



EINE TEUFLISCHE OSTEREIERJAGD

Ein 5E-kompatibler One-Shot für 3–5 Spieler •
Stufen 1–5 • ca. 3–4 Stunden

DM-KESSEL

Blumbach. Das Große Frühlingsfest. Und ein Osterhase, dessen Welt gerade einzustürzen droht.

EINE TEUFLISCHE OSTEREIERSJAGD

EIN 5E-KOMPATIBLER ONE-SHOT FÜR 3–5
SPIELER · STUFEN 1–5 · CA. 3–4 STUNDEN

INHALT

EINE TEUFLISCHE OSTEREIERSJAGD	2	DIE RÜCKKEHR ZU HOPPERICH VARIANTE A	10
DIE GESCHICHTE	3	DIE RÜCKKEHR ZU HOPPERICH VARIANTE B	11
WAS IST PASSIERT?	3	WICHTIGE NPCs	13
MOTIVATION	3	MEISTER HOPPERICH	13
WARUM DIE SPIELER?	3	MIRA - DIE DRYADE	13
DIE SUCHE NACH DEN OSTEREIERN	3	Aktionen	13
DAS ABENTEUER BEGINNT	4	PIPPA, FIPPO & TRIPPO	14
DER VERZWEIFELTE HASE	4	Aktionen	14
BEREICH 1: BLUMBACH I	4	WILLI WICHTEL	14
BEREICH 2: DIE SINGENDE MÜHLE	5	Aktionen	14
BEREICH 3: DAS BLÜTENMEER I	5	WILLIAM, DER VOLLSTRECKER	15
BEREICH 3: DAS BLÜTENMEER II	6	Aktionen	15
BEREICH 4: ZUCKERWALDPFAD I	6	CELESTISCHE GEFÄHRTEN, GRUPPE	15
BEREICH 4: ZUCKERWALDPFAD II	7	Aktionen	15
BEREICH 1: BLUMBACH II	7	RIESENFRÖSCHE	16
BEREICH 5: DAS WICHTELCAMP	8	Aktionen	16
DER KAMPF - VARIANTEN A UND B	9	Schlachtfeld-Aktionen	17
		MEIN DANK GEHT AN DICH!	19



WILLKOMMEN!

Es freut mich, dass du dieses Abenteuer mit deinen Spielern erleben möchtest. Bitte beachte, dass dieses Abenteuer kein Gewöhnliches ist. Du kannst es auf zwei verschiedene Arten ausspielen. Mehr dazu später.

DIE GESCHICHTE

Es ist der frühe Morgen vor dem **Großen Frühlingsfest** - einem jährlichen Feiertag, bei dem **Meister Hopperich**, der legendäre Osterhase, seine magisch leuchtenden Ostereier in der ganzen Region versteckt. Heute werden Kinder und Erwachsene nach den Eiern suchen, denn jedes Ei enthält einen kleinen Segen: Glück, gutes Wetter oder eine reiche Ernte. Die Spielercharaktere befinden sich in **Blumbach**, einem kleinen Dorf am Rand des Frühlingswaldes, als Meister Hopperich in heller Aufregung zur Dorfschenke stürmt. Seine Eier und sein magischer Pinsel sind verschwunden.

WAS IST PASSIERT?

Die **Frühlingswichtel** - kleine Feenwesen - haben Hopperichs Eier und seinen Pinsel gestohlen. Anführer der Frühlingswichtel **Willi Wichtel** hatte erfahren, dass der magische Pinsel die Farben der bemalten Eier auf Stoff übertragen kann. Die Wichtel wollten ihre eintönig grauen Winterkleider für das Frühlingsfest bemalen. Die nun farblosen Eier haben die Wichtel überall versteckt damit niemand etwas bemerkt.

MOTIVATION

Neben dem gemütlichen Zusammenkommen auf dem Großen Frühlingsfest ist dieser Tag für Blumbach etwas ganz Besonderes und Wichtiges. Neue Gesichter tummeln sich in der Gegend und lassen den einen oder anderen Kupferling im Dorf liegen. Es gilt die Eier wieder zu finden, da die Einwohner wirklich an die positive Wirkung der Eier glauben und das Fest nicht ausfallen darf. Zu viele Einwohner von Blumbach sind vom Einkommen des Festes abhängig.

WARUM DIE SPIELER?

Lokale Helden: Deine Spieler sind entweder auf der Durchreise und nur zufällig in Blumbach, oder es sind die wagemutigsten Dorfbewohner, die Blumbach je gesehen hat!

Auftrag des Bürgermeisters: Der Bürgermeister engagiert die Helden offiziell - das Fest ist der wichtigste Handelstag des Jahres. Belohnung: 50 GM pro Person.

Das Ei vor der Tür: Jeder Spieler findet einen Zettel mit einem leuchtenden Stein und einer Nachricht: „Hilf mir. - H.“ Das Leuchten führt unweigerlich nach Blumbach zu Hopperich.

DM-SCHNELLÜBERSICHT

Kurz Hopperichs Ostereier und sein magischer Pinsel wurden von Frühlingswichteln gestohlen. Beides muss zurückgebracht werden.

Stimmung Fröhlich, bunt, humorvoll

Spielzeit ~3-4 Stunden

Schwerpunkte Rollenspiel 40% · Rätsel 45% · Kampf 15%

Besondere Mechanik Osterkorb-Punkte: Für jedes gefundene Ei erhält die Gruppe einen Punkt - beeinflusst die Endbelohnung. Für das Abenteuer ist das Finden aller Eier aber nicht unbedingt notwendig.

Würfeliglück Lass deine Spieler maximal 2-3x auf das selbe Event würfeln. Sollten alle Würfe für den SG nicht ausreichend sein, ist die Begegnung verloren. Dadurch kann es sein, dass nicht alle Eier gefunden werden können.

DM-HINWEIS: DUNKLE WENDUNG

Deine Wahl Das Abenteuer ist so konzipiert, dass es auf zwei Arten gespielt werden kann. Entweder man spielt es als klassisches Osterabenteuer (Variante A), oder man aktiviert die dunkle Seite dieses Abenteuers (Variante B). Variante B ist nicht für Kinder geeignet.

Der Wendepunkt Es gibt im Laufe des Abenteuers subtile Hinweise, dass etwas mit der Welt, in dem sich die Spieler befinden, nicht stimmt. Aufmerksame Spieler können dies bemerken, werden aber zunächst keine Hinweise auf eine Täuschung bemerken. Sobald die Spieler den Pinsel gefunden haben, ändert sich die Situation grundlegend.

DIE SUCHE NACH DEN OSTEREIERN

Die verlorenen Ostereier (40 Stück) verteilen sich auf 5 Schauplätze. Die Bereiche 2-4 können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Bereich 5 kann erst gefunden werden, nachdem deine Spieler die Bereiche 2-4 durchsucht haben. Die Spieler sollen das Gefühl bekommen, dass die Eier nicht alle gefunden werden können (wenn sie Würfe verpatzen). Das macht die Eiersuche spannender.

# Ort	Eier Art
1 Blumbach	0 Rollenspiel
2 Die Singende Mühle	10 Rätsel
3 Das Blütenmeer	10 Rollenspiel / Rätsel
4 Der Zuckerwaldpfad	10 Rollenspiel / Kampf
5 Das Wichtelcamp	10 Finale Variante A / Kampf
6 Die Einöde	0 Finale Variante B / Kampf



DAS ABENTEUER BEGINNT

Blumbach erwacht gerade zum Leben. Es ist der frühe Morgen vor dem Großen Frühlingsfest - dem buntesten und fröhlichsten Tag des Jahres. Papierlaternen hängen über der Hauptstraße, Kinder hängen bunte Bänder an Zäune... und ein überaus flauschiger Geselle macht sich auf in die Dorfschenke...

DER VERZWEIFELTE HASE

Meister Hopperich (der Osterhase) platzt durch die Schankraumtür der Dorfschenke und schlägt mit seinen Hinterpfoten auf den Boden.

DM-TIPP: HOPPERICH SPIELEN

Hopperich redet sehr schnell und macht nervöse Sprünge auf der Stelle. Er versucht fehlerfrei zu sprechen, was ihm auf niedliche Weise leider nicht immer gelingt.

Mit einem Knall wird die Tür zur Dorfschenke aufgestoßen. Vor euch steht plötzlich ein Hase. Aber nicht irgendein Hase. Die Dorfbewohner nennen ihn: Hopperich. Meister Hopperich. Er hat die Größe eines ausgewachsenen Menschen, was wohl mehr an seinen überaus langen Ohren, als an seiner Körpergröße liegt. Hopperich redet nicht lange um den heißen Brei herum: „Eine Katastrophe! Eine absolute Katastrophe! Mein Pinsel! Meine Eier! Meine wunderschönen, sorgfältig gesammelten, mit Liebe bearbeiteten Ostereier - weg! Alles weg! Und das Frühlingsfest beginnt in...“ er schaut auf eine kleine Sonnenuhr an seinem Handgelenk, „...acht Stunden! Ich brauche Helden! Tapfere, mutige, bitte-bitte-bitte-helft-mir-Helden!“

Die Spieler haben jetzt Gelegenheit für etwas Rollenspiel.

Hopperich bietet als Belohnung einen seiner berühmten **Wunschkörbe** an - ein geflochtener Korb, dessen Inhalt sich den Bedürfnissen des Trägers anpasst (siehe Kapitel *Die Rückkehr zu Hopperich*).

Wenn die Spieler gewillt sind, Meister Hopperichs Eier und seinen Pinsel zu suchen, geht er mit ihnen nach draußen.

Hopperich: „Ihr helft mir? Wirklich? Das ist großartig! Kommt mit mir nach draußen, ich zeige euch wo ich die Eier und meinen Pinsel zuletzt gesehen habe.“

BEREICH 1: BLUMBACH I

Meister Hopperich steht vor der Schenke und zupft nervös an seinen Ohren. Vor ihm liegt eine zertrampelte Blumenwiese... dort sollten eigentlich seine Eier und sein Werkzeug liegen. Auf dem Gras: kleine, menschenähnliche Fußabdrücke mit Glitzerstaub und ein vergessenes, buntes Federfetzchen. „Genau hier hatte ich alles hingelegt. Jetzt ist alles weg! Ich war doch nur kurz ein Versteck suchen... Bitte findet die Eier. Und den Pinsel. Findet vor allem meinen magischen Pinsel!“

DM-TIPP: DER PINSEL

Wenn die Spieler genaueres zu dem Pinsel wissen wollen, gibt Hopperich nur vage Aussagen und ausweichende Antworten. Der Ursprung des Pinsels passt nämlich ganz und gar nicht in die Idylle von Blumbach. Und schon gar nicht zum Osterhasen.

Die Spieler können nun auf verschiedene Weisen den Spuren nachgehen und finden mit Hilfe von **Wahrnehmung** oder **Naturkunde (SG 10)** folgendes:

- Kleine Fußspuren mit Glitzerstaub - typisch für Feenwesen
- Spuren die in drei Richtungen führen: zur alten Mühle, zum Blütenmeer, zum Zuckerwald-Pfad
- Ein buntes Federfetzchen (Hopperich erinnert sich so ein Fetzchen schon mal bei einem kleinen Feenwesen gesehen zu haben)

Hopperich ermutigt die Spieler: „Ich glaube fest an euch. Rettet das Frühlingsfest! Kommt zurück wenn ihr etwas gefunden habt. Ich suche hier weiter. Und denkt daran: Findet so viele Eier wie möglich, aber lasst euch nicht zu lange aufhalten! Besser eine Pfote voll Eier als gar Keine!“

Diese Szene soll darauf hinauslaufen, dass sich die Spieler zwischen den 3 möglichen Richtungen entscheiden können. Welche Richtung sie auswählen, bleibt den Spielern überlassen. Die Spieler können jederzeit zwischen den Bereichen hin und her reisen:

- # Bereich
- 2 Die singende Mühle
- 3 Das Blütenmeer
- 4 Der Zuckerwald-Pfad



BEREICH 2: DIE SINGENDE MÜHLE

Einige der Spuren führen euch an einen Bach entlang zu einer alten Wassermühle. Am Bach dreht sie sich knarrend im Frühlingswind. Ihr Rad taucht ins klare Wasser und treibt einen leisen Klang hervor - der ganz und gar nicht melodisch klingt. Etwas stört die Mühle bei ihrem Gesang. Um die Mühle herum blühen hohe wilde Tulpen in leuchtendem Rot und Gelb.

DM-TIPP: DIE FRÖSCHE

Wenn du magst, kannst du hier 2 **Riesenfrosche** einbauen die sich um die Mühle herum versteckt haben. Wenn die Spieler sich zur Mühle bewegen, springen die Riesenfrosche aufgeschreckt hoch und sind nicht sehr erfreut über die Störung durch deine Spieler. Einer der Riesenfrosche hat offensichtlich ein Osterei verschluckt, denn sein Bauch hat eine Wöblung die auf etwas Ovale schließen lässt. Wenn deine Spieler dem Frosch friedlich helfen das Ei herauszubekommen, haben sie ein weiteres Ei gefunden.

2 Ostereier liegen versteckt **zwischen den Tulpen**.

2 Ostereier sind **in der Mühle** versteckt.

5 (6, wenn du ohne **Frösche** spielst) weitere Eier klemmen **hinter dem Mühlenstein-Mechanismus** und können geborgen werden, wenn die Spieler das folgende **Rätsel** lösen. Ein Zettel hängt an der Tür: „Mühle heute geschlossen.“

Das Mühlenrätsel: Bei Erfolg werden 5-6 Eier gefunden.

Methode	Wurf	Ergebnis
Rad stoppen	SG 14 Athletik	Misserfolg zerstört 1W4 Eier.
Singen - Musik	SG 10 Auftreten	Mühle summt mit und hält sanft an.
Mechanisch lösen	SG 12 Fingerfertigkeit	Zahnräder werden entsperrt

DM-TIPP: DIE MÜHLE

Lass die Spieler gerne weitere kreative Lösungen zum Anhalten des Mühlen-Mechanismus finden. Im Inneren der Mühle (Schloss mit einer Wurzel kompliziert zugeknotet - Fingerfertigkeit SG 8 zum Aufschließen) liegt ein weiteres **Federfetzchen** - die Wichtel waren wohl auch hier in der Nähe. Da die Eier bereits von den Wichteln bearbeitet wurden, sind alle in **einem eintönigen Grauton**. Kein einziger Farblecks ist übrig.

Sobald die Spieler das Mühlenrätsel gelöst haben:

Die Wassermühle verlangsamt ihr Tempo und bleibt schließlich stehen. Ihr staunt nicht schlecht, als ihr hinter dem Mechanismus der Mühle einige versteckte Ostereier entdeckt! Diese Eier sind leider nur in einem eintönigen Grau. Hat Hopperich diese Eier vergessen anzumalen?

BEREICH 3: DAS BLÜTENMEER I

Die Spuren führen euch auf eine schier endlos weite Wiese - übersät mit hunderten von Frühlingsblumen in jedem denkbaren Rosa, Violett, Weiß und Gelb. Einige der Blumen stehen schief, einige Maulwürfe haben hier wohl ihr Lager aufgeschlagen. Der Wind lässt sie wie ein buntes Meer wogen. Am Rand der Wiese steht eine uralte Eiche, mächtig in ihrer Gestalt.

Die **Dryade Mira** wohnt in der alten Eiche am Wiesenrand. Sie hat gesehen wie die **Frühlingswichtel** in *ihrer* Wiese Unfug getrieben haben. Sie hat die Wichtel verscheucht.

In der Wiese sind 6 Ostereier **zwischen den Blumen** versteckt und 4 Eier **sogar vergraben**. Was zunächst wie Maulwurfshügel aussehen, sind in Wirklichkeit die Eier die hastig unter der Erde versteckt wurden.

Die Suche in der Wiese:

Ort	Wurf	Ergebnis
Wiese	SG 10 Wahrnehmung	Bis zu 6 Eier gefunden
Erdhügel	SG 10 Fingerfertigkeit	Bis zu 4 Eier - Eier zerbrechen wenn Wurf nicht geschafft

Wenn die Spieler sich der Eiche nähern:

DM-TIPP: MIRA SPIELEN

Mira spricht sorgsam, aber bestimmt. Sie ist eigentlich sehr nett und neckt die Spieler nur mit ihrer direkten Art. Wenn die Spieler sich mit Mira angefreundet haben, veräppelt sie die Spieler mit Sätzen wie: „*Du hast Blütenstaub auf der Nase. Wusstest du das?*“ Spieler mit Naturbezug finden Mira sympathisch.

Aus dem Stamm der Eiche tritt eine Gestalt - eine Frau mit Haut wie Birkenrinde und Haar aus bunten Blumen und Blütenranken. Eine Dryade. Sie verschränkt die Arme: „*Was habt ihr auf meiner Wiese zu suchen? Erst diese Flatterwespen und jetzt ihr!*“

Wenn die Spieler Mira erklären, dass sie auf der Suche nach Ostereiern sind, wird auch sie hellhörig - jedoch hilft sie den Spielern erst wenn sie ihr etwas geben.

„*Hmmm. Ich helfe euch gerne bei eurer Suche, aber zuerst möchte ich...*“

Gefallen (Deine Wahl)	Wurf
...ein Lied oder eine Geschichte hören!	SG 10 Auftreten
...eure Hilfe mit einem hartnäckigen Dornen-Gestrüpp!	SG 12 Athletik / Fingerfertigkeit
...die lästigen Vögel von der Eiche verscheuchen!	SG 10 Mit Tieren umgehen



BEREICH 3: DAS BLÜTENMEER II

Wenn die Spieler Mira geholfen haben:

DM-TIPP: MIRA ALS VERBÜNDETE

Wenn die Helden Mira geholfen haben, kann sie den Spielern bei der Suche nach den Eiern in der Wiese helfen (Vorteil auf alle Würfe in Bereich 3).

Mira tritt an euch heran: „OK. Ich helfe euch bei der Suche. Ich bin übrigens Mira.“ Auf Miras Gesicht macht sich ein großes, sympathisches Lächeln breit, das sie offensichtlich schon lange zurückgehalten hat. Sie freut sich sehr, neue Bekanntschaften gemacht zu haben. Sie pflückt aus ihren Haaren bunte Blumen und schenkt jedem von euch Eine. „Und passt auf, diese Erdhügel waren vorher nicht hier - ich vermute hier sind einige Ostereier vergraben.. Nun kommt schon! Lasst uns Ostereier suchen!“

Sobald die Suche vorbei ist, verabschiedet sich Mira wieder.

Mira: „Ah. Das hat Spaß gemacht. Ich geh dann mal wieder zu meiner Eiche. Wenn ihr noch Hilfe braucht, gebt mir gerne Bescheid. Ich helfe gerne!“

DM-TIPP:

Mira begleitet die Spieler nur, wenn du Variante A spielst. Bei Variante B entfällt der folgende Dialog.

Das ist der Moment wo die Spieler Mira fragen können, ob sie die Spieler begleiten möchte.

Mira: „Euch begleiten? Sehr gerne!“ Mira strahlt wieder mit ihrem breitesten Lächeln. Insgeheim hat sie gehofft, dass ihr sie fragt euch begleiten zu dürfen. Fröhlich summend macht sie sich mit euch auf den Weg.

BEREICH 4: ZUCKERWALDPFAD I

Vorbei an allerlei seltsamen Bäumen auf denen runde, glänzende Früchte in Pastellfarben wachsen, stoßt ihr auf ein Schild auf dem steht: „Vorsicht: Zuckerwaldgeister.“ Wohin euch die Spuren hier wohl geführt haben? Überall riecht es nach Vanille und Zimt. Vielleicht auch ein bisschen nach Schokolade.

Wenn die Spieler an dem Schild vorbei gehen oder sich in der Nähe umsehen, entdecken sie aus der Entfernung die drei **Satyrn Pippo, Fippo und Trippo**. Sie tanzen und haben je drei Ostereier **um ihre Gürtel geschnallt**. Ein zehntes Ei wurde **hinter einem Baum versteckt**.

Vor euch findet gerade ein lustiges Schauspiel statt: Drei gehörnte Gestalten tanzen wie wild um einen Baum herum. Jede der Gestalten hat sich einige Eier umgebunden - offensichtlich findet hier eine Art Herausforderung statt. So wild tanzen wie möglich, ohne ein Ei zu zerstören. Ob das lange gut geht?

DM-TIPP: DIE SATYRN

Die Spieler können frei entscheiden, ob sie die Satyrn **friedlich begegnen** oder sie **angreifen**. Beim Angriff erhalten sie von den Satyrn keine Eier freiwillig. Wenn **Mira** dabei ist, kann sie den Spielern noch Tipps den Umgang Satyrn geben. Die Spieler sind dadurch **im Vorteil** bei all ihren Würfeln gegen die Satyrn.

Als ihr euch der lustigen Gesellschaft nähert, schreit euch eine der Gestalten entgegen: „Hey! Ihr da! Kommt her! Wir brauchen noch mehr Tänzer. Ihr seht aus, als ob ihr das Tanzbein schwingen könntet!“ Beim näheren Hinschauen bemerkt ihr, dass es sich hier um Satyrn handelt. Friedliche, aber nicht zu unterschätzende Kreaturen. Einen Satyr will man nicht zum Feind haben... habt ihr zumindest mal irgendwo gehört.

Hier können die Helden entscheiden, ob sie friedlich mit den Satyrn interagieren oder gegen sie kämpfen um an die Eier zu kommen. Wenn die Helden friedliche Absichten haben und tanzen wollen:

Ein anderer Satyr spricht diesmal: „Dachte ichs mir doch - wahre Tänzer mit Rhythmus in den Adern. Wir sind Pippo, Fippo und Trippo und wenn ihr es schafft mit uns zu tanzen ohne euch zu stark zu blamieren, verrate ich euch ein Geheimnis.“

Bis zu 3 Spieler müssen einen Wurf auf **Auftreten SG 8 und Akrobatik SG 8** schaffen um kein Eier zu beschädigen. Für jeden fehlgeschlagenen Wurf wird eines der Eier zerstört.



BEREICH 4: ZUCKERWALDPFAD II

Wenn die Spieler nicht mit den Satyrn tanzen wollen gibt es noch verschiedene Alternativen.

Einer der Satyrn: „Keine Tänzer? Soso. Dann würde ich euch bitten zu gehen. Wir haben hier wichtige... Vorbereitungen für das Fest zu treffen.“

Die Situation ist schon ein wenig angespannt. Die Spieler müssen nun entweder gut verhandeln, oder die Eier bei den Satyrn lassen.

Lass die Spieler einen kreativen Weg finden, an die Eier zu kommen. Die Satyrn sind nicht böseartig, werden aber genervt, wenn die Spieler zu hartnäckig sind. Nach 3 verpatzten Würfeln beginnt der Kampf.

Beispiele für die Satyr-Szene:

Methode	SG Ergebnis
Überzeugen	14 Die Satyrn sehen ein, dass es keine gute Idee ist mit den Eiern des Frühlingsfestes zu tanzen. Sie geben den Spielern 8 Eier.
Einschüchtern	16 Die Satyrn bekommen weiche Knie und geben den Spielern freiwillig 8 Eier. Sie sind den Spielern jedoch ab sofort feindlich gesonnen.

Wenn die Spieler tanzen, bedankt sich Trippo:

Trippo ergreift das Wort: „Nicht schlecht meine Freunde, nicht perfekt, aber nicht schlecht. Ich danke euch für den Tanz. Sagt Meister Hopperich er soll die Ostereier doch schön bemalen, so grau schauen sie langweilig aus.“

DM-TIPP: VARIANTEN-OPTIONEN

Je nachdem welche Variante du die Spieler erleben lassen willst hast du hier verschiedene Dialogoptionen. Variante A für die "friedliche" Handlung, Variante B für die "böse" Handlung.

VARIANTE A

Pippo überreicht euch alle verbleibenden Ostereier und spricht zu euch in einen leisem Flüsterton: „Ich erzähle euch jetzt noch unser Geheimnis...“ Pippo blickt verschwörerisch zum Baum. „Wir haben noch ein Osterei versteckt. Sucht da hinter dem Baum. Vielleicht findet ihr ja was ihr sucht!“

VARIANTE B

Pippo spricht zu euch in einen leisem Flüsterton: „Wow, sowas habe ich, haben wir, schon lange nicht mehr erlebt. Hier: Nehmt alle Ostereier. Ich verrate euch jetzt noch ein Geheimnis: Unser Stamm hatte vor vielen Jahren aus Verzweiflung einen Pakt mit einem Teufel geschlossen. Es stand nicht gut mit der Ernte und die Bäume und Streucher wollten einfach nicht wachsen. Da der Teufel keine Gegenleistung wollte ging unser Stamm den Pakt mit dem Teufel ein. Es stellte sich als furchtbarer Fehler heraus.“

„Die Ernte war gut und die Bäume wuchsen wirklich, doch war das Obst und das Gemüse verflucht. Sogar das Holz der Bäume hatte einen magischen Zauber abbekommen. Also haben wir alles verbrannt, bis auf einen Baum. Dieser sollte als Mahnmal stehen bleiben. Aus diesem Baum hat jetzt vor kurzem jemand etwas herausgeschnitzt. Wir wissen nicht wer und wir wissen nicht warum. Jedoch sind wir besorgt um die Bewohner dieses Waldes.“ Mehr möchte Pippo zu diesem Thema nicht verraten. Die fröhliche Stimmung ist etwas gedämpft. Er setzt ein gespieltes Lachen auf: „Aber ich will euch nicht länger aufhalten. Findet die restlichen Ostereier, wir haben da hinter dem Baum noch ein Reserve-Ei versteckt, sollte bei unserem Tanz etwas schief laufen.“

BEREICH 1: BLUMBACH II

Wenn die Spieler zwischendurch zu **Meister Hopperich** zurückkehren und noch nicht alle Bereiche (2-4) durchsucht haben, lobt er sie für den Fortschritt und bittet sie darum, doch weiter zu suchen. Er habe noch nichts gefunden.

Hopperich stellt die Ohren auf, als er euch sieht. Ein bisschen verwundert blickt er auf die grauen Eier die ihr mitgebracht habt: „Ihr habt sie gefunden! Meine Ostereier! Aber sie... sie sind grau? Was ist denn hier passiert? Ich habe sie doch kunterbunt bemalt! Sie haben in allen Farben des Regenbogens gezeichnet! Das ist... merkwürdig. Ich sehe den Pinsel habt ihr leider noch nicht gefunden, sonst hätte ich diese Eier gleich wieder bemalen können... Habt ihr schon alle Spuren verfolgt? Es fehlen noch einige Eier für das große Frühlingsfest! Bitte findet die Anderen... und den Pinsel!“ Mit einem Sprung ist Meister Hopperich auf und davon. Aus der Ferne seht ihr wie er Steine umdreht um etwas darunter zu suchen. Er selbst hat die Suche wohl noch nicht aufgegeben.

Wenn die Spieler bereits bei allen drei Bereichen, hat er plötzlich mehr zu berichten:



Hopperich sieht euch mit großen Augen an: „Wow! So viele Ostereier! Endlich wieder bei mir!“ Hopperich umarmt die Eier - sorgfältig - um Keines zu zerbrechen. „Vielen vielen Dank! Das Grau der Eier ist mir zwar neu - aber sei es drum. Wir müssen die anderen Eier finden! Meine Suche war auch erfolgreich! Zumindest denke ich das. Dieses Federfetzchen, dass wir gefunden hatten, hat mich auf eine Idee gebracht. Beim alten Walnussbaum. Dort haben früher immer Feenwesen gehaust und ihr Unwesen getrieben. Ich habe mich noch nicht getraut dorthin zu gehen. Möchtet ihr dem alten Baum mal einen Besuch abstatten? Ihr könnt ihn nicht verfehlen. Geht einfach diesen Weg entlang... Neben dem Baum ist ein auffälliger blauer Stein.“ Meister Hopperich deutet auf einen Weg neben euch.

BEREICH 5: DAS WICHTELCAMP

Beim alten Walnussbaum mit dem blauen Stein pulsiert ein warmes, buntes Licht. Zwischen den Wurzeln haben kleine, fliegende Gestalten ein ganzes Lager aufgebaut - aus Blättern, Zweigen und grauen Eierschalen. Die Wichtel tragen strahlend bunte neue Kleider und tanzen vergnügt. Bei einigen von ihnen könnt ihr die Federfetzchen entdecken, die ihr schon gefunden hattet. In der Mitte des Camps stehen zehn Ostereier in einer Reihe - ordentlich aufgestellt, und offensichtlich gerade in Bearbeitung. Ein Wichtel mit einem Pinsel in der Hand dreht sich zu euch um.

Willi Wichtel steht vor den (noch farbigen) Ostereieren und ist gerade dabei die Farbe der Eier für die Wichtelkleider zu verwenden.

Die Lage: Die Wichtel haben einen Großteil der Eier schon verarbeitet. Einige der verbrauchten Eier sind zerstört. Die hier liegenden 10 Ostereier sind die letzten Verbliebenen.

WILLI WICHTEL BEGEGNEN

„Hallo alle miteinander! Mein Name ist Willi Wichtel und wir sind die Gemeinschaft der fliegenden Rächer!“ Willi setzt ein verschwörerisches Grinsen auf: „Seid ihr gekommen um uns bei der Befreiung der Eier zu helfen?“

Die Spieler werden verwundert über die „Befreiung der Eier“ sein - antworte mit:

DM-TIPP: VARIANTEN-OPTIONEN

Das ist der Moment, bei dem du die Spieler entweder in ihrer farbenfrohen Traumwelt lässt, oder langsam beginnst sie mit der Realität zu konfrontieren. Wähle Variante A für die Traumwelt und Variante B für die Realität.

VARIANTE A: TRAUMWELT

„Wir wollen die Eier von ihren Farben befreien - damit wir unsere Frühlingskleider endlich farbenfroh gestalten können! Wir freuen uns doch so auf das Frühlingsfest. Wenn ihr jedoch die Eier und die Pinsel von uns nehmen wollt, müsst ihr sie euch holen!“

Die Spieler können jetzt auf verschiedene Art versuchen an die Ostereier und vor allem an den Pinsel zu kommen. Wenn die Spieler mit Willi interagiert haben antwortet er leicht genervt und schnippisch:

„Jaja der Hopperich. Der hat ja genug Farben! Er will alles nur für sich! Er soll einfache neue Eier bemalen! Diese Farben gehören nun den Wichteln!“ Willi Wichtel hat einen leicht verrückten Blick und wirkt etwas panisch bei dem Gedanken den Pinsel wieder herzugeben. „Der Pinsel... gehört MIR!“

Je nach Lust und Laune deiner Spielergruppe kannst du diese Begegnung durch gute Würfe seitens der Spieler friedlich über die Bühne gehen lassen. Alternativ bleibt Willi stur und wird den Pinsel sowie die Ostereier mittels Kampf verteidigen.

Hier ein paar Ideen für friedliche Verhandlungen:

Verhandlungsoptionen:

A - Überzeugung (SG 14): „Hm.. ihr habt Recht. Hopperich wird den Pinsel und die Farben wahrscheinlich dringend für das Frühlingsfest benötigen.“ → Wichtel geben alles heraus, und helfen bei den Vorbereitungen für das Fest.

B - Einschüchterung (SG 14): Funktioniert, aber die Wichtel sind beleidigt und schwören nächstes Jahr wieder zu kommen. Würde sich als erneutes Abenteuer in Blumbach anbieten. Willi Wichtel ist ab sofort ein Rivale der Spieler.

Springe jetzt zum Kapitel *Die Rückkehr zu Hopperich*.

VARIANTE B: REALITÄT

„Ja die Befreiung eben! Kennt doch jeder! Meister Hopperich sammelt jedes Jahr unschuldige Eier. Das muss ein Ende haben! Wir sind gekommen um die Eier zu befreien und den Zauber von ihnen zu lösen. Wenn ihr etwas dabegeben habt, bekommt ihr es mit mir und meinen Gefährten zu tun!“

Es gibt keine friedliche Option. Es kommt unweigerlich zum Kampf.



DER KAMPF - VARIANTEN A UND B

DM-TIPP:

Wenn du Variante A spielst, ist dieser Kampf das Finale dieses Abenteurers und sollte sich trotz des fröhlichen Settings auch wie ein Finale anfühlen. Die Magie des Pinsels kann nach deinem Ermessen ausgebaut oder eingeschränkt werden. Die NPC Werte kannst du nach Belieben anpassen um einen angemessenen Schwierigkeitsgrad für deine Spielergruppe einzustellen. Der Pinsel kann alle Zauber wieder rückgängig machen. Wenn du Variante B spielst, lass Willi nicht sterben, sondern verwende vorher den Zauber *Ausradiert*.

8 × Frühlingswichtel RK 12 · TP 10 · Bewegung 9 m / fliegen 12 m · Initiative +2 · EP: 10

Farbbeutel. +4 zum Treffen, Reichweite 9 m.

Treffer: 1W4 Wuchtschaden - Ziel mit leuchtender Farbe bedeckt (Nachteil auf alle Attributs- und Rettungswürfe für 1 Runde).

Willi Wichtel (Anführer) RK 13 · TP 20 · Bewegung 9 m / fliegen 12 m · Initiative +3 · EP: 50

Mehrfachangriff. Willi führt zwei Angriffe mit seinem Pinsel durch.

Pinsel. +5 zum Treffen, Reichweite 6 m. Ein Ziel. Willi schleudert die Farbe auf dem Pinsel in die Richtung der Spieler. *Treffer:* 6 (1W6+2) zufälliger Schaden mit Effekt:

1W6	Typ	Effekt
1	Feuer	Ziel brennt (1W4 Feuerschaden pro Runde - Bonusaktion zum Löschen)
2	Kälte	1 Runde Bewegungsrate halbiert
3	Blitz	1 Runde blind
4	Gift	1 Runde vergiftet
5	Gleißend	1 Runde kein Zauberwirken
6	Nekrotisch	1 Runde verängstigt

DM-TIPP:

Der Zauber *Ausradiert* und die folgenden Dialogen werden nur bei der Variante B verwendet. Verwende den Zauber *Ausradiert* auf jeden Fall wenn du Variante B spielst. Wenn du Variante A spielst, flüchten alle Frühlingswichtel, sobald Willi Wichtel besiegt wurde. Blätter danach zum Kapitel *Die Rückkehr zu Hopperich*.

Ausradiert (1×/Tag). Eine beliebige Kreatur wird aus dieser Existenzebene verbannt. Der Pinsel kann verwendet werden um die Kreatur wieder in diese Ebene zurückzubringen.

Wenn du diesen Zauber einsetzt, lies folgenden Text vor:

Willi Wichtels Augen nehmen ein dunkelrotes Funkeln an. Er fliegt blitzschnell in die Luft und schwingt den Pinsel wie verrückt hin und her. Willi zeichnet ein euch unbekanntes arkanes Symbol in die Luft, als plötzlich ein lauter Knall den Wald erzittern lässt.

Das arkane Symbol ist verschwunden, jedoch hat der Zauber etwas verändert. Sämtliche Farbe aus (Charaktername)'s Gesicht verschwindet. Doch nicht nur das Gesicht verliert jegliche Farbe... Haare, Ausrüstung und Kleidung ergrauen... (Charaktername) sieht zuerst seine Hand... und dann seine Freunde entsetzt an. Plötzlich sieht ihr graue Rosenblätter in der Luft herumfliegen. Sie fallen von eurem Freund ab. Er zerfällt vor euren Augen in graue Rosenblätter, die der Wind davon trägt. (Charaktername) ist verloren.

Lass den Kampf noch kurz laufen. Achte darauf, dass Willi nicht stirbt. Lies dann folgenden Text vor:

Willi: *"Hört auf! Begreift ihr denn nicht? Wir sind hier um euch zu HELFEN! Wir müssen gemeinsam gegen Hopperich antreten! Wacht auf! Beendet diesen sinnlosen Kampf!"*

Willi: *"Ihr wisst nicht was ihr tut! Warum helft ihr Hopperich? Wir haben uns durch diese Welt gekämpft um die Eier zu retten. Wir sind ebenso Helden wie ihr es seid. Wir stehen auf der selben Seite!"*

Mehr sagt Willi nicht zu seiner Verteidigung. Er hofft auf die Vernunft der Spieler.

Die Spieler müssen sich nun **entscheiden**: Entweder den Kampf bis zum **Tod von Willi Wichtel** fortführen oder sich **mit Willi Wichtel verbünden**. Wenn sie Willi Wichtel töten, nehmen die Spieler den Pinsel und die Ostereier an sich und können damit zu Hopperich zurückkehren. Die Frühlingswichtel flüchten, sobald Willi Wichtel besiegt wurde.

Wenn sich die Spieler mit Willi verbünden:

Willi: *"Bei den Göttern, endlich! Zusammen können wir es schaffen, Hopperich das Handwerk zu legen. Natürlich hole ich euren Freund zurück..."* Noch bevor er anfängt den Zauber zu wirken, fällt ihm etwas merkwürdiges an euch auf. *"Wartet mal. Irgendetwas stimmt nicht mit euch... Sagt mir. Wie sehen wir für euch aus?"*



Nachdem die Spieler ihre Sicht der Dinge beschrieben haben:

Willi: *“Es ist sogar noch schlimmer als ich gedacht hatte. Auf euch lastet ein mächtiger Fluch. Wir sind keine Wichtel. Eure Realität wurde verändert. Ihr seid in einer Traumwelt gefangen. Wir befinden uns im Verfluchten Wald des Osterhasen Hopperich. Was ihr hört und seht ist nicht echt. Ich weiß nicht einmal ob ihr das hört, was ich wirklich sage... Hmm. Darum kümmern wir uns später. Jetzt hole ich erstmal euren Freund zurück.”*

DM-TIPP:

Die Spieler hören etwas anderes, als Willi wirklich gesagt hat. Verwende die folgenden Vorlesetext auch als Vorlage, sollten die Spieler Willi Wichtel besiegt haben. Du musst nur Willi gegen den Spielernamen austauschen.

Der Zauber lässt Willi einen halben Meter über den Boden schweben. Seine Bewegungen formen wieder das arkane Symbol. In der Mitte des Symbols entsteht ein schwarzer Riss in der Wirklichkeit. Plötzlich ragt aus diesem Riss die Hand eures Freundes heraus. Mit vereinten Kräften zieht ihr ihn wieder zu euch. Das Symbol erlischt, euer Freund ist gerettet.

Willi: *“Kommt, wir gehen jetzt zu Hopperich und vernichten ihn endgültig. Mit eurer Hilfe haben wir eine realistische Chance all dem ein Ende zu setzen... Gefährten!”* Willi deutet auf den blauen Stein - *“Vergesst nicht unseren Teleportationsstein mitzunehmen. Schließlich wollen wir hier auch wieder rauskommen. Auf in den Kampf!”* Die überlebenden Gefährten von Willi gesellen sich zu euch, nehmen ein blau pulsierendes Artefakt von dem kleinen Steinhäufen mit und machen sich mit euch auf den Weg zurück zu Hopperich.

Die Spieler sollten nun zu Hopperich zurückkehren. Sollten sie die anderen Bereiche vorher nochmal aufsuchen, werden sie nichts finden. Die Satyrn sind geflüchtet. Mira ist verschwunden.

DIE RÜCKKEHR ZU HOPPERICH VARIANTE A

DM-TIPP:

Verwende wieder Variante A für das “fröhliche Ende” und Variante B für die “schreckliche Enthüllung”.

DAS FRÖHLICHE ENDE

Hopperich sieht euch bereits von weitem. Er springt auf. Seine Ohren richten sich kerzengrade auf. Er rennt - hält inne - und starrt.

„Ihr... ihr habt sie gefunden! Meine Eier! Und meinen Pinsel! Ihr seid die besten-die-man-sich-wünschen-kann Helden! Das Fest ist gerettet. Juhu!”

Gerade rechtzeitig vor dem Fest hat Hopperich noch das letzte Ei bemalt und im Wald versteckt. Die ersten Festgäste sind bereits in Blumbach eingetroffen und das ganze Dorf freut sich auf das Frühlingsfest. Der Bürgermeister Herr Löwenzahn bedankt sich bei euch persönlich und überreicht euch eine Belohnung in der Höhe von 50 GM pro Person. Auch Hopperich hat noch eine Überraschung für euch.

BELOHNUNG VON HOPPERICH

Gefundene

Eier	Belohnung
35–40	Wunschkorb + 25 GM + Frühlingssegen*
25–34	Wunschkorb + 15 GM
15–24	20 GM pro Person
Unter 15	10 GM + Hopperichs tränennasses Taschentuch

* *Frühlingssegen: +1 auf alle Würfe für die gesamte nächste Session.*

WUNSCHKORB-INHALT

Hier ein paar Ideen für den Wunschkorb. Passe die Inhalte an die Wünsche der Spieler an. Den Wunschkorb bekommen die Spieler ab 25 gefundenen Ostereiern. Würfle mehrmals auf die folgende Tabelle:

1W6 Inhalt

- 1 Heiltrank (gewöhnlich)
- 2 2x Gute Beeren (wie Druidenzauber)
- 3 Schlüssel, der zu keinem bekannten Schloss passt
- 4 Süßigkeiten → nächste Kurze Rast zählt als Lange Rast
- 5 Brief von einer unbekannt Person
- 6 Das Goldene Ei - 50 GM wert.

ERFAHRUNGSPUNKTE PRO SPIELER

Aufgabe	EP
Mira überzeugt	100
Satyrn Tanz ohne Patzer	200
Wichtelcamp ohne Kampf	200
Alle 40 Eier gefunden	100 Bonus
Gesamt	~500–600



DIE RÜCKKEHR ZU HOPPERICH VARIANTE B

DIE SCHRECKLICHE ENTHÜLLUNG

Als ihr die schon bekannten Wege zurückgeht bemerkt ihr, dass etwas ganz und gar nicht stimmt. Ihr hört keine Vögel mehr. Der Bach ist fast ausgetrocknet. Die Bäume verlieren ihre Blätter und die Blumen verwelken. Die Illusion dieser Traumwelt beginnt einzustürzen.

Als ihr euch der Taverne nähert, sieht euch Meister Hopperich bereits von weitem kommen. Er hoppelt vergnügt zu euch.

Hopperich: *“Da seid ihr ja! Meine besten-die-es-auf-der-Welt gibt Helden! Und ich sehe ihr habt meine Ostereier und meinen Pinsel mitgebracht. Und... auch die Wichtel. Das... freut mich.”* Beim Anblick der Wichtel bemerkt ihr ein Zögern in der Stimme von Hopperich. *“Schnell - gebt mir die Ostereier und den Pinsel. Ich muss ja alles noch für das große Fest vorbereiten.”*

Willi: *“Hör auf mit den Spielchen Hopperich. Sie wissen Bescheid. Du bekommst die Eier niemals von uns. Und den Pinsel erst Recht nicht.”*

Hopperich erkennt in euren Blicken, dass Willi die Wahrheit spricht. Hopperich verändert seine Haltung und steht jetzt aufrecht. Seine Haltung strahlt plötzlich eine Aura von Autorität und Überlegenheit aus. Hopperich: *“Ist das so?”* Hopperich sieht euch mit einem Blick an, der Enttäuschung widerspiegelt. *“Hättet ihr diese selberernannten Gefährten doch einfach niedergestreckt, dann hätten wir jetzt ein frohes Fest feiern können. Jetzt gibt es keinen Grund mehr, die Illusion aufrecht zu erhalten und euch am Leben zu lassen.”*

Hopperich streckt seine Hand aus und flüsternt ein paar arkane Silben. Die Landschaft ändert sich schlagartig. Wo einst noch klares Wasser war, seht ihr nur noch blutrot leuchten Schlamm. Alle Bäume um euch herum sind verdorben und verdreht. Die Taverne und die Häuser in Blumbach sind längst verfallen und größtenteils zerstört.

Als ihr euch zu Willi und seinen Gefährten umdreht, staunt ihr nicht schlecht: Neben euch stehen celestische Wesen mit Engelsflügeln, eingehüllt in schimmernden Rüstungen, beschlagenen Schilden und messerscharfen Klingen. Der Pinsel war in Wirklichkeit ein arkaner Zauberstab, die Ostereier sind magische Gefäße in denen eine leuchtende Flüssigkeit zu sein scheint. Als wäre das nicht genug Überraschung auf einmal, brechen in einem grässlichen Geräusch plötzlich rote Flügel aus Hopperichs Rücken hervor und er beginnt zu brennen. Ihr wisst nicht was euch mehr verstört: Ein brennender Hase mit Flügeln, oder die Tatsache, dass Hopperich dabei ein diabolisches Grinsen im Gesicht trägt. Ihr weicht ein paar Schritte zurück. Als die Flammen erlischt, hat sich das Erscheinungsbild von Hopperich grundlegend verändert. Er hat sich in einen Engel mit schwarzroter Ritterrüstung und dunkelroten, brennenden Flügeln verwandelt.

Willi spricht schnell: *“Der Fluch wurde von euch genommen. An euren Blicken erkenne ich, dass ihr nun seht, wer wir wirklich sind. Ich bin William. Und das da - das ist die Erinnye Holithia. Lasst euch von ihrer Schönheit nicht blenden. Sie ist ein hinterlistiger Teufel.”* William richtet sich gegen Holithia: *“Ergebt euch Holithia. Wir sind in der Überzahl. Zusammen werden wir euren hübschen Kopf von euren Schultern reißen.”*

Holithia lacht und hebt ihre beiden Hände hoch. Sie schlägt mit den Flügeln und beginnt einen Meter über dem Boden zu schweben. In euren Köpfen hört ihr ihre wahre Stimme - sie ist dunkler und grausamer als ihr es euch je hättet vorstellen können: *“Ich lade euch ein, es zu versuchen.”*

DM-TIPP:

Nach diesem Story Dump wird es Zeit, dass die Spieler wieder an die Reihe kommen. Holithia ist eine **Erinnye (Teufel)** und ein mächtiger Gegner. Nur gemeinsam mit den celestischen Gefährten haben die Spieler eine Chance diesen Kampf zu überleben. Die Anzahl der celestischen Gefährten richtet sich nach den überlebenden Frühlingswichteln. Die Spieler müssen die Umgebung nutzen um Deckung zu suchen und all ihre Ideen bündeln um Holithia niederzustrecken. Lass diesen Kampf zu dem schwersten Kampf werden, den die Spieler bisher bestritten haben. Holithia nutzt **Schlachtfeld-Aktionen** die sie zwischen den Zügen der Spieler einsetzen kann. Dies macht sie zu einem unberechenbaren Gegner.

Der letzte Kampf beginnt. Schau dir die Spielwerte von Holithia im nächsten Kapitel an.



Nachdem Holithia besiegt wurde:

Holithia liegt besiegt am Boden. Die Teufelin wurde vernichtet.

William: *“SIE IST TOT!”* William fällt euch in die Arme. *“ENDLICH! Wir haben es geschafft! Nie werden wir vergessen, dass ihr uns mit euren Schwertern und Schildern beiseite gestanden seid, als wir sie am dringendsten benötigten. Wir stehen in eurer Schuld. Dank euch, können wir diese gestohlenen Seelen wieder zu unseren Liebsten zurückbringen.”* William hält die Gefäße mit der seltsamen Flüssigkeit hoch. *“Ihr müsst wissen, dass Holithia nicht nur Seelen gestohlen hat. Von den Opfern die es gewagt haben, ihren Pfad zu kreuzen, blieb nichts weiter zurück als eine leere Hülle. Jahrelang haben wir gekämpft. Heute ist dieser Kampf endlich vorbei. Wir können... ich kann...”* William bricht in Tränen aus. *“...ich kann endlich meine Frau wieder in die Arme nehmen.”* Auch die anderen Gefährten bedanken sich bei euch. Zusammen mit den Überlebenden feiert ihr euren Sieg. Die grausame Herrschaft von Holithia ist endlich beendet. Nach einer kurzen Rast macht ihr euch auf den Weg und verlasst diese verdorbene und gottlose Landschaft. ENDE.

Das Ende wurde bewusst offen gehalten, damit du viele Optionen hast, die Story hier weiter spinnen zu können. Hier ein paar Impulse, wie du aus dieser Begegnung eine Kampagne erstellen kannst:

Nr. Ideen

- 1 War Holithia die einzige Erinnye oder gibt es noch Weitere in der Region?
- 2 Können die Seelen aus den Gefäßen “einfach so” wieder in ihre Körper zurückkehren oder können die Spieler hier unterstützen?
- 3 Woher kamen William und seine Gefährten? Gibt es in ihrer Welt Bedarf an Helden?
- 4 Der Teleportationsstein gibt dir alle Freiheiten um die Spieler an einen Ort deiner Wahl zu bringen.
- 5 Was ist mir Mira passiert?
- 6 Wohin sind die Satyrn geflohen?



WICHTIGE NPCs

MEISTER HOPPERICH

Einzigartiger Humanoide (Hase), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22

Bewegungsrate 12 m, Springen 9 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Überzeugung +5, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (kein Kampf)

Stehender Sprung. Hopperich kann ohne Anlauf bis zu 9 Meter weit und 3 Meter hoch springen.

Kein Kämpfer. Hopperich führt keine Angriffsaktionen aus.

MIRA - DIE DRYADE

Mittelgroßes Feenwesen, neutral

Rüstungsklasse 11 (16 mit Rindenhaut)

Trefferpunkte 18

Bewegungsrate 9 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken (CHA, SG 14). Beliebig oft: Druidenkunst. 3×/Tag: Gute Beeren, Verstricken. 1×/Tag: Rindenhaut, Shillelagh, Spurloses Gehen.

Baumwandeln. Kann zwischen lebenden Bäumen teleportieren (bis 18 m).

Magieresistenz. Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und magische Effekte.

AKTIONEN

Knüppel. Nahkampf: +2 (+6 mit Shillelagh), 1W4 Wucht (oder 1W8+4 mit Shillelagh).

PIPPO, FIPPO & TRIPPO

Mittelgroße Satyrn, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 15

Bewegungsrate 12 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Auftreten +6, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) je

Magieresistenz. Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und magische Effekte.

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf: +5 auf Treffer, 1W6+3 Stichschaden.

Kurzbogen. Fernkampf (24/96 m): +5 auf Treffer, 1W6+3 Stichschaden.

WILLI WICHTEL

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch gut

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 20

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Auftreten +4

Sinne Dunkelsicht 12 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Sylvanisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Willi führt zwei Angriffe mit seinem Pinsel durch.

Pinsel. +5 zum Treffen, Reichweite 6 m. Ein Ziel. Willi schleudert die Farbe auf dem Pinsel in die Richtung der Spieler. **Treffer:** 6 (1W6+2) zufälliger Schaden mit Effekt:

1W6	Typ	Effekt
1	Feuer	Ziel brennt (1W4 Feuerschaden pro Runde - Bonusaktion zum Löschen)
2	Kälte	1 Runde Bewegungsrate halbiert
3	Blitz	1 Runde blind
4	Gift	1 Runde vergiftet
5	Gleißend	1 Runde kein Zauberwirken
6	Nekrotisch	1 Runde verängstigt

WILLIAM, DER VOLLSTRECKER

Mittelgroßes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 20

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Auftreten +4

Sinne Dunkelsicht 12 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Sylvanisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. William führt zwei Angriffe mit seinem Schwert aus.

Schwert. +4 zum Treffen, Reichweite 3 m. Ein Ziel.
Treffer: 6 (1W6+2) Hiebschaden.

CELESTISCHE GEFÄHRTEN, GRUPPE

Mittelgroßes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 16

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Auftreten +2

Sinne Dunkelsicht 12 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Sylvanisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

AKTIONEN

Schwert. +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m. Ein Ziel.
Treffer: 5 (1W6+1) Hiebschaden.

RIESENFRÖSCHE

2 × Mittelgroße Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 12

Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m



STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 12

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) je

Amphibisch. Kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung. Bis zu 6 m weit, 3 m hoch - ohne Anlauf.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1W6+1 Stichschaden. Ziel gepackt (SG 11 Stärke).

Verschlucken. Gegen gepacktes mittelgroßes Ziel: bei Treffer verschluckt (blind, festgesetzt, vollständige Deckung, 1W4 Säureschaden/Runde). Frosch kann jeweils nur 1 Ziel verschlucken.

HUMOREINLAGE

Einer der Frösche hat ein Osterei verschluckt. Er leuchtet jetzt leicht von innen - in wechselnden Farben. Das macht ihn sichtlich verwirrt.

HOLITHIA, DIE GRAUSAME

1 × Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

DM-TIPP

Passe die Werte von Holithia dem Level deiner Spieler an. Vorschlagswerte sind bei jedem Wert vermerkt (Spieler-Stufe 1/2/3/4/5).

Rüstungsklasse 16 (teuflische Ritterrüstung)

Trefferpunkte 20/35/50/75/90

Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7, Motiv erkennen +6, Täuschen +6, Überzeugen +5

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Infernalisch, Gemeinsprache, Telepathie 36m

Herausforderungsgrad 7 - ein Level-Up wäre auf jeden Fall angebracht

Magieresistenz. Holithia hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

DM-TIPP

Wenn du es richtig schwer machen willst, kannst du Holithia noch die Eigenschaft **Zauberer** geben. Grundsätzlich ist Holithia aber bereits ein schwer zu besiegender Gegner.

Zauberer. Attribut zum Zaubern ist Intelligenz. Zauberrettungswurf ist SG 13. Sie beherrscht beliebige Zaubersprüche nach deinem Ermessen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Holithia führt bis zu drei Angriffe aus: Entweder zweimal Zerreißen oder einmal Zerreißen und einmal Albtraum. Seelenraub nach Verfügbarkeit als dritten Angriff.

Zerreißen. Nahkampf: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m. Treffer: 1/2/3/4/5W6+1 Stichschaden. Das Ziel wird von Holithia 3 m weggeschleudert.

Höllischer Albtraum. Reichweite 9 m. Das Ziel muss für Holithia sichtbar sein. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen um nicht betäubt zu sein und in einen albraumhaften Zustand zu verfallen. Ein Verbündeter kann eine Aktion aufwenden um die Kreatur aus ihrem Albtraum zu befreien. Treffer: 1/2/3/4/5W4+2 psychischer Schaden.

Seelenraub (Auflaben 5-6). Reichweite 1,5 m. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen um nicht seiner Seele beraubt zu werden. Bei Misserfolg ist das Ziel so lange bewusstlos und die Seele ist im Besitz von Holithia, bis diese besiegt wird, ansonsten: 1/2/3/4/5W4+1 psychischer Schaden.

SCHLACHTFELD-AKTIONEN

DM-TIPP

Nutze die Schlachtfeld-Aktionen um den Schwierigkeitsgrad des Kampfes auf einem hohen Niveau zu halten. Diese Aktionen müssen von Holithia am Ende ihres regulären Zuges vorbereitet werden und sind in 3 Phasen unterteilt: Vorbereitung, Vermeidung, Ausführung. Die Vorbereitung findet am Ende von Holithias regulären Zug statt. Die Vermeidung während die Spieler an der Reihe sind und die Ausführung wenn Holithia wieder an der Reihe ist.

FLIEGENDES GRAUEN

Vorbereitung Holithia beginnt zu fliegen. Während sie fliegt kann sie einmal einen Angriff ausführen und sich um die Fliegen-Bewegungsrate fortbewegen.

Vermeidung Die Spieler müssen Holithia mindestens 10 Schaden zufügen oder sie am Boden halten um diesen Angriff zu unterbrechen.

Ausführung Holithia fliegt 10 m in die Höhe und stürzt auf eine beliebige Kreatur herab und setzt ihre Aktion Zerreißen ein.

HÖLLISCHE HÄNDE

Vorbereitung Holithia beschwört einen rot pulsierenden Ritualkreis (Radius 1.5m) unter sich. Die Erde unter den Spielern beginnt zu beben.

Vermeidung Die Spieler müssen Holithia mindestens 20 Schaden zufügen oder sie aus dem Ritualkreis drängen um diesen Angriff zu unterbrechen.

Ausführung Unter jeden Spieler brechen mehrere brennende Hände hervor und versuchen die Spieler zu packen. Stärkerettungswurf SG 14. Bei Misserfolg gepackt und 1/2/3/4/5W4 Feuerschaden. Die Kreatur kann den Rettungswurf jede Runde wiederholen. Schlägt der Wurf fehl, erleidet sie wieder 1/2/3/4/5W4 Feuerschaden. In einem Radius von 3 Metern um jede Aufbruchstelle wird der Boden zu schwierigem Gelände.



VERNICHTUNG

Finaler Angriff wenn Holithias Trefferpunkte unter 25% fallen (1x/Tag):

Vorbereitung Holithia beschwört einen magischen brennenden Schutzschild um sich. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m werden 3 m von Holithia weggeschleudert. Der Schild gräbt sich in den Boden und Holithia beginnt 1 Meter über dem Boden zu schweben. Der Schutzschild beginnt sich bedrohlich aufzuladen.

Holithia: *“Schluss mit den Spielchen. Macht euch auf eure Vernichtung gefasst.”* William hebt den Arkanen Zauberstab in die Höhe. *“Alles oder nichts meine Freunde! Kommt an meine Seite. Rasch!”*

Vermeidung Die Spieler müssen nun alle gemeinsam ihre arkanen Kräfte bündeln und ihre Magie in den Arkanen Zauberstab leiten. Jeder Spieler legt einen Wurf auf Arkane Kunde ab. Alle Werte werden addiert. Jeder kritische Wurf zählt 30 Punkte. Kritische Fehlwürfe reduzieren das Gesamtergebnis um -10. Williams Wurf zählt 15. Jeder noch lebende Gefährte von William 5 Punkte. Je nach Anzahl der gefundenen Seelen bekommen die Spieler einen Vorteil. Je nach Spieleranzahl ist folgender SG notwendig:

Spieleranzahl	SG
5	100
4	90
3	85

Gefundene Seelen	Belohnung
35–40	Ziel wird um 15 reduziert
25–34	Ziel wird um 10 reduziert
Unter 25	kein Effekt

Wenn die Spieler die Ausführung unterbrechen, wird der Schutzschild von Holithia zerstört und sie erleidet 25% ihrer maximalen Trefferpunkte gleißenden Schaden. Erreichen sie das Ziel nicht, wird sofort die Ausführung aktiviert.

Der Zauberstab in Williams Hand vibriert von eurer absorbierten arkanen Energie. William richtet den Stab gegen Holithia: *“Für mein Volk!”* Plötzlich bricht ein mächtiger Strahl aus dem Stab hervor und bricht die magische Hülle um Holithia. Die Magie des Schutzschildes implodiert und richtet sich gegen Holithia. Sie wird im Inneren des Schildes zermalmt.

Ausführung Holithias brennender Schutzschild explodiert und zerreit die Umgebung. Alle Spieler im Umkreis von 30 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf SG 15 ablegen um nicht 2/3/4/5/6W6 Feuerschaden und den Zustand liegend zu erleiden, bei Erfolg die Hlfte. Der gesamte Boden im Umkreis von 30 m ist nun schwieriges Gelnde.



MEIN DANK GEHT AN DICH!

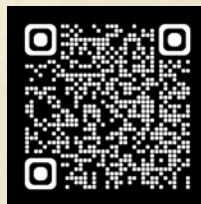
Vielen Dank, dass du dir dieses Abenteuer durchgelesen hast.

Hat das Abenteuer für euch funktioniert? Ich würde es gerne wissen - ob es ein Erfolg war oder ob etwas nicht gestimmt hat. Fünf kurze Fragen, zwei Minuten. Dein Feedback hilft mir, das nächste Abenteuer besser zu machen.



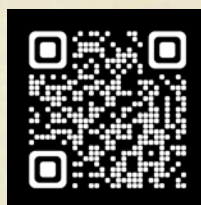
> Feedback geben

Das nächste Abenteuer kommt. Wenn du es nicht verpassen willst, trag dich ein — ich melde mich, wenn es so weit ist.



> Jetzt im DM-Kessel eintragen

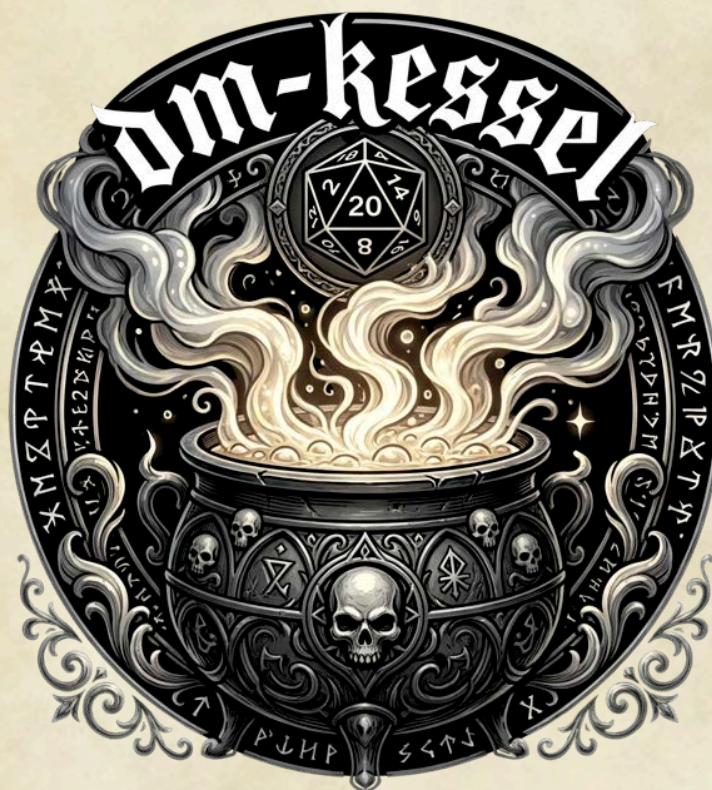
Du willst mit mir und anderen Spielleitern und Spielern in Kontakt treten? Im DM-Kessel Discord halte ich dich auf dem Laufenden und teile dir mit, wenn wieder ein neues Abenteuer entsteht. Die ersten 50 Mitglieder erhalten die exklusive "Gründer" Rolle - als Zeichen meiner ewig anhaltenden Dankbarkeit.



> Jetzt dem Discord beitreten

Danke fürs Lesen, Leiten und Spielen.

Dein Chris vom DM-Kessel.



LEGAL INFORMATION

© 2026 DM-Kessel – Christopher Kröll. Alle Rechte sind vorbehalten. Das Logo von DM-Kessel ist ebenfalls urheberrechtlich geschützt und Eigentum von Christopher Kröll (2026). Eine Vervielfältigung, Weitergabe oder Übertragung dieser Publikation – ob durch Fotokopie, Aufnahme oder andere elektronische bzw. mechanische Verfahren – ist ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Rechteinhabers nicht gestattet. Ausgenommen hiervon sind lediglich kurze Zitate im Rahmen von Rezensionen sowie sonstige vom Urheberrecht ausdrücklich erlaubte nicht-kommerzielle Nutzungen. Bei diesem Werk handelt es sich um eine fiktive Geschichte. Alle darin vorkommenden Namen, Personen, Orte, Unternehmen, Ereignisse und sonstigen Elemente sind – sofern nicht ausdrücklich anders vermerkt – entweder frei erfunden oder werden rein fiktiv verwendet. Übereinstimmungen mit real existierenden oder ehemals existierenden Personen, Ereignissen oder Gegebenheiten sind unbeabsichtigt und rein zufälliger Natur.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (SRD 5.1) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>.

The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

This work includes material from the System Reference Document 5.2 (SRD 5.2) by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dndbeyond.com/srd>.

The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

MADE WITH
THE HOMEBREWERY
HOMEBREWERY.NATURALCRIT.COM

EINE TEUFLISCHE OSTEREIERJAGD

Das Große Frühlingsfest von Blumbach beginnt mit einer Katastrophe: Meister Hopperich, der legendäre Osterhase, stürmt verzweifelt in die Dorfschenke – seine magischen Ostereier und sein Pinsel sind verschwunden.

Was wie eine bunte Jagd durch blühende Wiesen, eine singende Mühle und einen duftenden Zuckerwald beginnt, hat zwei Gesichter.

Eines davon endet mit Lachen und Frühlingssegen. Das andere – mit Feuer, Asche und einer Wahrheit, die man lieber nie erfahren hätte.

Ein One-Shot für 3–5 Spieler mit Schwerpunkt auf Rollenspiel und Rätseln – und einem Ende, das du selbst in der Hand hältst.

Ein Abenteuer vom DM-Kessel, Christopher Kröll

