Lost in Sparkwood Forest

Ein Roguelike-Abenteuer für klassische Fantasy-Rollenspiele

Texte und Albernheiten: Seba
www.kritischerfehlschlag.de
Illustration & Layout: Frau Knurrkater
Licence CC-BY

Lost in Sparkwood Forest

„Lost in Sparkwood Forest“ wurde für den „A Mystic Wood OSR Adventure JAM“ von RedMageGM entwickelt. Dabei belegte das Abenteuer Platz 15 von 94.

Die Teilnahme am GameJam war eine sehr kurzfristige Entscheidung. Noch dazu war die Dauer des Jams ungewöhnlich kurz. Darum habe ich (Seba) einige Versatzstücke genutzt, die schon einmal in anderen Abenteuern von mir in ähnlicher Weise aufgetaucht sind. Es sind aber auch viele neue Ideen dabei.

Sämtliche Illustrationen und das gesamte Design sind dagegen brandneu und in absoluter Rekordzeit von Frau Knurrkater umgesetzt worden.

Dies ist jetzt die übersetzte, deutsche Version. Von englisch auf deutsch rückübersetzen hat seine ganz eigenen Tücken. Wir hoffen, dass alles Sinn ergibt.

Was steckt denn nun drin?:

Roguelike-Spielverlauf: Betritt den Wald, lerne und passe dich an. Finde Feensteine, um deine Verbundenheit mit dem Wald dauerhaft zu stärken, damit du beim nächsten Mal noch tiefer vordringen kannst.

Skurrile Fantasiewelt: Freu dich auf reimende Elfen, sarkastische magische Gegenstände, eine Fee, die insgeheim ein Bär ist, und einen Waldwächter mit sehr langem Gedächtnis und sehr kurzem Geduldsfaden.

Modulare Point-Crawl-Tabellen, die auf hohe Wiederspielbarkeit und unvorhersehbare Spielverläufe ausgelegt sind.

Kompatibel mit OSE, Shadowdark, DCC, 5e und anderen klassischen Fantasy-TTRPG-Systemen.

Seba: https://sebahahn.itch.io/

Frau Knurrkater: https://knurrkater.itch.io/

Lost in Sparkwood Forest © 2026 by Seba and Knurrkater is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Story von Sparkwood

Die jahrzehntelange Zeit des Friedens in Sparkwood ist vorbei. Monster streifen nun an den Grenzen umher, der magische Wald verändert sich, und die einst freundlichen Feen sind feindselig geworden. Die guten Leute des Dorfes Bredon haben um Hilfe gerufen.

Ein Abenteuer für 3-5 Spielfiguren der Stufen 2 - 3

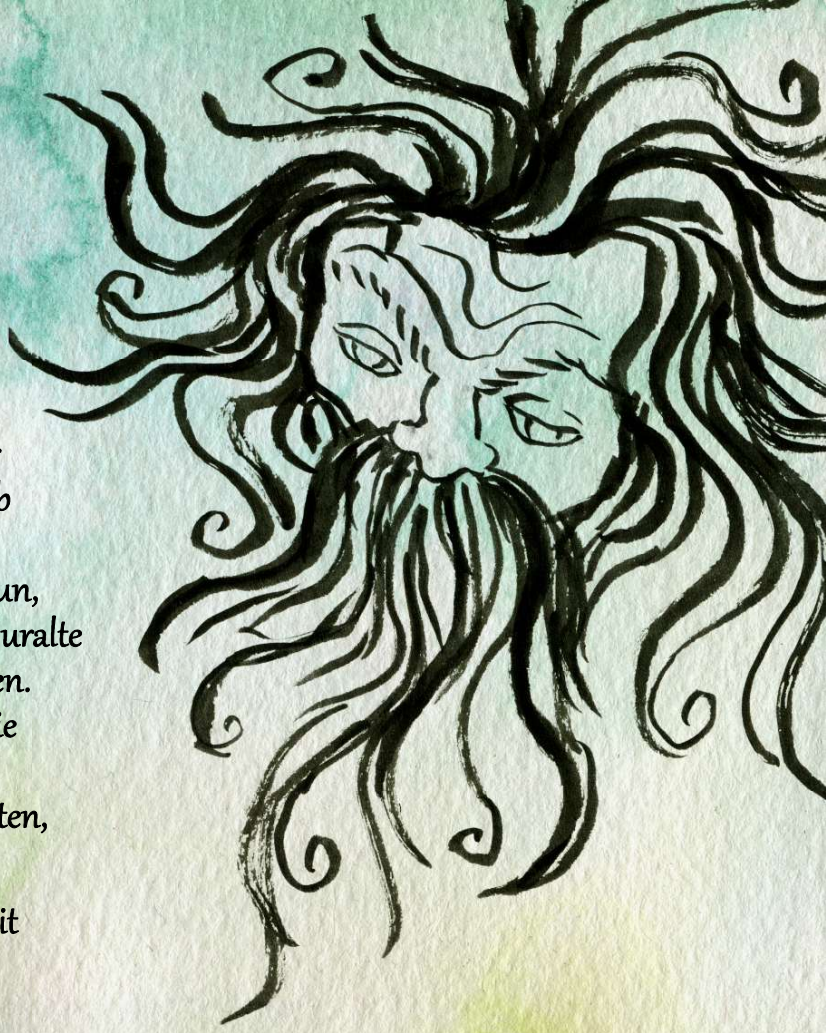
A → B → C → A → B → C → D

Der Loop: Die Spielfiguren starten mit 3 Zügen in den Wald hinein, bevor der Wald sie auf magische Weise wieder an seinen Rand im Dorf Bredon teleportiert. Jeder Feenstein, den sie finden, gibt ihnen einen weiteren Zug (Sie passen sich der Magie des Waldes mehr an).

Das Ziel: Bewegt euch durch 6 zufällige Begegnungen (W6 auf Tabellen A, B, C) und erreicht das Herz des Waldes (D). Dann könnt ihr den Konflikt zwischen Trilby und der Jahrhundertesche beilegen.

Die Stasis: Alles und jeder im Wald ist in einer magischen Zeitschleife gefangen. Nur die Spielfiguren und der Magier Trilby nicht. Das Dorf ist nicht betroffen.

Schlüsselfiguren



Trilby der Zweigesichtige (Magier 8. Stufe):

Ein mächtiger Zauberer in auffälligen, farbenfrohen Roben. Er stahl einen Ast von der Jahrhundertesche, um daraus einen Zauberstab zu schnitzen, und löste damit die Verteidigungsmechanismen des Waldes aus. Nun, da er gefangen und verloren ist, gibt er vor, der uralte Baum sei einfach vor Alter wahnsinnig geworden. Trilby versucht, die Gruppe dazu zu bringen, die Esche für ihn zu vernichten. Er ist nicht in der Zeitschleife gefangen, aber wird das nicht verraten, wenn es ihm keinen Vorteil verschafft.

Er führt den Eschenzauberstab und kann damit die Spielfiguren heilen. Das dauert aber einen Moment und funktioniert nicht im Kampf.

Die Jahrhundertsche (Magier 9. Stufe)

Ein uralter, weiser, sprechender Baum im Herzen des Waldes. Er will Trilby wegen seines Diebstahls tot sehen und gestaltet den Wald immer wieder so um, dass dieser sich hoffnungslos verirrt. Die Esche ist unbeweglich, aber empfindungsfähig, äußerst intelligent und sehr magisch. Sie spricht quälend langsam und neigt dazu, vom Thema abzukommen. Sie vergisst jedoch nie etwas und ist ziemlich nachtragend.

Bredon, Dorf am Sparkwood

Eine kleine Siedlung am Fluss Brent. Besteht aus drei Gehöften und einer Taverne, die gleichzeitig Handelsposten ist.

Hof der Familie Blommer

» Harald (52): Groß, kräftig, strohblonde Nicht-Frisur.

» Elma (47): Rote Locken, Sommersprossen, überwältigend freundlich.

» Kinder: Jule (17, bauernhübsch), Ole (14, gefährlich neugierig), und Remy (11, rotznasig, immer bei Ole).

Rolle: Die Familie liebt Besucher und erfindet gern Gerüchte. Hook: Ole und Remy haben Trilby in den Wald gehen sehen, bevor alles sich veränderte.

Hof der Familie Immel

» Ilja (48): Dunkle Haare, dunkle Augenringe. Äußerst misstrauisch. Bewirtschaftet eine Schweinezucht mit seinem kräftigen, schweigsamen Sohn Erik (20).

Rolle: Kryptische Warnung vor folkloristischen Schrecken. Ilja ist heimlich in Mirka, die Besitzerin der Taverne, verliebt.



Hof des Berrybelly-Clans

Gerti (86): Matriarchin eines großen Halbling-Clans.
Die Familie baut Gemüse an und hält Hühner. Alle Halblinge teilen sich folgende Merkmale: Dunkle Locken, Backenbärte bei den Männern, extrem schlechtes Namensgedächtnis. (Sie nennen sich gegenseitig einfach Cousin und Cousine). Es sind mehrere Dutzend in mindestens 5 Generationen.

Hook: Zwei junge, abenteuerlustige Halblinge sind vor zwei Tagen im Sparkwood verschwunden. Die Familie hätte sie gerne wieder bei sich.

Mirkas Handelsposten

» Mirka (56): Rasierter Schädel, schwere Brandnarben im Gesicht. Eine Abenteurerin im Ruhestand, die eine Taverne leitet und Standardausrüstung verkauft. Außerdem Bier, Eintopf und ab und zu einen Braten.

Rolle: Händlerin: Sie hat einen versteckten Keller mit erstaunlich hochwertigen Waffen und Rüstungen. Für besonders gute Kunden mixt sie auch ihre (teuren) Brandbomben. (Funktion wie Feuerball).



Orte im Sparkwood - A

1 - Ihr erreicht eine kleine Lichtung. Ein gutes Dutzend Feen in exzentrischer Kleidung haben sich zu einer Art sozialem Happening versammelt.
Die Feen sind etwa 25 Zentimeter groß und sprechen ausschließlich in Reimen.
Sprechen die Spielfiguren sie an, ohne zu reimen, verschwinden die Feen auf magische Weise.
Wenn die Spielfiguren die Feen reimend zum Lachen bringen oder beeindrucken, erhalten sie als Belohnung einen **Feenstein**. Bei nachfolgenden Begegnungen gibt es Applaus, aber keinen weiteren Feenstein. Die Feen können sich nicht an die Spielfiguren erinnern. (Das ist der Standard für alle Begegnungen außer mit Trilby und der Jahrhundertesche).

2 - Der Wald wird dichter und der Himmel verdunkelt sich plötzlich.
Würfelt auf Tabelle (C) um zu sehen, was geschieht.

3 - Ihr lauft einem besorgt aussehenden Mann in bunten Roben über den Weg.
Trilby der Magier, verirrt im Wald.





4 - Ein kleines, zerbrechlich wirkendes Feenmädchen sucht Pilze.
Die Fee (Liljil) erlebt einen schlimmen Tag. Sie wird von einer Eule gegriffen.Wenn die Spielfiguren das verhindern, wirkt Liljil irritiert und wird kurz darauf von einem herabfallenden Ast getötet. Wenn die Spielfiguren das verhindern, wird sie von einer Giftschlange gebissen und stirbt. Wenn die Spielfiguren das verhindern, fällt sie in eine Schlucht.
Wenn die Spielenden all das verhindern, bekommen sie einen **Feenstein**. Nur beim ersten Mal natürlich. (Mach es den Spielenden nicht zu leicht, die Fee darf ruhig ein paar Mal sterben).

5 - Ihr findet eine windschiefe Hütte auf einer Lichtung. Extrem dicker Rauch kommt aus dem Schornstein.

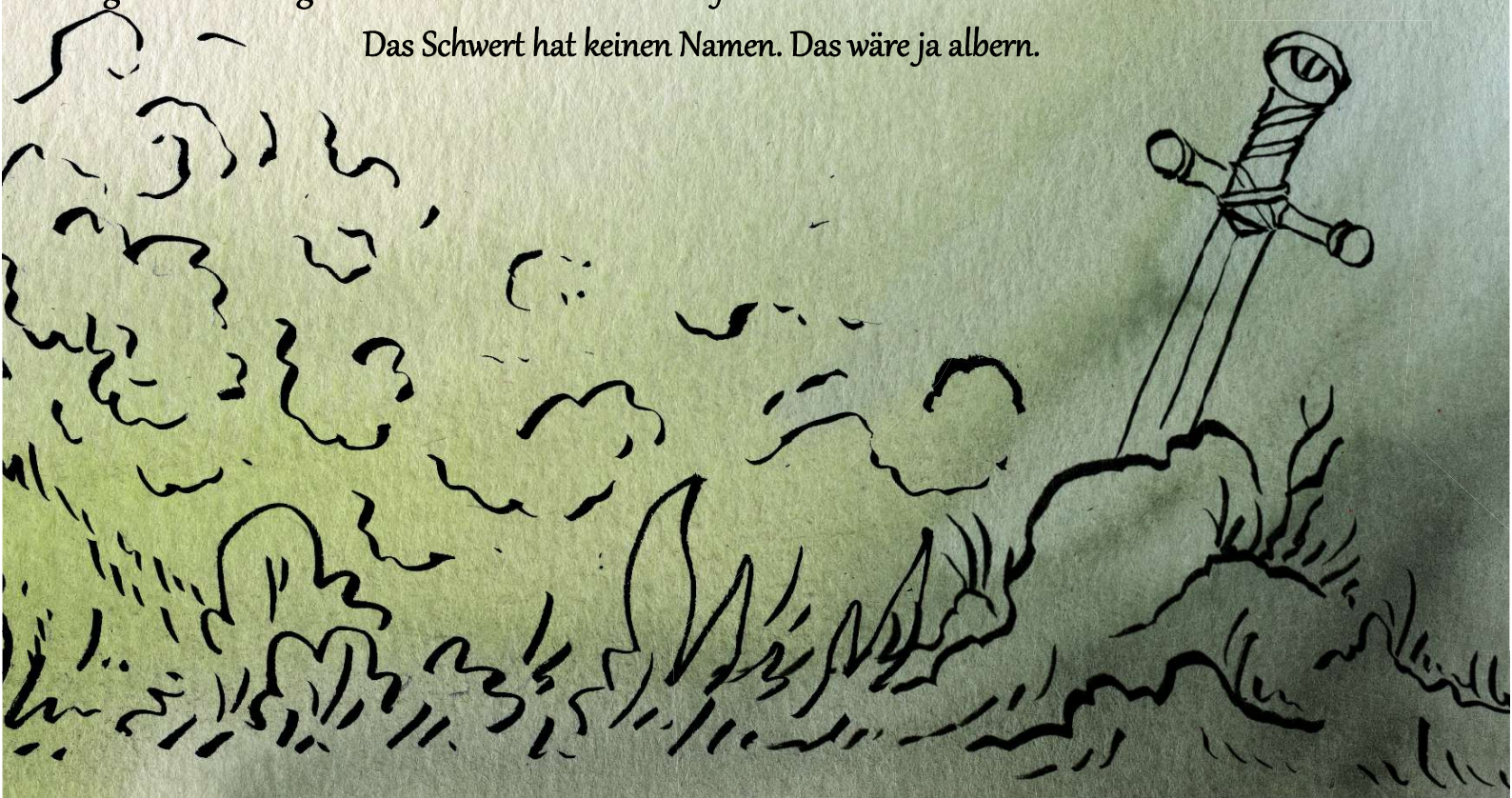
Die Heimat einer alten, kränklichen und spindeldürren Dame namens Gula. Ihr sehr großer Ofen muss repariert werden. Eine Spielfigur muss dafür hineinklettern. Es muss nur etwas Dreck entfernt werden. Gula belohnt die Spielfiguren mit einem **Amulett der Kraft** (+ 2 RK und Rettungswürfe) und herrlichem Tee.

Bei weiteren Begegnungen gibt es nur noch Tee. Aber Gula weiß viel über den Sparkwood und die Jahrhundertesche. Sie hält den Baum für freundlich, weiß aber, dass er sehr lange beleidigt sein kann, wenn ihm etwas nicht passt.

6 - Ein Schwert in einem Stein

Ein **magisches Schwert + 2** (Doppelter Schaden gegen magische Kreaturen). Es kann sprechen und wird gern beleidigend und sarkastisch. Es ist absolut unmöglich, es aus dem Stein zu ziehen, was es sehr witzig findet. Es kann selbst heraus, hat aber keine Lust dazu. Es müsste bestochen oder ausreichend verspottet werden, um sich vom Stein zu lösen. Es möchte wirklich gerne wieder irgendwas töten. Gerne etwas Großes.

Das Schwert hat keinen Namen. Das wäre ja albern.



Orte im Sparkwood - B



1 - Eine fröhliche Fee mit einem gewaltigen Hut kreuzt euren Weg.

Sein Name ist Burt und er verspricht eine Belohnung, wenn die Spielfiguren seine Rätsel lösen.
„Wer ist immer bei dir - außer im Dunkeln?" – Dein Schatten.
„Wovon haben Arme sehr viel und Reiche nicht?" – Nichts.
„Was habe ich in meiner Tasche?" – Ein **Feenstein**. Die Belohnung..
Wenn die Spielfiguren den Stein schon haben, aber die Rätsel bei einem späteren Durchgang nochmal lösen, ist Burt verwirrt. „Eben hatte ich ihn doch noch..."

2 - Trilby der Magier erholt sich auf einem Baumstumpf.
Um ihn herum die Überreste von drei besiegten Spriggans (magische Waldgeister, erschaffen von der Jahrhundertesche).

3 - Ihr findet die Spuren einer Gruppe von Leuten.

Einige anscheinend gerüstet. Die Spuren führen zu einer Gruppe von lange toten Abenteurern. Jegliche Ausrüstung komplett verrottet. Zwischen den Körpern liegt ein **Feenstein**. (Nur beim ersten Mal). Sind dies die Leichen der Spielfiguren? Könnte sein.





4 - Eine sehr große Kröte in einer Schlammpfütze.

Leider kann sie sprechen. Sie verspottet und beleidigt die Spielfiguren. Wenn die Spielfiguren sie gemein genug zurückbeleidigen, verrät sie ein Geheimnis: Das magische Schwert (A6) kann seinen Stein freiwillig verlassen. Und es hasst, Buttermesser genannt zu werden.

Die Kröte hat keinen Namen. Das wäre ja albern.



5 - Ihr findet die Ruinen einer alten Festung oder eines Klosters. Es sind nur Reste der Grundmauern übrig.

Aber dort steht ein großer, schwarzer Monolith mit einer Einbuchtung an einer Seite. Ein Feenstein passt perfekt hinein. Wenn die Spielfiguren einen hineinlegen, wird er zerstört. Dafür öffnet sich knirschend eine steinerne Falltür. Darunter befindet sich eine Truhe mit wertvollem Schmuck und den Symbolen eines lang vergessenen Ritterordens.

Auf nachfolgenden Durchgängen ist die Falltür bereits offen, der Schatz ist nicht erneut zu finden.

6 - Unverwechselbarer Duft von moderndem Holz. Es wird plötzlich kälter.

Würfelt auf Tabelle (C) um zu sehen, was passiert.



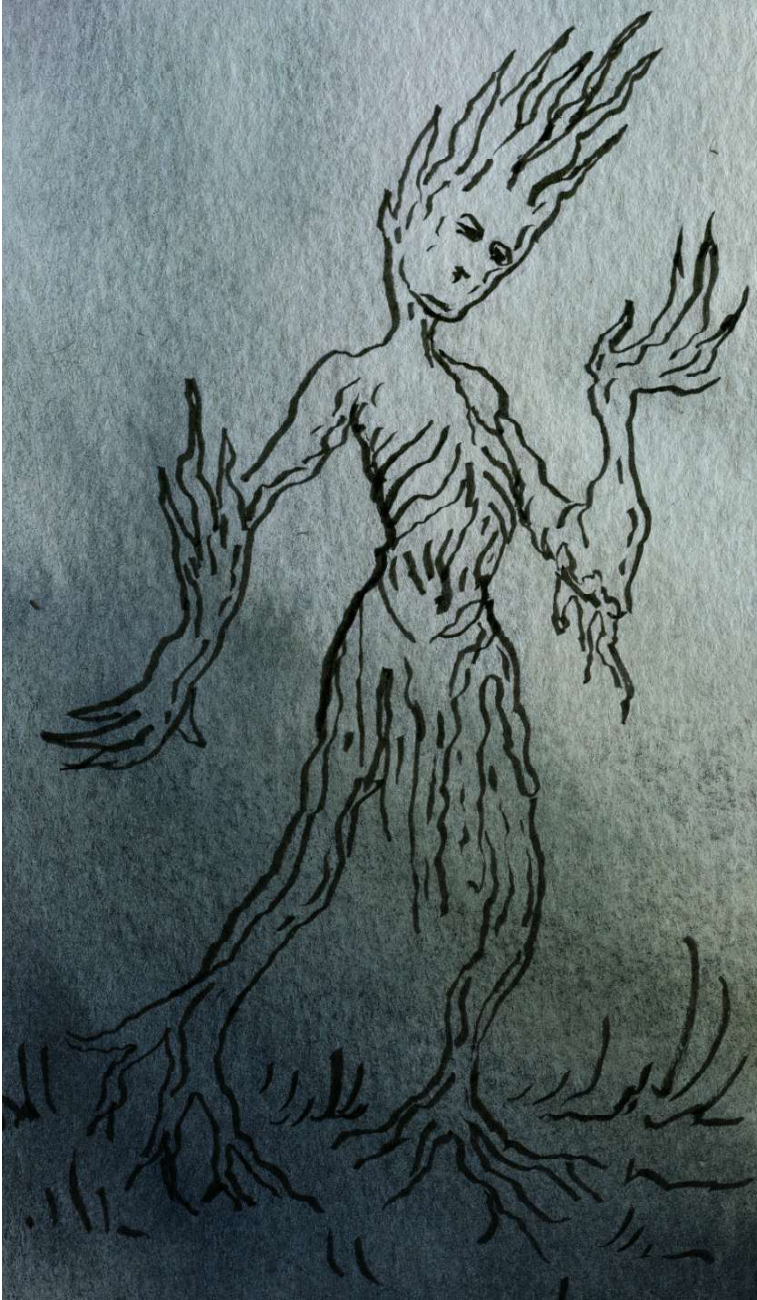
Orte im Sparkwood - C

1 - **Ein Spriggan-Koloss** (magische Kreatur, Stats wie Troll, doppelter Schaden durch Feuer) kracht durch das Unterholz. 2-von-6 Chance, dass die Spielfiguren überrascht sind und eine Runde lang nicht agieren können.
Im Kopf des Wesens ist ein glühender **Feenstein**.

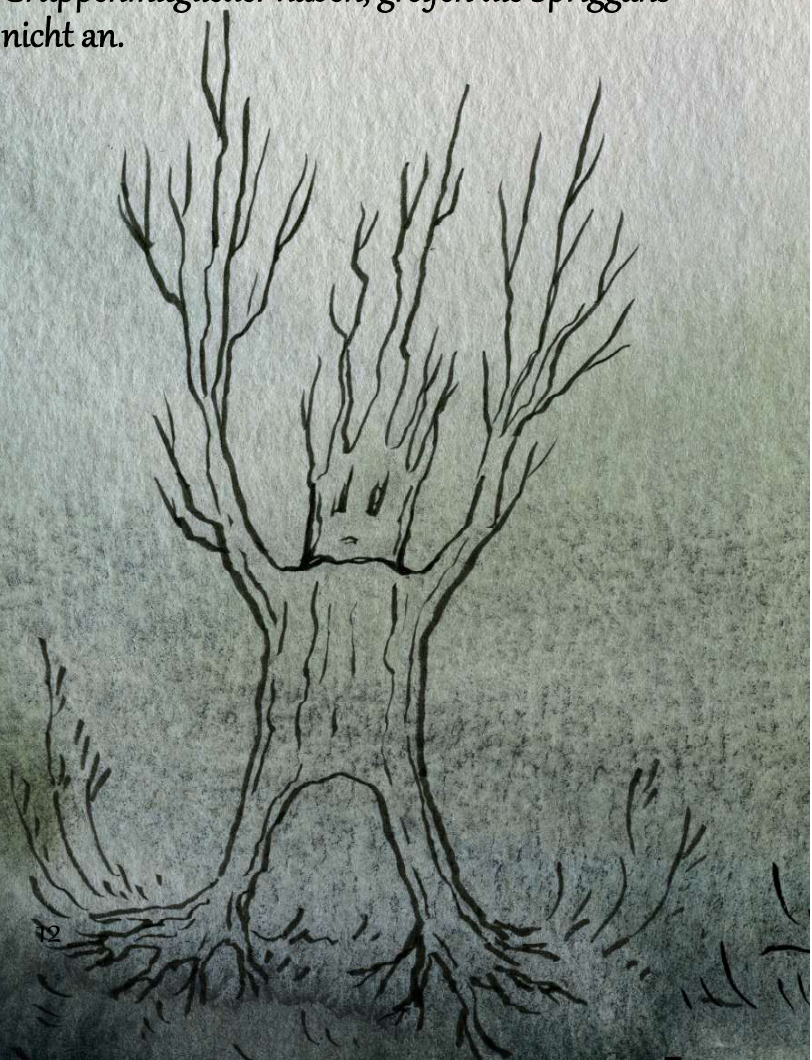
Bei weiteren Durchgängen können die Spielfiguren nicht mehr überrascht werden. Dieser Feenstein kann mehrfach gefunden werden.

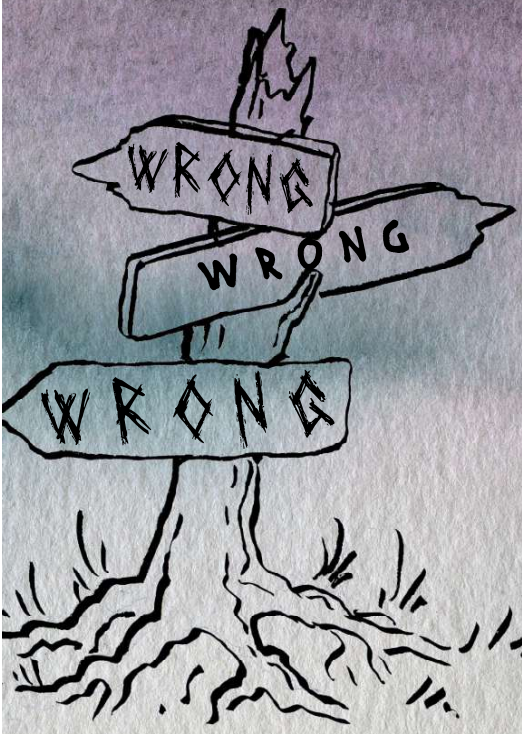
2 - Drei Spriggans (magische Kreatur, Stats wie Zombie, doppelter Schaden durch Feuer) haben einen Hinterhalt gelegt. Sie sind perfekt getarnt und überraschen die Spielfiguren. Sie können eine Runde lang nicht agieren.

Bei weiteren Durchgängen sind die Spielfiguren nicht mehr überrascht.



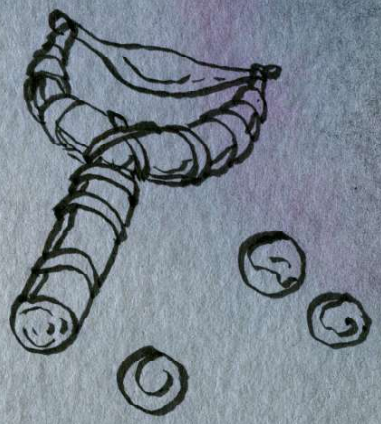
3 - 2W6 Spriggans (magische Kreatur, Stats wie Zombie, doppelter Schaden durch Feuer) wollen jeden töten, der nicht in den Wald gehört. Wenn die Spielfiguren mindestens so viele Feensteine wie Gruppenmitglieder haben, greifen die Spriggans nicht an.





4 - Ein Wegweiser auf einer kleinen Lichtung mit drei Schildern in verschiedene Richtungen. Ganz oben auf dem Pfahl ist ein Schädel befestigt.

Auf allen Schildern steht „Falsche Richtung." Bei folgenden Durchgängen steht dort „Hab ich doch gesagt."



5 - Die Halblingsjungen Benno und Liam fliehen schreiend vor einem Spriggan-Koloss (magische Kreatur, Stats wie Troll, doppelter Schaden durch Feuer). Sie zu ihrer Familie zurückzubringen wird mit einem großen, verwirrenden Festmahl gefeiert. Die Spielfiguren erhalten außerdem eine **magische Schleuder + 1**, deren Geschosse zwei Extrapunkte Feuerschaden verursachen. Eines der 12 Geschosse ist ein **Feenstein**.
Bei nachfolgenden Durchgängen ist immer noch ein Spriggan-Koloss unterwegs, die beiden Halblinge aber nicht.

6 - Ein fast 50 Zentimeter großer Feenritter (Stats wie ein Bär) kommt auf die Spielfiguren zu. Sein Name ist Kleev. Will die Jahrhundertesche unbedingt mit seinem Leben verteidigen. Flieht jedoch, wenn er zu verlieren droht.





Herz des Waldes - D

Im Herzen des Sparkwood steht eine gigantische Esche. Ihre graue Rinde ist mit glühenden Runen bedeckt. Die Luft steht hier komplett still.

Die Jahrhundertesche spricht. „END... LICH..."

Der Baum spricht unerträglich langsam, verliert schnell den Faden und fängt neu an.

Die Jahrhundertesche erzählt, dass ein Magier namens Trilby einen ihrer Äste gestohlen hat, um einen Zauberstab zu schnitzen. Darum gestaltet sie den Wald immer wieder um, um ihn gefangen zu halten. Die Spielfiguren sollen den Dieb zur Esche bringen.

Die Jahrhundertesche kann Trilby perfekt beschreiben und einen direkten Weg zu ihm öffnen. Wenn die Spielfiguren das Herz des Waldes einmal erreicht haben, müssen sie nicht mehr auf die Tabellen würfeln.

Wenn die Spielfiguren Trilby konfrontieren, gibt er seine Tat zu, findet die Reaktion der Esche aber völlig übertrieben.

Beide haben irgendwie recht.



Die Spielfiguren können das lösen, wie sie wollen.

» Trilby töten

» Die Esche zerstören.

» Trilby überzeugen, den Stab zurückzugeben.

» Eine ganz andere Lösung.

Falls die Situation friedlich gelöst wird, belohnt die Jahrhundertesche die Spielfiguren mit einem Zauber **„Begrenzter Wunsch".**

Wenn die Esche nach der Zeitschleife gefragt wird, gibt sie zu, dafür verantwortlich zu sein. „ICH... HABE... VIELLEICHT ÜBERREAGIERT..."

Wenn der Konflikt beigelegt ist, hört die Zeitschleife auf. Die Spriggans verschwinden. Der Sparkwood ist wieder friedlich.

Die jahrzehntelange Zeit des Friedens im Dorf Bredon ist vorbei. Die Wälder sind tückisch geworden, die Feen sind feindselig und der Sparkwood selbst verändert sich immer wieder.

Um die Region zu retten, muss sich deine Gruppe in eine magische Zeitschleife wagen.

Jeder Durchlauf bietet einen kurzen Ausflug in die sich wandelnden Wälder, bevor die Realität zurückgesetzt wird und euch direkt in die Sicherheit des Dorfes zurückversetzt.
Ihr behaltet eure Erinnerungen, eure hart erkämpfte Beute und euer wachsendes Verständnis für die Geheimnisse des Waldes. Jeder Versuch bringt euch näher an das Herz des Waldes.

Ein Roguelike-Abenteuer für klassische Fantasy-Rollenspiele.

System-neutral.