

# MINI D20



Sternenfall

Eine Mini-Kampagne von Seba

[www.kritischerfehlschlag.de](http://www.kritischerfehlschlag.de)



# IMPRESSUM

<b>Texte:</b>	<b>Seba</b>
<b>Cover-Illustration:</b>	<b>Luigi Castellani</b>
<b>Illustrationen:</b>	<b>Gordy Higgins</b>
<b>Dungeon Karten:</b>	<b>Daniel F. Walthall (Axebane)</b> <b><a href="http://drivethrurpg.com/product/182383">drivethrurpg.com/product/182383</a></b>
<b>Lektorat:</b>	<b>Johannes Westerhoff,</b> <b>Christina „Beepop“, Moritz Mehlem</b>

Sternenfall © 2026 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY 4.0.  
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>).

Sebastian Hahn  
Kentzlerdamm 4  
20537 Hamburg

Sternenfall ist eine Mini-Kampagne für das Rollenspiel Mini D20 von Seba.

Mini D20 ist im Uhrwerk-Verlag erschienen.

Das Abenteuer ist für Anfänger\*innen und Kinder geeignet.



# STERNENFALL

Sternenfall ist inspiriert von Videospielen wie Zelda oder Final Fantasy. Das Abenteuer soll sowohl wenig erfahrene Spielleitungen, als auch unerfahrene Spielende an das Rollenspiel heranführen. Ein wenig Improvisation ist aber trotzdem nötig. Das Abenteuer ist linear und episodisch. Jedes Kapitel soll in einer kurzen Session gespielt werden.

Mini D20 hat seine Wurzeln in Dungeons & Dragons. Das Kämpfen gehört also hin und wieder dazu. Oft ist es aber möglich, Situationen kreativ und gewaltfrei zu lösen. Sollte es doch Kämpfe geben, werden die Gegner „besiegt“ und verwandeln sich wieder in Tiere zurück. Wenn alle Stricke reißen: Rückzug ist eine Option!

Insgesamt sollte Sternenfall humorvoll gespielt werden.

## Das Abenteuer (Kurzfassung)

Die Spielfiguren sind Absolvent\*innen der **Akademie für angewandtes Heldentum**. Während ihrer Abschlussprüfung fällt ein Stern vom Himmel und zersplittert in fünf Teile. Wo die Sternensplitter auf die Erde prallen, verwandeln sich Tiere in Monster. Die Aufgabe der jungen Held\*innen ist es, die verlorenen Teile wieder einzusammeln.

Aber natürlich gibt es auch einen Bösewicht. Die Elfenzauberin Xiljana stiehlt die Bruchstücke des Sterns, um seine Energie für sich zu nutzen. Natürlich muss sie von den Held\*innen aufgehalten werden.

Am Ende kann der Stern zusammengesetzt werden und er steigt wieder in den Himmel auf.

## Die Spielfiguren

Die Spielfiguren sind gerade fertig mit der Akademie für angewandtes Heldentum. Das heißt aber nicht zwingend, dass sie jung sein müssen. Die Akademie nimmt durchaus auch ältere Leute an, die sich beruflich neu orientieren wollen.

Jede Spielfigur ist aber etwas Besonderes, denn die Akademie nimmt nur Leute an, die ein erkennbares Talent für das Heldenhandwerk haben.



**Xiljana,  
Bösewicht**

# DIE AKADEMIE

Die Akademie für angewandtes Heldentum bildet (laut eigenen Angaben) bereits seit Jahrhunderten Held\*innen aus. Die große Festung mit drei fünfeckigen Türmen und dicken Mauern liegt abseits der Städte im Nordosten des Landstriches Silberküste. Direkt an den Ufern des Meeres. Sie dient in diesem Abenteuer als Basis. Jede\*r Held\*in hat ein eigenes Zimmer im Turm der Helden. Außerdem gibt es den Turm der Weisheit, in dem die Lehrpersonen leben und die Klassenräume sind. Der letzte Turm ist der Turm der Macht. Dort wird Forschung betrieben und es werden besondere Artefakte aufbewahrt. Außerdem befindet sich dort die Bibliothek der Akademie. Im Hof gibt es einige Wohnhäuser und Werkstätten, in denen Angestellte leben und arbeiten.

## **Talya Mondsilberglanz, die Akademieleiterin**

Talya ist eine merklich alte Elfe. Und das will etwas heißen, denn Elfen sehen Jahrhunderte lang jung aus. Gerüchtweise ist sie schon seit Gründung der Akademie ein Teil von ihr. Sie ist freundlich und geduldig aber auch konsequent.

## **Gundar Eisenfaust, Professor für Heldenmut**

Der Zwergenkrieger Gundar ist ungefähr so breit wie hoch (also nicht sehr) und trägt einen beachtlichen, feuerroten Bart. Gundar ist der Ausbilder der angehenden Held\*innen im dritten und letzten Lehrjahr, also für die Spielfiguren. Er ist sehr streng und penibel, weil er sicher sein will, dass seine Schüler\*innen wirklich für die Welt vorbereitet sind.

## **Lila Blauzinn, Alchemistin**

Die junge Gnomin Lila hat zu ihrem Namen passende, strubbelige Haare und trägt stets eine kleine, goldumrandete Brille. Sie ist die Bibliothekarin der Akademie und weiß über alles Mögliche und Unmögliche Bescheid. Sie verkauft Heiltränke (10 Trefferpunkte) und Allheilmittel für je 5 Goldmünzen.

## **Krish, Schmiedin**

Die Orkin mit dem weißen Bürstenhaarschnitt betreibt die Schmiede im Hof der Akademie. Sie verkauft Waffen und Rüstungen aller Art und hat immer gute Ratschläge parat.

## **Cedric Kramer, der Händler**

Der stets fröhliche Mensch Cedric hat ein rundes, rotes Gesicht und betreibt ein kleines Gasthaus mit Warenladen im Akademiehof.

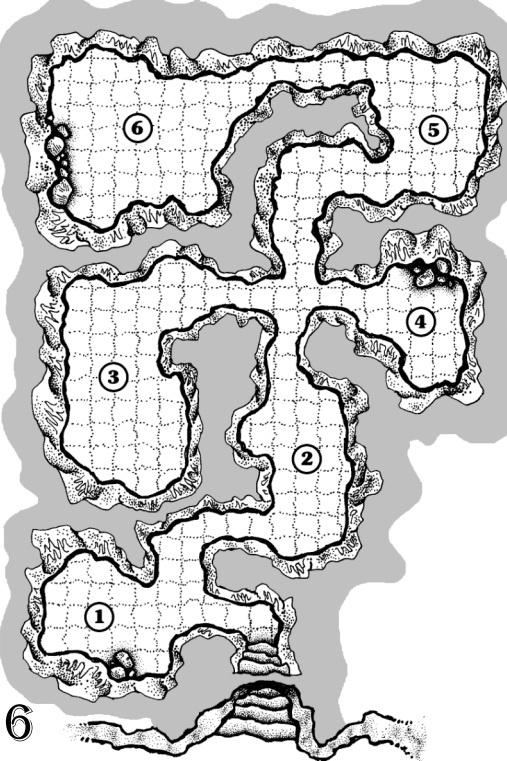
# 1 - DIE ABSCHLUSSPRÜFUNG

**VORLESETEXT:** Ihr habt die Höhle der Prüfung erreicht. So wie schon viele angehende Absolvent\*innen der Akademie für angewandtes Heldentum steht ihr vor dem Eingang, Stufen führen hinab ins Dunkel. Eure Akademieleiterin Talya hat drei Jahre lang eure Ausbildung begleitet, wollte euch aber nicht verraten, welche Aufgaben auf euch warten. Ihr wisst nur, dass ihr vier Heldenabzeichen erringen müsst, um echte Heldinnen und Helden zu werden. Jetzt geht es los. Betretet ihr die Höhle der Prüfung?

## 1 - Lilas Rätselraum:

Dieser Raum ist wie alle weiteren von Feuerschalen erhellt. Mitten drin steht **Lila Blauzinn**, die Bibliothekarin der Akademie. Feierlich stellt sie die erste Aufgabe. Drei Rätsel müssen gelöst werden. Dann überreicht sie das erste **Heldenabzeichen**. (Lila gibt bei Bedarf auch Tipps). Eine **gelungene Probe auf Wissen mit Schwierigkeitsgrad (SG) 12** reicht ebenfalls.

1. Ich habe Berge, aber bin flach. Ich habe Wasser, aber bin nicht nass. Manchmal weise ich den Weg zu einem Schatz. - **Karte**
2. Ich wandere jeden Tag, aber nie nachts. Mein Lächeln ist warm und hell. - **Sonne**
3. Ich habe vier Beine, aber kann nicht laufen. - **Tisch oder Stuhl**



## 2 - Die Grube des Mutes:

Ein drei Meter breiter, **unglaublich tiefer Riss** zieht sich von links nach rechts durch diesen Höhlenraum. Irgendwie muss man ihn überwinden.

Angehende Held\*innen brauchen dafür eine **gelungene Probe auf Athletik oder Akrobatik mit Schwierigkeitsgrad (SG) 10**.

Wenn es nicht gelingt, ist das nicht schlimm. Der Riss ist nur eine **Illusion**.

# 1 - DIE ABSCHLUSSPRÜFUNG

## 3 - Der Schießstand:

Hier wartet die Lehrerin in „Überleben in der Wildnis“, **Kari Kornblum**, eine menschliche Frau mittleren Alters, die sich lieber in Wäldern als in Häusern aufhält (und auch so aussieht). Sie hat mehrere **Zielscheiben in verschiedenen Entfernungen** aufgestellt. Wenn niemand in der Spielgruppe eine Fernkampf-Waffe hat, verleiht **Kari** einen Bogen.

Eine Spielfigur sollte **mindestens zwei Ziele treffen**, um das **Heldenabzeichen** zu bekommen. Die Spielfiguren sind nacheinander dran. Wenn niemand trifft, geht es von vorne los.

**Das erste Ziel hat Rüstungsklasse 12, das zweite Rüstungsklasse 14 und das dritte Rüstungsklasse 16.**

## 4 - Schatzkammer:

**Semmi Pickins**, resoluter Halbbling fortgeschrittenen Alters und Professor für Schatzologie hat hier eine **Truhe** aufgestellt. Sie ist abgeschlossen und darin befindet sich ein **Heldenabzeichen**.

**Wahrnehmung SG 12:** Die Truhe ist außerdem mit einer **Falle** gesichert. Diese muss mit **Fingerfertigkeit SG 10** entschärft werden, sonst färbt blauer Nebel das Gesicht der Spielfigur, die die Truhe öffnen will, knallblau. Unter Gelächter von **Semmi**.

Die Truhe kann mit **Fingerfertigkeit SG 12** geöffnet oder mit **Athletik SG 14** eingeschlagen werden. Mit **Diplomatie oder Verhandeln SG 12** gibt **Semmi** den Schlüssel heraus (erwähnt aber die Falle nicht).

## 5 - Echte Grube:

Ein weiterer, etwa drei Meter breiter Riss teilt diesen Raum in zwei Hälften. Die Grube ist fast 5 Meter tief. Eine Probe auf **Akrobatik oder Athletik mit SG 10** zum drüberspringen. Aber **diesmal ist die Grube echt**. Runterfallen kostet 4 TP.

## 6 - Gundars Prüfung:

Gundar fordert die Spielgruppe zum **Kampf um das Heldenabzeichen** heraus. Natürlich soll niemand ernsthaft verletzt werden (0 TP = eine Runde bewusstlos).

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Gundar Eisenfaust</b>	5	38	14	14	1	1 (Axt: 4 Schaden)
<b>Fähigkeiten (nur, wenn mehr als 2 Spielfiguren):</b>	<b>Veteran:</b> Immer, wenn Gundar einen Gegner trifft, darf er noch einen weiteren Gegner angreifen.					

## 2 - DER STERNENFALL

**VORLESETEXT:** Ihr habt es geschafft! Ihr habt die Prüfungen bestanden und die vier Heldenabzeichen bekommen. Nun müsst ihr sie nur noch zurück zur Akademie bringen. Eure Lehrer räumen noch die Höhle der Prüfung auf, als ihr nach draußen tretet. Es ist mittlerweile dunkel geworden. Der Himmel ist sternenklar und der Mond taucht die Welt in silbriges Licht.

Plötzlich seht ihr eine Sternschnuppe. Aber sie verschwindet nicht, wie Sternschnuppen das für gewöhnlich tun. Stattdessen explodiert sie mit einem ohrenbetäubenden Knall. Sie zerspringt in fünf Teile, die zur Erde fallen. Eines der Teile landet direkt im Wald, der nur ein paar Schritte entfernt ist und lässt die Erde mit einem weiteren lauten Krachen erbeben. Ihr seht Rauch aufsteigen. Sofort eilt ihr in den Wald, um nachzusehen, was passiert ist.

**Ihr steht am Waldrand. Rauchschwaden wabern euch entgegen. Was tut ihr?**

**Weg zum Sternensplitter:**

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Spielgruppe NICHT nach dem Sternensplitter suchen möchte, kommt Lila Blauzinn aus der Höhle der Prüfung und fragt nach, was geschehen ist. Sie schickt die Spielfiguren dann los, um den Sternsplitter zu finden.

**Hindernis 1 - Verlaufen:**

**VORLESETEXT:** Der Splitter des Sterns scheint mitten im Wald gelandet zu sein. Ihr eilt durch das Dickicht, aber es ist dunkel und der Rauch tut sein Übriges, um euch zu verwirren. Was nun?

**SL-Info:** Lass die Spielenden erstmal selber über Lösungen nachdenken, bevor du ihnen Proben vorschlägst oder selber eine Lösung anbietest. Vielleicht haben sie ja tolle Ideen, wie Bäume markieren oder Brotkrumen streuen. Lass solche Ideen funktionieren, wenn sie einigermaßen plausibel sind. Das ist toller, als einfach zu würfeln. Denk dran, es ist dunkel und verraucht.

**Wahrnehmung SG 12:** Die Tiere laufen vor etwas weg, die Richtung, aus der sie kommen, ist die richtige.

**oder Wissen SG 10:** Durch die Baumwipfel ist der Mond zu erkennen. Und du weißt, wie er über den Himmel zieht. Also weißt du, wo du lang musst.

# 2 - DER STERNENFALL

## Hindernis 2 - MoMel der Ettin:

**VORLESETEXT:** Ihr eilt weiter durch den Wald, mittlerweile könnt ihr eine Rauchsäule sehen. Dort muss der Sternensplitter sein.

Ihr haltet kurz inne, um euch zu orientieren, als mit einem großen Satz ein **zweiköpfiger Riese** hinter einer dicken, alten Eiche hervorspringt. „UAHH, ICH WILL DIR FRESSEN!“

Bei dem zweiköpfigen Riesen handelt es sich um den **Ettin MoMel**. Er ist fast vier Meter groß und mit verschiedenen Fellen bekleidet.

Mo ist der rechte Kopf und will gerne allen Leuten Angst machen.

Mel, der linke Kopf, hält das für moralisch fragwürdig und findet, ein moderner Ettin muss sich nicht so primitiv verhalten.

**SL-Info:** Lass die Spielenden versuchen, die Situation selbst zu klären. MoMel ist nicht wirklich auf einen Kampf aus und wird mit Riesenschritten fliehen, wenn sich ein solcher ankündigen sollte. Schildere nach der Begegnung, dass der Wald sich seltsam anfühlt. Pulsierendes Licht, keine Tiergeräusche, warmer Boden.

**Diplomatie SG 10:** Mo kann überzeugt werden, dass jetzt nicht der richtige Zeitpunkt zum Leute erschrecken ist.

**Einschüchtern SG 12:** Mo kann in die Flucht geschlagen werden, weil Mel wirklich gar keine Lust hat, sich weh zu tun.

## Hindernis 3 - Riesenameisen:

**VORLESETEXT:** Endlich erreicht ihr einen rauchenden Krater. Der Sternensplitter ist faustgroß und hat sich fast drei Meter in die Erde gebohrt. Einige kleine Feuer sind um die Absturzstelle ausgebrochen. Und es kommt noch schlimmer: **Drei ziegengroße, feuerrote Ameisen** kommen wütend klackernd auf euch zu! **Würfelt Initiative!** (Nach dem Kampf werden sie normalgroß und fliehen)

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Riesenameise</b>	2	12	12	16	1	1 (Biss: 3 Schaden)
<b>Fähigkeiten:</b>	<b>Festhalten:</b> Trifft eine Ameise ein Opfer, wird dieses mit Beißzangen festgehalten. Der nächste Angriff trifft garantiert. Mit Athletik oder Akrobatik SG 12 kann man sich befreien.					

Nach dem Kampf kann der Sternensplitter geborgen werden. Jetzt aber zurück zur Akademie!

# 3 - STERNENJÄGER

**VORLESETEXT:** Ihr habt den Sternensplitter gefunden und die kleinen Feuer im Wald gelöscht. Dann habt ihr gemeinsam mit euren Lehrkräften den Weg von der Höhle der Prüfung zurück zur Akademie angetreten. Lila Blauzinn hat schon auf dem Weg den Sternensplitter von allen Seiten untersucht. Und ihr musstet Gundar mehr als einmal erzählen, wie ihr ihn gefunden habt. Eure Lehrer sind stolz auf euch. Aber ihr seid direkt müde in eure Betten gefallen, als ihr endlich die Akademie wieder erreicht habt.

Und ihr seid immer noch nicht ganz ausgeschlafen, als ihr von Gundar geweckt werdet. Talya Mondsilberglanz, die Leiterin der Akademie, will mit euch reden. Ihr trefft euch auf dem Flur im Turm des Mutes, wo eure Zimmer sind. Was tut ihr?

**SL-Info:** Die Spielenden können ein wenig die Akademie erkunden. Der Turm der Macht ist momentan nicht zugänglich und wird von Gundar persönlich bewacht. Wenn die Spielenden vergessen, was sie tun sollen, werden sie von Bewohnern der Akademie darauf hingewiesen, dass die Leiterin in ihrem Büro im Turm der Weisheit auf sie wartet. Wenn dir das zu viel Impro ist, direkt zu Talya!

**Talya** empfängt die Spielfiguren besorgt. **Lila Blauzinn** ist auch da. Talya findet die Geschehnisse der vergangenen Nacht sehr besorgniserregend. Obwohl die Spielfiguren die Prüfung bestanden haben und jetzt tun können, was sie wollen, bittet Talya sie eindringlich, bei dieser Sache zu helfen. Sie bedauert, dass keine Zeit bleibt, die bestandene Prüfung richtig zu feiern.

**Lila Blauzinn hat den Sternensplitter untersucht.** Er ist in der Lage, Tiere und sogar Gegenstände in **Monster zu verwandeln**. Das ist natürlich sehr gefährlich für die Gegenden, in denen Splitter zur Erde gefallen sind. Sie müssen dringend gefunden und in einem magischen Raum eingeschlossen werden. Glücklicherweise hat Lila herausgefunden, dass die Splitter eine **große Anziehungskraft aufeinander** wirken. So ist es ihr gelungen, herauszufinden, wo der nächste Sternensplitter ist. Nämlich beim **Gasthaus "Zweibäche"** ganz in der Nähe.

Talya gibt jeder Spielfigur einen Beutel mit **500 Goldmünzen als Vorab-Belohnung** und einen **Heiltrank** (Heilt 10 Trefferpunkte).

Nun also auf zum Gasthaus Zweibäche!

# 3 - STERNENJÄGER

## Reise nach Zweibäche

**SL-Info:** Wenn du willst, kannst du dir etwas ausdenken, was auf der etwa vierstündigen Reise passiert. Oder du gibst folgende Frage an eine\*n der Spielenden: „Was ist auf der Reise passiert und wobei haben dir die anderen geholfen?“

## Gasthaus Zweibäche

Ein großes Gasthaus direkt in der Gabelung, an der zwei kleine Flüsse zusammenlaufen und zu einem größeren Fluss werden. Geführt wird es von der Halblingsfamilie Flinkfuß/Blaubeer. Um das Gasthaus zu erreichen, muss man mit der kleinen Fähre von Großvater Fredo Flinkfuß fahren (der sich ächzend und stöhnend darüber beklagt). Seine Tochter Fidi und ihr Mann Burre Blaubeer führen das Gasthaus. Oma Kalla ist Köchin. Die Kinder Buck und Becky wuseln herum und wollen auch mal Helden werden.

**SL-Info:** Alle Flinkfußens und Blaubeers haben den Sternenfall gesehen. Sie sind sicher, dass der **Splitter bei der nahen Ruine einer alten Burg runtergefallen** ist. Aber von der Burg steht so gut wie nichts mehr.

## Der Geist im Zweibäche

Burre und Fidi bieten der Spielgruppe an, eine Nacht umsonst im Gasthaus zu übernachten, weil sie ja gekommen sind, um Gutes zu tun. Aber sie warnen, dass die Schankstube seit einigen Monaten früh schließt, weil sie **jede Nacht von einem Geist heimgesucht wird**. Burre und Fidi schließen sich dann mit den Kindern in ihrem Zimmer ein. Sie sagen, es sei der Geist vom alten Kapitän Sven Smöre.

**SL-Info:** Der Geist ist die halbtransparente Erscheinung eines **Piraten**. Er will, dass sein **Schatz ausgegraben** wird, der nur ein paar hundert Meter vom Gasthaus entfernt vergraben ist. Er kann nicht reden, du musst das **pantomimisch** darstellen.

Tatsächlich ist dort eine **Truhe** vergraben. Darin sind **2.000 Goldmünzen und ein Testament**: "Ich, Sven Smöre, vermache meinen Schatz der wunderbaren, gastfreundlichen Familie Flinkfuß". Behalten die Spielfiguren den Schatz?

## Der traurige Troll

Wenn die Spielfiguren den Schatz suchen oder zur Ruine aufbrechen, treffen sie auf den **Troll Zorrk**, der traurig auf einem umgestürzten Baumstamm an einer **kaputten Brücke** sitzt. Seit die Brücke kaputt ist, ist er arbeitslos. Denn wenn Trolle erwachsen werden, suchen sie sich eine Brücke und nehmen Brückenzoll.

**SL-Info:** Lass die Spielenden kreativ werden. Sie könnten die Brücke wieder aufbauen (vielleicht mit einer Athletik-Probe SG 12). Oder sie könnten den Troll bei Fährmann Fredo Flinkfuß in die Lehre gehen lassen. Fähre und Brücke ist ja ähnlich. **Auf jeden Fall müssen die Spielfiguren über die kaputte Brücke.**

# 4 - DIE BURGRUINE

**VORLESETEXT:** Dank der guten Wegbeschreibung habt ihr die Burgruine leicht gefunden. Allerdings ist wirklich nicht viel von der Burg übrig. Nicht mehr als einige Mauerreste. Nach kurzer Zeit findet ihr ein Loch im Boden der Ruine. Drumherum ist der alte Steinboden geschmolzen. Es führt in den Keller, aber das Loch ist zu klein zum Klettern.

**SL-Info:** Wer am höchsten auf Wahrnehmung wirft, findet einen Höhleneingang einige Meter entfernt, der wohl in den Keller der Ruine führt.

**Dunkel:** Ohne Lichtquelle sind in dieser Höhle alle Proben um 4 erschwert. Das heißt, dass von allen Würfelerggebnissen 4 Punkte abgezogen werden.

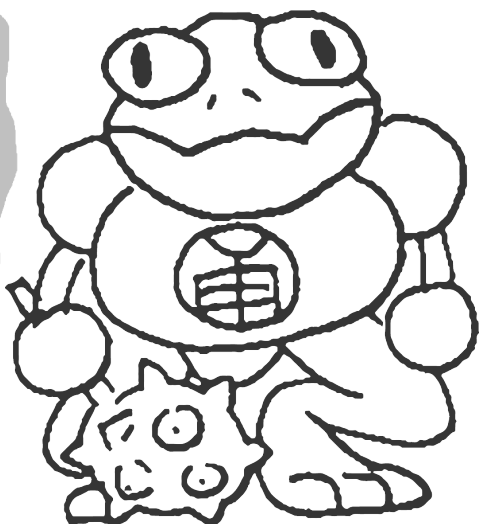
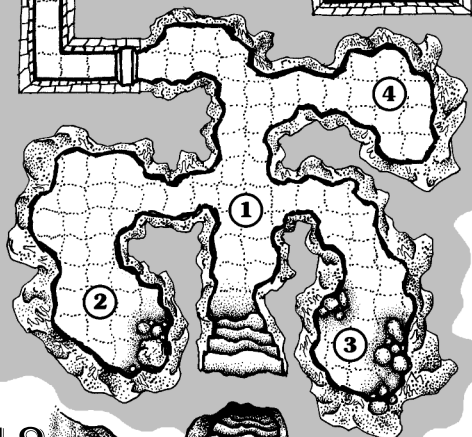
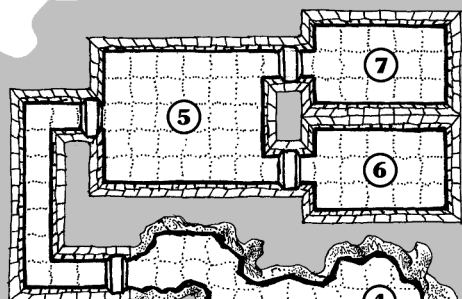
## 1 - Hauptgang und Kellertür:

Wenn die Spielfiguren eintreten, sehen sie direkt einen etwa 40 Zentimeter großen **Froschling**, der erschrocken quakt und dann zu Raum (2) hüpfet.

Ganz am Ende des Ganges ist eine **Tür ohne erkennbares Schloss** (Zu Raum 5). Auf ihr ist ein großes silbernes **Gesicht**, das **grimmig** schaut.

**Wahrnehmung SG 12 oder Arkanes SG 10:** Das Gesicht ist nicht aufgemalt oder sonstwie eingearbeitet. Es scheint sich um etwas Magisches zu handeln.

**Rätsel:** Man muss den **Gesichtsausdruck** der Tür **nachahmen**. Er verändert sich. Erst „grimig“, dann „grinsend“, dann „überrascht“. Danach öffnet sich die Tür.



## Froschling-Kämpfer

(Bitte nicht bekämpfen.

Wenn doch, Werte wie Ameise auf Seite 9, aber ohne Fähigkeit)

# 4 - DIE BURGRUINE

## 2 - Froschlings-Teich:

Diese Höhle ist fast vollständig ein **unterirdischer Teich**.

Hier lebt eine große **Froschling-Sippe**. Einige schauen neugierig aus dem Wasser heraus. Sie können eher mühsam quakend die Sprache der Spielfiguren sprechen. Die **Froschlinge wissen, wie die Tür zum Keller funktioniert**, weil vor laaaanger Zeit Leute diesen Weg öfters benutzt haben. Allerdings haben sie nicht die Mimik, um die Tür zu öffnen.

**Aufgabe:** Damit die Froschlinge die Tür erklären, wollen sie erst eine **Geschichte von Heldentaten** der Spielgruppe erzählt bekommen.

## 3 - Tropfsteinhöhle:

Stalaktiten und Stalagmiten haben sich hier gebildet. Es tropft unaufhörlich. Ein kleiner **Wassergeist namens Blbl** lebt hier. (Sieht aus wie ein großer, schwebender Tropfen). Blbl spürt, dass etwas Böses in der Ruine ist. Wenn die Spielfiguren versprechen, es zu entfernen, zaubert Blbl ein Schwert mit wellenförmiger Klinge herbei. Ein **Schwert des Glücks + 1** (5 Schaden, Angriffsbonus 1, -1 auf RW).

## 4 - Uraltes Lager:

In dieser Höhle sind einige **Kisten und Fässer** gestapelt. Aber die meisten davon sind komplett vermodert. Sie müssen uralt sein.

**Wahrnehmung SG 12:** Drei Allheilmittel-Tränke in einer kleinen Schatulle.

## 5 - Hauptkeller:

Die Tür zu diesem Raum steht offen. In der Mitte liegt der **Sternensplitter**. Aber von der Decke hangeln sich zwei gefährlich aussehende **Riesenspinnen** herab.

**Würfelt Initiative!** Ein Teil des Raums, darunter eine Treppe, sind **eingestürzt**.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Riesenspinne</b>	3	16	14	15	1	1 (Biss: 3 Schaden)
<b>Fähigkeiten:</b>	Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. 2 Giftschaden pro Runde für 5 Runden.					

## 6 - Rätselraum:

An einer Wand sind **drei Knöpfe**: rot, blau und gelb. In einen großen Tisch sind Worte eingeritzt: „Es beginnt und endet mit Feuer. Wasser nach Erde“.

Die **Kombination rot-gelb-blau-rot** öffnet die Schatzkammer, also Raum 7.

**SL-Info:** Wenn niemand drauf kommt, Probe auf **Wissen SG 12**.

## 7 - Schatzkammer:

Der Raum ist mit einem **Fallgitter** gesichert, das in Raum 6 angehoben werden kann. Dadurch kann man die große **Schatztruhe** sehen: 1.200 GM.

# 5 - DER DRITTE SPLITTER

**VORLESETEXT:** Ein weiterer Sternensplitter ist in eurem Besitz. Nach einem weiteren Besuch im Gasthaus Zweibäche habt ihr euch wieder auf den Weg zur Akademie gemacht.

Lila Blauzinn und Talya Mondsilberglanz erwarten euch schon vor den Toren. Offensichtlich gibt es wichtige Neuigkeiten.

**SL-Info:** Lila Blauzinn ist sehr aufgeregt. Sie kann mittlerweile die Position der verbliebenen Sternensplitter ziemlich genau bestimmen. Zwei davon sind direkt beeinander und bewegen sich. **Offensichtlich sucht außer euch noch jemand danach.**

**Talya** versucht, Lila Blauzinn zu beruhigen. Das muss ja nichts Schlechtes sein. Immerhin gibt es noch andere Helden. Lila dagegen ist überzeugt, dass mit den Splittern zu viel **Schaden** angerichtet werden kann.

So oder so, beide bitten die Spielgruppe, direkt wieder aufzubrechen. Der nächste Splitter befindet sich im **Schillermoor**. Und die beiden anderen Sternensplitter bewegen sich auch dorthin. Talya empfiehlt, zum Dorf **Torfingen** zu reisen und von dort das Schillermoor zu betreten.

**Auftrag:** Die Spielgruppe soll den dritten Sternensplitter finden und vielleicht auch noch herausfinden, wer noch auf der Suche nach den Splittern ist.

**Stufenaufstieg:** Bevor es losgeht, dürfen aber alle Spielfiguren eine Stufe aufsteigen.

**Reise nach Torfingen:** Das Dorf Torfingen am Schillermoor ist etwa zwei Tagesreisen entfernt. Du kannst dir etwas ausdenken, was auf dem Weg passiert.

Oder du fragst eine\*n der Spielenden:

"Was ist auf der Reise passiert und wie haben dir die anderen geholfen?"



# 5 - DER DRITTE SPLITTER

## Torfingen

**VORLESETEXT:** Endlich! Nachdem ihr die letzten vier Stunden ausschließlich Weiden und Kühe gesehen habt, seid ihr froh, dass endlich Häuser auftauchen. Das muss Torfingen sein. Auch wenn die fünf Häuser, die um einen Brunnen herum gebaut sind, kaum verdient haben, ein Dorf genannt zu werden. Trotzdem scheint dort gerade sehr viel los zu sein. Leute laufen hin und her.

**SL-Info:** Die böse Elfenzauberin **Xiljana** ist hier auf dem Weg zum Schillermoor durchgekommen und hat die gelagerten **Käselaibe** in der Käserei zum Leben erweckt. Insgesamt 5 davon jagen die Torfingier hin und her.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Killer-Käse</b>	2	11	10	16	1	1 (Rollen: 2 Schaden)
<b>Fähigkeiten:</b>	Jeder Käse erhebt sich, nachdem er besiegt ist, nochmal als Löcherkäse mit 4 Trefferpunkten.					

## Gasthaus „Zum Käserad“

Das Gasthaus ist riesig, viel zu groß für ein winziges Dorf wie Torfingen. Das liegt daran, dass es gleichzeitig die Käserei ist. Es wird von der Menschenfrau **Oswine vom Emmental** geführt (groß, rund, rotes Gesicht). Oswine ist gleichzeitig **Bürgermeisterin** von Torfingen.

Ihre beiden zwergischen Mitarbeiter **Gombur** (schmächtig, runde Brille, riesiger Schnurrbart) und **Grimma** (lustig, laut, dutzende blonde Zöpfe) **Graubart** helfen sowohl im Gasthaus, als auch im Käsekeller.

Einige **Dorfbewohner** sind fast immer in der Schankstube. Sie beschwerten sich gerade darüber, dass alle **Getränke (außer Milch) nach Socken schmecken**.

Einmal im Monat kommt der Halblingshänder Flix Schnaufkraut, um Käse zu kaufen.

**Informationen:** Oswine kann erzählen, dass die **finster aussehende Elfe** im Gasthaus übernachtet hat. Sie kennt auch den besten Weg zum **Schillermoor**. „Aber da ist es gefährlich!“ Oswine erzählt, dass dort **Sumpfbolde** leben und dass es **seltsame Dornenranken** gibt, von denen nur die Sumpfbolde wissen, wie man sie bändigt.

## Der Rest von Torfingen

Vier große Häuser werden von Familien bewohnt, die Milch an Oswin liefern. Die Besitzer der zahllosen Kühe, die die Spielfiguren gesehen haben. Die Oberhäupter sind Mensch Berno Brummer, Gnomin Liessa Garotti, Elf Arturion Sternentau und Halblingin Naisi Rosenblatt.

**Im Brunnen lebt Wassergeist Blublub.** Er ist wütend, dass heutzutage niemand mehr Münzen hineinwirft. Darum **schmeckt das Wasser nach Socken**. Er kann beschwichtigt werden. Insbesondere, wenn die Spielfiguren seinen Vetter Blbl kennen.

# 6 - DAS SCHILLERMOOR

**VORLESETEXT:** Nach einem Fußmarsch von etwas mehr als einer Stunde wird der Boden immer matschiger. Vor euch liegt das Schillermoor. Nebel liegt über dem Gebiet. Die Bäume sind seltsam verdreht und klein. Man kann nicht sehr weit sehen. Alles ist voller Mücken.

**SL-Info:** Das Schillermoor ist mal eine andere Art, ein Gebiet zu notieren. (**Karte auf Seite 19**) Letztlich brauchen die Spielfiguren das **Nebelhorn** aus Abschnitt F, um die **Dornenranken** in Abschnitt H zu vertreiben. **Los geht es bei Abschnitt A.** Wahrscheinlich werden die Spielenden manche Abschnitte mehrfach erreichen. Schätze und dergleichen sind natürlich nur beim ersten Besuch zu finden. **In jedem Abschnitt außer (G) müssen die Spielenden einen W20 würfeln.** Bei einer 3, 6 und 9 erhebt sich blubbernd der Sumpfboden und bildet ein **matschiges, stinkiges Abbild eines Charakters**, das direkt angreift. Bei einer 10, 12 und einer 15 sind es zwei. Bei einer 17 und einer 19 drei.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Matsch-Kopie</b>	4	22	14	15	1	1 ("Waffe": 3 Schaden)
<b>Fähigkeiten:</b>	-					

## Abschnitt A - Karawane:

**Drei Planwagen** sind hier halb im Sumpf versunken. Sie sind stark verrottet und offenbar vor langer Zeit verlassen worden.

Wenn die Spielfiguren die Planwagen durchsuchen, können sie mit einer Probe auf **Wahrnehmung SG 12** eine versteckte Schatulle mit **4 Heiltränken (10 TP)** finden.

- **Richtung Nordwesten** führt eine Art Trampelpfad. Im Nebel sind immer wieder **aufflackernde Lichter** zu sehen. (**Abschnitt B**).

- **Richtung Nordosten** steht knietiefes Wasser. Irgendein Gegenstand ragt in einiger Entfernung heraus (**Wahrnehmung SG 12: Ein Boot**). (**Abschnitt C**).

## Abschnitt B - Sumpfgas:

Ein großer Bereich des Bodens ist hier ständig in Bewegung. Immer wieder bilden sich **dicke Blasen**, die mit einem schmatzenden Geräusch platzen. Ab und zu wird dabei allerdings eine **kleine, feurige Explosion** ausgelöst. Beim Durchqueren müssen alle Spielenden eine **Probe auf Akrobatik SG 10** ablegen, oder 3 Punkte Schaden nehmen. **Wahrnehmung SG 12:** Halb aus dem Sumpf glänzt etwas: ein **Helm des Schutzes** mit Hörnern. (RK plus 1 und Rettungswurf minus 1. Wert: 900 Goldmünzen)

- **Richtung Westen** wird der Boden fester, in einiger Entfernung ist eine Art Hügel zu sehen. (**Abschnitt F**)

- **Richtung Norden** zeichnen sich durch den Nebel Gestalten ab, die sich hin- und her wiegen. (**Wahrnehmung SG 12: Große Weidenbäume**) (**Abschnitt D**).

- **Richtung Südosten** sind einige Planwagen halb versunken. (**Abschnitt A**).

# 6 - DAS SCHILLERMOOR

## Abschnitt C - Boot:

Ein kleines Boot steht senkrecht im Boden unter dem knietiefen Wasser. Hier muss ein Kampf stattgefunden haben.

- Richtung Nordwesten zeichnen sich durch den Nebel Gestalten ab, die sich hin- und her wiegen. (Wahrnehmung SG 12: Große Weidenbäume) (Abschnitt D).
- Richtung Norden ist durch den Nebel ein riesiges Gerippe zu sehen. (Abschnitt E).
- Richtung Südwesten sind einige Planwagen halb versunken. (Abschnitt A).

## Abschnitt D - Weidenbäume:

Drei große Weidenbäume stehen hier, der Nebel verfängt sich in ihren Ästen. An einem der Bäume lehnt ein verletzter Sumpfbold. Sein Name ist Snort. Er wurde in seinem Boot von einer fiesen Hexe überfallen. Sie hat ihm ein Nebelhorn gestohlen und wollte ihn zwingen, ihr den Weg zum gefallenem Sternensplitter zu weisen. Er hat ihr aber die falsche Richtung gesagt.

Snort kann geheilt werden oder einfach so ins Sumpfbold-Camp in Abschnitt (G) gebracht werden, um die Aufgabe dort zu erfüllen.

- Richtung Südosten steht knietiefes Wasser. Irgendein Gegenstand ragt in einiger Entfernung heraus (Wahrnehmung SG 12: Ein Boot). (Abschnitt C).
- Richtung Nordosten ist ein verfallener Turm im Nebel zu sehen. (Abschnitt H).
- Richtung Süden führt eine Art Trampelpfad. Im Nebel sind immer wieder aufflackernde Lichter zu sehen. (Abschnitt B).



**Sumpfbolde** sind ziemlich frech und stellen gerne Fallen.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Sumpfbold</b>	1	5	13	18	1	1 (Waffe: 4 Schaden)
<b>Fähigkeiten:</b>	-					

# 6 - DAS SCHILLERMOOR

## Abschnitt E - Gerippe:

Das gigantische Skelett einer hoffentlich längst ausgestorbenen Echse liegt hier teilweise im Sumpf versunken. Man muss durch das Skelett hindurchgehen, um weiter zu kommen. An verschiedenen Stellen hängen Seile herab, die an die Rippen gebunden wurden. An ihren Enden baumeln bunte Federn.

Mit **Wahrnehmung SG 15** sind drei kompliziert aussehende **Bärenfallen** zu entdecken. Werden sie nicht entdeckt, tappen die Spielfiguren beim Durchqueren des Gebietes hinein und nehmen 5 Trefferpunkte Schaden. Eine erfolgreiche Probe auf **Akrobatik SG 12** verhindert den Schaden.

- **Richtung Süden** steht knietiefes Wasser. Irgendein Gegenstand ragt in einiger Entfernung heraus (**Wahrnehmung SG 12: Ein Boot**). (**Abschnitt C**).
- **Richtung Nordwesten** ist ein verfallener Turm im Nebel zu sehen. (**Abschnitt H**).
- **Richtung Osten** steigt Rauch auf (**Abschnitt G**).

## Abschnitt F - Hügel:

Ein Hügel erhebt sich hier aus dem Sumpf. Bewachsen mit knorrigen Nadelbäumen. Spuren führen zu einer **Höhle** an der Südseite des Hügels.

Drunten ist die **Elfenhexe Xiljana**. Sie ist stinksauer, dass sie den **Sternensplitter** nicht findet und sich **verirrt** hat. Sie hat das **Nebelhorn vom Sumpfbold Snort gestohlen (Abschnitt D)** und wurde von ihm in eine falsche Richtung geschickt. Sie hat in jeder Hand einen Sternensplitter und versucht, sie zu benutzen, um den Splitter im Moor zu finden. (Sie ziehen sich ja gegenseitig an). Aber ohne Erfolg.

**SL-Info:** Xiljana ist durchaus **redobereit, aber garstig**. Sie will die Sternensplitter für sich selbst, um mächtiger zu werden und Monster beschwören zu können. Daraus macht sie kein Geheimnis, weil sie sich schon für unbesiegbar hält. Sie versucht herauszufinden, wo genau der Splitter im Moor ist. (Mach deinen Spielenden im Zweifel klar, dass es **keine gute Idee** ist, das zu verraten, wenn sie es denn wissen.)

Wenn die Spielfiguren nicht verraten wollen, wo der Sternensplitter ist, wirft Xiljana ihnen das **Nebelhorn** vor die Füße. „Dann holt ihr doch den Splitter! Aber so einfach wird es nicht!“ Xiljana spricht einen **Fluch** aus: Die **Spielfiguren tauschen die Körper!** (Was bedeutet, dass die Spielenden die Charakterbögen tauschen, bzw. immer eins weiter geben). **Dann teleportiert sie sich weg.**

**Sollte es zu einem Kampf mit Xiljana kommen, kann das Abenteuer hier enden. Ihre Werte sind auf Seite 22. Um es trotzdem zu verlängern, kann sie sich wegteleportieren, wenn sie sich zu bedroht fühlt.**

- **Richtung Osten** führt eine Art Trampelpfad. Im Nebel sind immer wieder **aufflackernde Lichter** zu sehen. (**Abschnitt B**).

# 6 - DAS SCHILLERMOOR

## Abschnitt G - Sumpfbold-Dorf:

Ein paar aus getrocknetem Schlamm gestapelte Hütten bilden ein kleines Dorf, in dem ungefähr **30 Sumpfbolde** leben.

Vor dem Dorf steht ein **uralt**es Katapult. Wenn die Spielfiguren sich das erste Mal dem Dorf nähern, geben die Sumpfbolde einen **ungeziel**ten Schuss ab, **entschuld**igen sich aber überschwänglich, wenn sie merken, dass sich keine Monster sondern Leute nähern.

Die beiden Ober-Sumpfbolde sind **Häuptling Gronkel** und die **Schamanin Rakka**. Sie erzählen, dass vor einem Tag eine **fiese Hexe** da war, die das **Nebelhorn** der Sumpfbolde haben wollten. Sie haben sie vertrieben, aber dann ihren Helden **Snort** in einem Boot losgeschickt, um das Nebelhorn zu verstecken. Nun ist der aber **verschwunden**. (Abschnitt D)

**Aufgabe:** Die Spielfiguren sollen **Snort finden und zurückbringen**. Dann darf sich jede\*r Held\*in etwas aus dem **Schatz der Sumpfbolde** nehmen.

**Der Schatz der Sumpfbolde besteht aus allerlei Schrott.** Verbogene Suppenkellen, verbeulte Eimer, verrostete Gabeln und so weiter. Und erstaunlich viele linke Schuhe in allen möglichen Größen. Aber auch ein **Magischer Bogen + 2** (5 Schaden, Angriffsbonus 2. Wert: 1.200 Goldmünzen). Und ein **Ring der Feuerresistenz** (halber Schaden durch Feuer. Wert: 800 Goldmünzen).

Die Sumpfbolde fühlen sich natürlich sehr schlecht, wenn die Spielfiguren diese wertlosen Sachen als Belohnung möchten und versuchen sie zu überreden, lieber ein paar linke Schuhe zu nehmen.

-**Richtung Westen** ist durch den Nebel ein riesiges Gerippe zu sehen. (Abschnitt E)

## Abschnitt H - Verfallener Turm:

Ein verfallener Turm, komplett von dichten Dornenranken umgeben. Der **Sternensplitter** ist durch die Dornen sichtbar im Turm.

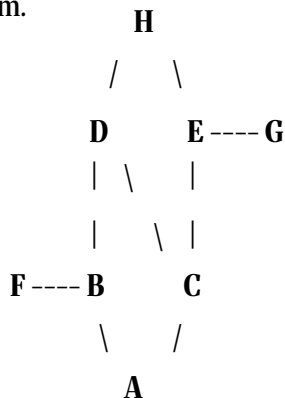
Es gibt aber absolut **keine Möglichkeit, die Dornenranken zu zerstören**, die ein seltsames Eigenleben haben und sich peitschenartig bewegen können.

**Nur wenn man ins Nebelhorn der Sumpfbolde trötet, ziehen sich die Dornenranken zurück.**

**Wenn die Spielfiguren Xiljana verraten haben, wo der Splitter ist, ist er jetzt weg.**

**Der Sternensplitter beschwört für jede Spielfigur eine "Matsch-Kopie".** Werte auf Seite 16.

Nun kann es zurück zur Akademie gehen.



Schema des Schillermoors

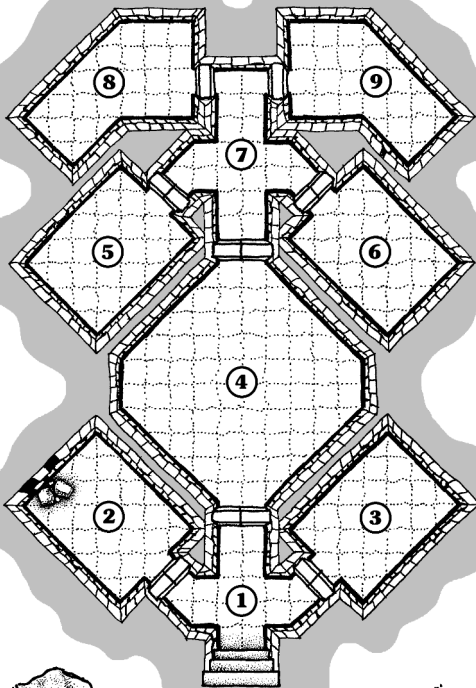
# 7 - FINALE IN DER AKADEMIE

**VORLESETEXT:** Nach einer mehrtägigen Reise seid ihr fast wieder an der Akademie für angewandtes Heldentum angekommen. Ihr wisst nun, dass die Elfenhexe Xiljana nach den Sternensplittern sucht, um sie für ihre eigenen, fiesen Zwecke zu missbrauchen.

Da seht ihr schon die Türme der Akademie. Aber was ist das? Rauchfahnen steigen auf.

**SL-Info:** Xiljana hat die Akademie angegriffen, um die verbliebenen Sternensplitter zu stehlen. Überall auf dem Hof kämpfen Lehrpersonen und Schüler\*innen gegen riesige Insekten und zum Leben erwachte Möbel, Rüstungen und andere Gegenstände.

Noch bevor die Spielenden groß eingreifen können, werden sie von der Leiterin Talya Mondsilberglanz gefunden. Falls die Spielfiguren verflucht wurden, spricht sie einen Gegenzauber und bittet sie dann, im **Keller des Turms der Macht** nach den Sternensplittern zu sehen. Das war nämlich Xiljanas Ziel. Und Lila Blauzinn ist allein dort unten.



# 7 - FINALE IN DER AKADEMIE

## 1 - Eingang:

Die Tür zu Raum 4 ist verschlossen. Kein Schloss ist zu sehen. Stattdessen vier dicke **Knöpfe mit Symbolen** darauf: **Wolke, Mond, Wassertropfen, Sonne**. Eines von **Lilas typischen Rätseln**. Die Türen zu den Räumen 2 und 3 stehen offen.

Raum 2 ist eingestürzt.

Die richtige Reihenfolge an Knöpfen (Sonne, Wolke, Wasser, Mond), öffnet die Tür zu Raum 4. **Lösung in Raum 3.**

## 2 - Eingestürzte Kammer:

Die Decke ist eingestürzt. Nichts in diesem Raum ist mehr erreichbar.

## 3 - Lagerraum:

Viele **Kisten** stehen in diesem Raum. Sie sind mit Stroh gefüllt. Offenbar wurden darin zerbrechliche Dinge transportiert. Jetzt sind sie leer.

An einer Tafel an der Wand steht mit Kreide geschrieben: „**Wenn der Tag beginnt, grüßt die Sonne. Wolken ziehen auf, bevor der Regen fällt.**“ Der Rest ist verschmiert.

## 4 - Museum:

Die Tür zu Raum 7 ist zu, aber nicht abgeschlossen. Überall in diesem Raum stehen Vitrinen herum, die meisten sind zerstört. Dazwischen stehen insgesamt **5 altmodische Ritterrüstungen**. Wenn die Spielfiguren sich in den Raum bewegen, **erwachen diese zum Leben und greifen an.**

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Lebendige Rüstung</b>	3	13	15	15	1	1 (Faust: 2 Schaden)
<b>Fähigkeiten:</b>	-					

## 7 - Flur:

Die Tür zu Raum 5 ist abgeschlossen. Die Türen zu allen anderen Räumen sind zu, aber nicht abgeschlossen. **Wahrnehmung SG 12:** Spuren führen zu den Räumen 5 und 9.

## 5 - Lilas Zimmer:

Die Tür ist abgeschlossen. (Fingerfertigkeit SG 12 zum aufschließen oder Athletik SG 15 zum zerstören). Hier ist **Lila Blauzinn eingesperrt**. Es ist ihre Schlafkammer und ihr Arbeitszimmer.

Lila warnt vor Xiljana. Die Sternensplitter werden in Raum 9 (Magische Schutzzone) aufbewahrt. Dort kann keine Magie gewirkt werden.

**Lila kann die Spielgruppe einmal komplett heilen.**

# 7 - FINALE IN DER AKADEMIE

## 6 - Zauber-Bibliothek:

In mehreren langen Regalen stehen jede Menge Zauberbücher. Einige weitere stapeln sich in den Ecken. Nah an der Tür steht ein Pult, auf dem ein weiteres, aufgeschlagenes Buch Überblick über alle Bücher in der Bibliothek gibt.

**Magisch begabte Spielfiguren können hier eine [aktiv]-Fähigkeit verlernen und dafür eine neue lernen.** Das dauert allerdings eine Weile.

## 8 - Die magische Maschine:

Eine Maschine mit allerlei Zahnrädern, Leitungen und Dampfventilen. Oben ist eine Art großer Trichter. Was man dort hineinwirft, durchläuft die Maschine und wird dann auf einem Förderband wieder zurücktransportiert.

Man kann Waffen und Rüstungen hineinstecken. Dann muss ein W20 gewürfelt werden. **Bei einer 15 oder höher erhöht sich ihr magisches Level.** Aus einer gewöhnlichen Waffe wird eine +1-Waffe, aus einer +1-Waffe eine +2-Waffe und so weiter. **Bei einer 5 oder niedriger wird der Gegenstand zerstört.**

Jeder Gegenstand kann nur einmal in die Maschine gesteckt werden. Beim zweiten Mal wird der Gegenstand unverändert ausgeworfen.

## 9 - Magische Schutzzone:

Unter Glaskuppeln auf Podesten sind verschiedene, gefährlich aussehende Gegenstände verschlossen. So auch die beiden bereits gefundenen Sternensplitter. **Xiljana** versucht gerade, die Glaskuppel der Sternensplitter zu zerstören, was ihr ohne Magie sichtlich schwer fällt.

Wenn **Xiljana** bemerkt, dass die Spielfiguren sie gefunden haben, wird sie **versuchen, den Raum zu verlassen, um wieder zaubern zu können.** Sie kann zum Beispiel mit **Athletik SG 15** davon abgehalten werden. So oder so kommt es zum Kampf. Sie gibt aber auf, wenn abzusehen ist, dass sie unterliegt. So kann sie gefangen genommen werden.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
<b>Xiljana</b>	6	44	13	13	1	1 (Faust: 2 Schaden)
<b>Fähigkeiten: Alle Zauber mit W20 + 6</b>	<b>Magisches Geschoss:</b> 5 Schaden, wenn höher als RK gewürfelt. Drei unterschiedliche Ziele bei 20 oder mehr. <b>Urteil:</b> RK und RW aller Feinde um 3 verschlechtert. <b>Steinhaut:</b> Nimmt durch den nächsten Angriff keinen Schaden. 2 Angriffe, bei 20 oder mehr.					

Nach dem Kampf setzen **Lila** und **Talya** den Stern zusammen und er steigt wieder zum Himmel auf. **Die Gefahr ist gebannt.** Jetzt kann das Leben als Held\*innen endlich richtig anfangen! Erstmal wird endlich gefeiert.



