How to be a Hero

WINTERABENTEUER

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





INHALT

Winterabenteuer 3



WINTERABENTEUER

Grundidee

Wir wollen gemeinsam mit euch ein Abenteuer schreiben. Dazu bekommt ihr von uns diese Seite im Wiki inklusive Prolog und die Quest von Dr. Santana Claus sowie den Apparatus SKADE. Geplant ist, das alle die mitmachen wollen, einen festen Tag zugewiesen bekommen an dem sie ungefähr 10-30 Sätze im Abenteuer schreiben dürfen. Das ganze geht dann wie eine Satzgeschichte von Person zu Person weiter. Ob du weiter am Handlungsstrang arbeitest oder aber einen NPC ausarbeitest oder einen Ort im Abenteuer erstellst bleibt dir überlassen.

Tipps zum schreiben eines Abenteuers findest du hier und zur Struktur hier .

Kurze Anleitung für Spielleitende

- *Kursive Passagen können vorgelesen werden.*
- Normalgeschriebene Passagen enthalten Beschreibungen.
- Rot geschriebene Passagen enthalten SpielleiterInnen-Wissen.
- **Grüne Passagen sind Proben**
- **Fett geschriebene Texte sind Eventtrigger.**

Prolog und Quest

Der Wintereinbruch ist nun seit 5 Jahren ausgefallen, und die Erinnerung an Schnee und Winterfreude schwindet immer weiter. Dr. Santana Claus erkannte diese Problematik als Erstes und stellte ein Team aus Profis zusammen. Nach harter Arbeit erstellten sie gemeinsam einen Apparatus, den sie "Selbstständiger Künstlicher Apparatus für Dimensionale Einsätze", kurz SKADE, nannten. Mit diesem Apparatus soll das Team nun in die Dimension des Winters reisen und den Grund für dafür finden, dass wir seit 5 Jahren keinen Winter mehr haben.

Charaktere

Heros
Kim von Insta

Kommt aus einer Hippiekommune, mag keine Faxgeräte.
Liebt Nicolas-Cage-Portraits und kann sehr gut Schneebälle werfen.



Handeln	Wissen	Soziales
Schneebälle werfen	Nicolas Cage Portaits	

Güven von Twitter

Stammt aus einer kalten und bergigen Gegend.
Hat sich den dortigen Lebensbedingungen optimal angepasst.

Handeln	Wissen	Soziales
Klettern	Naturkunde	sich rausreden

Rey von Discord

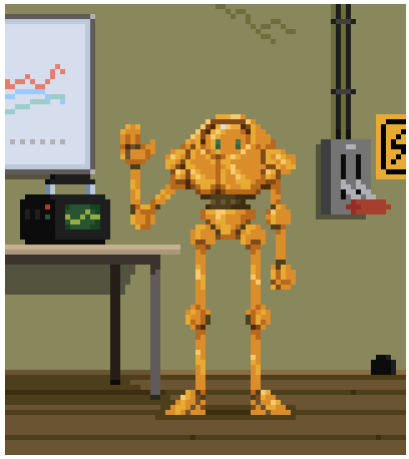
Kann aus allem einen Döner machen, liebt alle Tiere, hasst Brombeeren und Modemagazine.
Kommt von der Küste, und hat viel zu große Schuhe an.



Handeln	Wissen	Soziales
kann aus allem einen Döner machen	Tierwissen	

NPCs

SKADE aka Selbstständiger Künstlicher Apparatus für Dimensionale Einsätze



Regeln zu SKADE: Um komplexe Aufgaben wie zum Beispiel Portalsprünge mit Mitreisenden vollziehen zu können benötigt SKADE sehr viel Energie. Diese wird frei gesetzte, wenn Dritte für SKADE komplexe Rätsel oder mathematische Probleme lösen, was dazu führt, dass SKADEs CPU kurzzeitig entlastet wird.

SKADE besteht aus goldlegierten Platten und Gelenken, welche in der Körpermitte von einem roten Energiekristall zusammen gehoben werden. Der Kristall kann durch verschiedene äußerliche Einwirkungen wie zum Beispiel Energieanomalien zum Leuchten gebracht werden. Außerdem verfügt SKADE über einige technischen Erweiterungen wie ein Navigationsmodul und Umgebungssensoren.

Dr. Santana Claus



Ihr Markenzeichen sind ihre schneeweißen Haare in zwei lange Zöpfe, die sie bei besonders kaltem Wetter noch einmal unter dem Kinn zu einem weiteren Zopf zusammenfasst, was dann aussieht als hätte sie einen langen Rauschebart.

Sie trägt außerdem immer ihren modifizierten, sich selbst um den Körper legenden, feuer- und schnittfesten Laborkittel und ihre Schutzbrille mit eingebaute OLED Displays. Da sich der Laborkittel bei Vollmond weigert sich wieder auszuziehen, hat sie an ihrem rechten Arm einige kybernetische Erweiterungen vorgenommen, um dem ganzen ein wenig nachzuhelfen, was sich allerdings inzwischen auch zu allen anderen Mondphasen als durchaus praktische Erweiterung ihrer selbst erwiesen hat.

Startpunkt in Dr. Santanas Labor

Nun begab es sich also, dass ihr alle eine Einladung zu dem Labor von Dr. Santana Claus erhalten habt und die erste Person (höchster Wurf eines W100) an dem Labor klopft.

Das Labor selbst ist ziemlich vernebelt, da eine Maschine gerade im Hochbetrieb zu sein scheint, oder doch eher kaputt? Sonst erkennt ihr verschiedene Poster mit Diagrammen, Tabellen und Skizzen von Weihnachtsbäumen, Schneeflocken sowie vereisten Seeflächen. Diese bunten Wände rahmen mehrere Tischen, die fast wie ein Labyrinth das Labor aufteilen. Auf ihnen stehen wohl metallische Apparaturen, soweit das erkennbar ist. In all dem Wirrwarr an Nebel und Einrichtung steht Dr. Santana Claus und arbeitet an einer komisch orangenen Tinktur.

Damit ergibt sich nun die Möglichkeit, dass jede Person nach und nach ankommt, sich kurz vorstellt und die erste Interaktion der Spielenden beginnt.

Während eures Kennenlernes reagiert Dr. Santana zum ersten Mal auf euer Ankommen. Sie entdeckt euch (funktioniert auch, wenn die Spielenden durch das Labyrinth zu ihr stapfen und sie anstupsen).

"Ah, da seid ihr ja! Entschuldigt das Chaos und den Nebel, ich habe gerade noch an Wolkenbildung gearbeitet." Sie schaltet die Maschine aus, sammelt einen Haufen an Papieren und Pergamenten zusammen und breitet sie auf einem Tisch aus.

"Nun, das Problem scheint euch ja bekannt: kein Winter und kein Schnee." Sie seufzt und steckt die Sicherheitsbrille ins Haar. "Ich schlage vor, ihr schaut euch einen dieser Ort hier an."

Nun schaut ihr alle auf die besagte Karte eurer Region, auf der 3 Punkte angekreuzt sind. "An dem ersten Punkt liegt ein Berg. Hier sollte eigentlich ganz viel Schnee liegen, aber nichts. Also geht dort hin und findet mit meinem kleinen S.K.A.D.E. heraus, ob dort Spuren des Ursprungs sein könnten, warum es dort so warm und unwinterlich ist."

Die zweite Markierung kennzeichnet einen Fluss. Als Kinder habt ihr hier viel Zeit verbracht, geangelt und die Tiere beobachtet. "Der Fluss am finsteren Berg ist seit 4 Jahren im Sommer ausgetrocknet, im Frühjahr aber überschwemmt. Schaut euch hier um, ob das etwas mit dem Wintermangel zu tun haben könnte."

Die dritte Markierung weist auf eine Fabrik hin. Hier werden Weihnachtsgeschenke für die ganze Region hergestellt. Vor zehn Jahren wurde sie groß ausgebaut. "Der Besitzer betonte damals, dass er eine neue Energiequelle gefunden haben."

Am Fluss

Vom einstigen „Fluss“ ist nur noch ein schmales Rinnsal übrig geblieben. Rechts und links davon sind breite Kies Streifen durch das Austrocknen des Flusses freigelegt worden. Im ehemaligen Flussbett hat sich über die Jahre einiges an Unrat angesammelt, was nun deutlich zu sehen ist. Es sind viele leere Flaschen und Dosen zu erkennen und ein Lenker eines alten Fahrrades ragt aus dem Kies. Direkt daneben steht ein Mann in hohen gelben Gummistiefeln und einem alten zerfledderten Parka. Er zieht an dem alten Lenker, aber scheinbar ohne Erfolg.

Probe auf Wahrnehmung: Heroes mit einem hohen Wert auf zBsp. Wahrnehmung oder Dinge finden können im Kiesbett „Großmutters Wanderstab“ finden. Wenn sie bereits mit Hrlana vom hohen Berg gesprochen haben und wissen, was diese sucht, ist der Wurf erleichtert.

Der Mann, Justus: Justus war einst Mitarbeiter-Vertreter in der großen Fabrik. Wenn sie sein Vertrauen gewinnen, zBsp. Indem sie ihm helfen das alte Fahrrad aus dem Kies zu ziehen, erzählt er den Heroes, dass er arbeitslos ist und hier nach Schätzen sucht, die er zu Geld machen kann. Er wurde gefeuert, weil er sich in der Fabrik vor allem für die Rechte und bessere Arbeitsbedingungen für Menschen im Alter eingesetzt hat, da die Fabrik seiner Ansicht nach diese und deren besondere Talente ausnutzt, um ihre große Fabrik am Laufen zu halten. (Hinweis auf Frau Holle).

Am hohen Berg

Die Szenerie erinnert an die Alpen, nur dass die Spitze des Berges nicht mit Schnee bedeckt ist. Weiterhin ist es merkwürdig mild, die Blumen blühen und die Vögel zwitschern. Ihr schaut euch um und entdeckt eine kleine Hütte. Wer mag hier wohnen?

Wenn die Spielenden SKADE fragen, scant er die Umgebung und erzählt: "Wir befinden uns auf dem Gletscher des finsteren Berges. Die Ebene war bis vor 5 Jahren mit Eis und Schnee bedeckt. Die Abschmelzung begann vor sieben Jahren. Einzige Bewohnerin: Hrlana. Hrlana ist eine Einsiedlerin. Hrlana, Stab, missing entry... !"

Als ihr gerade zum Haus gehen und anklopfen wollt, hört ihr aufgeregtes Gebell hinter dem Haus. Von ihrem Hund gezogen erscheint eine rustikal aussehende ältere Dame in Holzfällerhemd, Bergschuhen und Arbeitshosen. Neben ihr setzt sich ihr Bernhardiner auf den Boden. Er klafft nicht mehr, schaut euch aber misstrauisch an.
"Was wollt ihr hier? Mit eurem fancy Roboter noch mehr kaputt machen? Reicht es euch nicht, dass der Gletscher verschwunden ist und mit ihm mein Stab?"

Schaffen die Spielenden es, Hrlana zu beruhigen, erzählt sie ihnen, dass der Gletscher ein wichtiges Instrument für die Wetterproduktion war. Sein Eis war der Wasserspeicher der Flüsse für den Sommer. Der Schnee, der jedes Jahr auf ihm lag, schützte ihn im Winter und Frühjahr vor dem Schmelzen. Heute käme kein Schnee mehr, weshalb die Flüsse im Sommer ganz austrockneten. Haben die Spielenden bereits "Großmutters Wanderstab" gefunden, beruhigt sich Hrlana. Der Stab ist bei einem Spaziergang in eine Gletscherspalte gefallen und wurde beim Auftauen des Schnees ins Tal hinuntergespült.

Nachdem die Gruppe Hrlanas Hütte verlassen hat und sich nun weiter im Freien umsieht, ertönt plötzlich ein akustisches Signal und SKADE meldet sich zu Wort: "Anomalie entdeckt. Anomalie entdeckt." Zudem beginnen nun SKADES Signallampen rot zu blinken. Die Spielenden haben nun die Möglichkeit, den Ort der Anomalie zu lokalisieren und sich von SKADE dorthin navigieren zu lassen.

SKADE führt die Gruppe nun weiter Richtung Berggipfel. Die breiten Wanderwege inklusive grüner Wiesen und das - ebenso vertraut wie auch surreal anmutende Bild der blühenden Flora - weicht allmählich schmalen, ungesicherten und mit Geröll aufgeschütteten Pfaden und eine graue, felsige Kulisse eröffnet sich den Reisenden. Das Gelände wird dabei stetig unwegsamer und hält einige Gefahren für unser Investigativteam bereit.

Probe auf Wahrnehmung: Schaut sich einer der Spielenden auf dem Weg zum Gipfel genauer um, können einzelne kleine Schneeflocken beobachtet werden. Diese fallen aber nicht zu Boden, sondern bewegen sich langsam und stetig, seitwärts, in einer Art Wellenbewegung, gemeinsam in Richtung der lokalisierten Anomalie. Ganz so, als würden sie von einer unsichtbaren Kraft getragen werden. Dabei kann auch - etwa über akustische oder taktile Wahrnehmung - vernommen werden, dass hier gerade kein Wind am Werk ist.

An einem größeren Plateau angekommen, dass sich nur noch gute 100 Meter unterhalb des Berggipfels befindet, entdecken die Spielenden einen Höhleneingang. Hier bündelt sich nun eine größere Menge an Schneeflocken, die um den Eingang kreist und sich wie in einem Strudel in die Höhle hineinbewegt. Als die Gruppe die Höhle betritt, vernehmen sie lediglich karge und raue Wände sowie einen leeren, fast trostlos anmutenden Raum, der in etwa die Größe eines Tennisplatzes inne hat. Die Spielenden können dabei jedoch jedes Detail, jeden noch so kleinen Riss in dieser Behausung begutachten, denn sie ist erstaunlich gut ausgeleuchtet. Die Wände erglänzen in einem hellen Blau, das von der Mitte des Raumes in alle Richtungen ausstrahlt.
Die Szenerie, die sich nun der Gruppe darbietet, hat etwas magisches, fast hypnotisches, gar friedliches. Im Zentrum der Höhle befindet sich etwas wie ein Portal. Es hat gute 2 Meter im Durchmesser, schwebt frei im Raum und scheint an keinerlei Vorrichtung geknüpft zu sein. Es scheint die Quelle zu sein, zu dem sich die Schneeflocken - freiwillig oder nicht - hinbewegen. Das gilt es nun herauszufinden. Um das Portal herum

kreisen die Schneeflocken wie kleine Satteliten um ihren Mutterplaneten, werden dann aber, langsam und stetig, von ihm aufgesogen.
Die roten Signallampen von SKADE erlöschen. SKADE meldet sich nun wieder zu Wort: "Ziel erreicht." Schauen Sie durch das Portal, können Sie nur verschwommene Umrisse erkennen. Ein Gleichbleibender Bewegungsablauf.

Probe auf Wahrnehmung: Eine Person scheint einen Gegenstand auf und ab zubewegen. Fast so, als würde diese Wind gegen ein Gerät wedeln.

Gegenstände können in das Portal geworfen werden, diese scheinen darin zu verschwinden.

Berührt ein Spieler das Portal, erleidet dieser 1W10 Schaden.

Der dabei gefühlte Schmerz fühlt sich beklemmend an und würde sich im Entferntesten aus einer Mischung von Elektrizität und Frost beschreiben.

Fragt die Gruppe SKADE um Rat, bekommen Sie folgende Antwort:
"Nun richtige Zeitpunkt für SKADEs Dimensionale Reise. Energie schwach, bitte Laden."
Fragen sie weiter nach, erfahren Sie, dass sich seine Energie nur durch das Lösen hoch komplexer Mathematischer Probleme – oder Rätsel – aufladen lässt:

> Ich bin der Anfang vom Ende und das letzte am Tage. Mit mir beginnt die Einsamkeit und endet deine Reise. Was bin ich?

Die Lösung:

```
Der Buchstabe E
```

'

Wird das Rätsel richtig gelöst, fängt SKADEs rote Lampe an wild zu blinken. Sein Körper fängt an zu vibrieren und seine blauen Augen hell zu leuchten. Durch den umherschwebenden Schnell kann man seinen Lichtstrahl bis zum Portal verfolgen. Dieses leuchtet nun in ein einem türkisenen Farbton. Die Gruppe kann nun durch das Portal treten, um sich plötzlich in einer Fabrik wieder zu finden.

Lösen die Spieler das Rätsel nicht, können diese nicht durch das Portal treten.

Die Fabrik

Wenn die Spielenden die Fabrik als ersten Ort besuchen wollen, ist diese noch geschlossen (zu früh/spät/ Mittagspause) da Ihnen zu diesem Zeitpunkt noch zu viele Hinweise fehlen.

Ihr befindet euch in einer riesigen Halle. Umgeben von großen Maschinen und unerträglichem Lärm. Hinter Euch befindet sich das Portal. Auf der linken Seite seht ihr mehrere Stapel frisch riechender Decken und Kissen. Ein kleiner Roboter scheint ständig weitere auf die Stapel abzulegen. Die Schneeflecken aus dem Portal schweben an euch vorbei in Richtung einer Maschine, vor der einer Person eine Decke ausschüttelt.

Gespräch mit Frau Holle

Eine alte, abgemagerte, schwache Frau schaut sich zunächst eingeschüchtert um, bevor sie der Gruppe Antwortet.

Gewinnt die Gruppe das Vertrauen von Frau Holle, erzählt sie, dass sie gefangen gehalten wird. Ihre Fähigkeit den Schnee zu kontrollieren, mache sich die Firme zu nutze. Durch das Portal gelangen die Schneeflocken direkt in ihre Apparatur, die durch den Schmelzprozess Energie gewinnt. Mit dem daraus entstehendem Wasser werden für die Bewohner der Stadt sämtliche Kissen und Decken, gegen einen geringen Preis, gewaschen. Durch diese „Geste" hat sich die Firme einen guten Ruf erkauft.
Jedoch werden die frisch gewaschenen Decken benötigt, damit Frau Holle den Schnee weiterhin kontrollieren kann. Außerdem verdampft das ganze Wasser beim Waschen der Decken und die dadurch entstandenen Wolken regnen erst mehrere Kilometer entfernt wieder ab, was zu großer Trockenheit der lokalen Böden führt.

Probe auf Technik/ Wissenschaft: Bei Bestehen erinnert sich einer der Spielenden an die Wolkenmaschine in Dr. Santanas Labor. Vielleicht könnte diese dabei helfen, den Wasserkreislauf der Umgebung wieder zu normalisieren.

Mögliche Lösungen für das Abenteuer

„Gutes" Ende:

Das ganze kann mithilfe von Dr. Santanas technischen Wissen gelöst werden, indem zBsp. Die Wolken lokal zum Abregnen gebracht werden, was den Gletscher wieder aufbaut und den Fluss wieder füllt. Zusätzlich dazu könnte die Wasserkraft im Fluss genutzt werden, um Frau Holle zu entlasten.

„Neutrales Ende":

Die Heroes veranlassen, dass die Fabrik geschlossen oder die Produktion minimiert wird, indem sie zBsp. Frau Holle befreien. Das führt nur zu einer langsamen Verbesserung, da nicht klar ist, ob noch genug Gletschereis vorhanden ist, um den normalen Kreislauf der Natur wieder herzustellen. Leider gehen dadurch aber auch Arbeitsplätze verloren, da die Menschen in der Umgebung sehr abhängig von der Firma geworden sind.

„Schlechtes Ende":

Nichts ändert sich, Frau Holle und die Natur werden weiter ausgebeutet, was dazu führt, dass der Gletscher ganz abschmilzt, der Fluss austrocknet, die Landschaft verwüstet und durch das Absinken des Grundwassers zu Senklöchern führt, was die Gegend auf Dauer unbewohnbar macht.

Unsere Autor*innen

Wer möchte, kann gern seinen Namen und eine kleine Nachricht hinterlassen.

Beispiel: Albert078 wünscht euch allen viel Spaß mit diesem Abenteuer!

Hey, ich bin Treska und bin schon sehr gespannt auf das fertige Abenteuer :) und wünsch euch allen eine schöne Winterzeit!

Hi, ich bin Mariana und wünsche allen viel Freude dabei, das Abenteuer zu erkunden.

Freue mich auf das Ergebnis =] Schöne Feiertage - Farbenwind

Schnee, verrückte Wissenschaftlerin und ein Hundi? Ich bin dabei! Gruß, Parnassia

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. Winterabenteuer – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Winterabenteuer&oldid=34859`