Flüchtling Jette



Wichtel Flüchtling Toivo



Flyppiscarf Flake (Wichtel-Kollaborateur)



Wichtel Flüchtling Amia (Freundin von Flyppiscarf Flake)



Engelsdämon



Niederer Finsterer Elf



Hoher Finsterer Elf

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. How to kill a Santa – `https://howtobeahero.de/index.php?title=How+to+kill+a+Santa&oldid=35328`