

***Juhu, der Lenz ist da!***  
***Oder: Ein rätselhafter Frühlingsbote***

*Juhuder Lenzistda* ist der *Wahre Name* eines feenartigen Wesens, das über mächtige Zauberkräfte verfügt. Es entsteht Jahr für Jahr aus den ungezügelter Kräfte der aufblühenden Natur, treibt für einige Wochen sein Unwesen und vergeht mit dem Beginn des Sommers, nur um im nächsten Jahr nach den letzten Wintertagen wiederzukehren.

Sobald jemand seinen *Wahren Namen* ausspricht, wird es auf magische Weise gerufen und erscheint nach W20 Minuten. Dabei kann es höchst unterschiedliche Erscheinungsformen annehmen und von ganz verschiedenen Wetter- oder Elementarmanifestationen begleitet. Sicher ist jedoch, dass es stets eine archaische, geradezu unwiderstehliche Magie wirkt, die seine Umgebung und die Lebewesen darin kurzfristig oder dauerhaft verändert.

Das Erscheinen des Frühlingsboten gleicht einem Naturereignis und kann von den SCs ebenso wenig beeinflusst werden wie beispielsweise ein Gewitter. Er zeigt sich von einem Augenblick auf den anderen, verweilt einige Zeit und verschwindet ebenso plötzlich, wie er kam. In manchen seiner Erscheinungsformen ist ein Gespräch mit ihm möglich, in anderen wiederum scheint er die Anwesenheit der SCs gar nicht wahrzunehmen.

Bei jeder Art von feindseliger Handlung wirkt er den Zauber „Teleport“ und verschwindet. Dabei hinterlässt er diejenigen, die ihm Böses wollten, mit dem feeischen „*Mal des Frevlers*“ – einem unsichtbaren Zauberzeichen, das fortan bewirkt, dass sie von ihrer Umgebung als unangenehm bis abstoßend erlebt werden (*Aura wird permanent halbiert*).

*Einsatz im Spiel:* „*running gag*“ in einer längeren Kampagne im Frühling. Das Wesen kann ruhig mehrmals erscheinen, da höchstwahrscheinlich immer etwas anderes passiert. Da aber vermutlich kaum ein Spieler seinem SC die Worte „*Juhu, der Lenz ist da!*“ in den Mund legen wird (es sei denn, es handelt sich um einen ... doch eher exaltierten Halbfelfen-Barden), muss der SL also immer wieder NSCs erscheinen lassen, die sich voller Entzücken über die erwachte Natur in ebendieser Weise äußern. *Erscheinungsform, Begleiterscheinungen und magische Auswirkung werden vom SL durch Würfe mit 1W20 auf den folgenden Zufallstabellen ermittelt:*

*Juhuder Lenzistda erscheint als ...*

Wurf mit 1W20:	
1 – 2	... betrunkenen Satyr, der Trinklieder grölt und allen Umstehenden einen Trunk aus einer halbvollen Flasche Met anbietet.
3 – 4	... nackte Elfe mit Schwanenflügeln, die ihre Blöße scheu bedeckt und verschämt errötet, wenn sie angesprochen wird.
5 – 6	... brünstiger Zentaur, der sich ebenso für Frauen wie für Stuten interessiert.
7 – 8	... geflügelte Schlange, die verspielt durch die Lüfte gleitet und nach Insekten jagt.
9 – 10	... fröhlicher Gnom, der auf einer großen Schnecke reitend ein Wettrennen mit einer warzigen Kröte bestreitet.
11 – 12	... großer Schwarm bunter Schmetterlinge, die jubilierend einen Freudentanz vollführen.
13 – 14	... riesige Eidechse mit Edelsteinschuppen, die neugierig umherzüngelt.

15 – 16	... weißes Lamm, das lauthals ein beschwingtes Wanderlied blökt und ungelenke Bockssprünge vollführt.
17 – 18	... aufrecht gehender Hase in kunterbunter Kleidung, der einen Korb mit bemalten Eiern trägt.
19 – 20	... frecher Wolpertinger, der nach Fressbarem sucht und dabei auch vor den Rucksäcken der SCs nicht Halt macht.

*Sein Erscheinen wird begleitet von ...*

Wurf mit 1W20:	
1 – 2	... einem Regenbogen (nachts: Sternschnuppen).
3 – 4	... zarter Harfenmusik.
5 – 6	... einer Wolke aus Honigduft.
7 – 8	... einem Blütenregen.
9 – 10	... schallendem Gelächter.
11 – 12	... einem sanften, warmen Regenschauer.
13 – 14	... himmlischen Gesängen.
15 – 16	... einer leichten Frühlingsbrise.
17 – 18	... Vogelgezwitscher und Bienensummen.
19 – 20	... einem Kranz aus Sonnenstrahlen (nachts: Irrlichtern).

*Dabei bewirkt es, dass ...*

Wurf mit 1W20:	
1 – 4	... augenblicklich Eis und Schnee schmelzen (Umkreis 20 m, Dauer 1 Stunde).
5 – 8	... jede Pflanze erblüht (Umkreis 20 m, Dauer 1 Stunde).
9 – 12	... jedes Tier brünstig wird (Umkreis 20 m, Dauer 1 Stunde).
13 – 16	... jedes vernunftbegabte Wesen sich von einem zufällig bestimmten anderen Lebewesen unwiderstehlich angezogen fühlt (Umkreis 20 m, Dauer 1 Stunde).
17 – 20	... jedes vernunftbegabte Wesen ein <i>Geschenk</i> oder eine <i>Gabe</i> erhält (Umkreis 20 m, permanent). <i>Dies entfällt für Wesen, die mit dem „Mal des Frevlers“ geschlagen werden!</i>

*Es handelt sich um folgendes Geschenk\* oder folgende Gabe:*

Wurf mit 1W20:	
1 – 2	1 Zaubertrank: Glückstrank
3 – 4	1 Zaubertrank: Trank der Lebenskraft
5 – 6	1 Spruchrolle: Freund
7 – 8	1 Spruchrolle: Verwirren
9 – 10	Lebenskraft +1
11 – 12	Aura +1
13 – 14	Geist +1
15 – 16	Verstand +1
17 – 18	Talent Glückspilz +1 Rang
19 – 20	Talent Heldenglück +1 Rang

\* Das Geschenk erscheint plötzlich mit einem leisen Knall und einem kleinen Funkenregen auf dem Boden vor dem SC.

In seiner Gestalt **als Hase** verteilt Juhuder Lenzistda **ausschließlich** bunt bemalte Eier statt anderen Geschenken – diese werden auf folgender Tabelle von CK näher bestimmt:

<http://dungeonslayers.net/download/DS4RundundBunt.pdf>