

Frühlings-Feen-Putz

Mit der Ankunft der Feen kommt der Frühling. Saftige Weiden, blühende Felder und Wiesen voller duftender Blumen.

Als Folge dieser Umweltzerstörung erwärmt sich die Erde und die Gletscher schmelzen. Die Schreckenswölfe verlieren immer mehr ihren Lebensraum. Die Population der Eistrolche nimmt ab und unsere Jagdgebiete werden kleiner.

Nicht mehr lange und die ersten Ork-Stämme müssen sich eine neue Heimat suchen. Es wird Zeit etwas gegen diese Umweltzerstörer zu unternehmen.

Hintergrund

Vor vier Jahren schuf sich ein Feen-Stamm in der Gletscherregion eine neue Heimat. Anfänglich war das Gebiet hundert Meter groß, aber mit jedem Monat breitete sich der magische Wald weiter aus. Es herrschte ewiger Frühling und aus den kalten Steppen wurden saftige Weiden. Die Population der Feen gedieh.

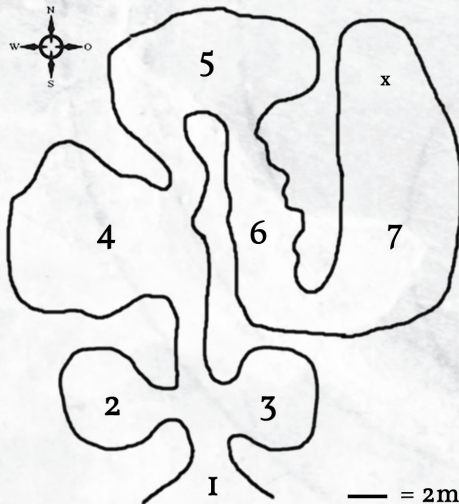
Die dort lebenden Orks leiden allerdings unter dem Frühling. Sie verlieren immer mehr Boden. Das schmelzende Eis lässt die Flüsse anschwellen und hat bereits Ork-Dörfer überschwemmt.

Schon manch ein Ork hat sich auch in eine Gletscherspalte gestürzt, weil er die fröhlichen Gesänge der kleinen Wesen nicht mehr ertragen konnte. Die letzte Hoffnung sind die Spielercharaktere.

Der Auftrag

Die Gruppe muss in den Feenhain eindringen und den heiligen Baum der Feen (x) enturzeln oder verbrennen. Nur so kann die Ausbreitung des Waldes aufgehalten und die Umweltzerstörung gestoppt werden.

Der Feenhain



Der Wald hat schon die Ausmaße von einem Quadratkilometer. In dessen Mitte ist der Feenhain. Kommen die Charaktere in die Nähe des Hains, hören die schwer erträglichen, fröhlichen Lieder der Feen. Der Duft von Blumen schwängert die Luft.

ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Zur Schaffung einer entsprechenden Atmosphäre, empfiehlt sich das Versprühen eines süßlich riechenden Raumsprays, gepaart mit dem lauten Abspielen von Kinderlieder-CD's.

1 - Eingang

Der Eingang an der Lichtung wird zu jeder Zeit von zwei Feen bewacht. Können sie Alarm schlagen, bekommen sie sofort Hilfe aus den Wachlagern 2 und 3.

2, 3 - Wachlager

Hier schlafen die Kämpfer unter den Feen auf weichen Blumenwiesen. Auf jeder Seite sind dies vier Feen, die innerhalb einer Runde am Eingang sein können.

4 - Wildes Gras

Die nicht kämpfenden Feen ruhen im hinteren Bereich der Lichtung. Der Gang und der vordere Bereich der Lichtung sind mit starkem Elefantengras bewachsen, das jede Nicht-Fee sofort umschlingt. Misslingt dem Charaktere eine schwierige GE-Probe (Wert: 20), wird er gefesselt und erhält jede Runde einen Abzug von -3 auf alle Proben.

Der Charakter darf jede Runde versuchen, sich vom Gras zu befreien (Befreiung ist keine Aktion). Bei jedem misslungenen Versuch erhöht sich der Abzug um weitere -1.

Um gierige Fremde auf das Gras zu locken, steht am Ende der Lichtung die Illusion einer goldenen Schatztruhe. Diese Kiste schwebt über einem fünf Meter tiefen Loch, welche mit Gras getarnt ist (Verstecken: 20).

5 - Feld der Pilze

Diese Wiese ist mit Pilzen übersät. Diese setzen bei Berührung ein betäubendes Gas frei. Misslingt die Resistenz gegen das Gas (schwere KO-Probe: 25), wird dem Charakter für 1W6 Minuten schwindelig, was in einem Abzug von -5 auf alle Proben resultiert.

6 - Todesranken

An den Seiten der Wiese sind unzählige Ranken, die ihre Samen bis zu 10 m weit schießen können. Alle Nicht-Feen geraten unter Beschuss (A: 10, SP: 1W6). Jede Runde, in der sich ein Charakter hier aufhält, muss er 1W6 Schüsse ausweichen.

7 - Heiliger Baum

Hier ist der heilige Baum, das Zentrum der Feen-Feierlichkeiten. Mit seiner Hilfe können die Feen aus diesem Reich in ihre alte Heimat fliehen. Zur Verteidigung warten sechs Feen-Krieger auf die Charaktere. Am Baum steht der Feenschamane, der nicht mit dem Bogen schießt, sondern zaubert. Der Schamane zieht seine Kraft von dem Baum - solange dieser noch unversehrt ist, hat er unbegrenzt Magiepunkte.

Die Feen

Die nur 50cm kleinen Feen sind sehr schnell (SC: 24) und Meister des Bogens (Ausprägung: 3 Angriffe pro Runde). Aufgrund ihrer Größe und zarten Statur haben sie aber nur wenige Lebenspunkte (LP).

So fröhlich sie untereinander sind, so viel Spaß macht es ihnen, andere Kreaturen zu ärgern und zu jagen (Charakterschwäche: Sadist).

Die kleinen Pfeile ihrer Bögen machen nicht viel Schaden, sind aber vergiftet (Resistenz: schwere KO-Probe - 25). Solange der heilige Baum noch steht, geht ihnen nie die Munition aus. Die drei Gifte und ihre Wirkungen sind:

Gute-Laune-Pfeil

Der Pfeil lässt den Charakter für 1W6 Runden alle bösen Gedanken vergessen. Er beginnt zu singen, pflückt Blumen und lässt sich von der Schönheit der Umgebung begeistern.

Kann-Fliegen-Pfeil

Der Charakter ist für 1W6 Runden der Überzeugung, fliegen zu können. Er klettert auf einen Baum, breitet die Arme aus und springt herunter. Verletzungen halten ihn nicht von weiteren Versuchen ab.

Friedenspfeil

Der Charakter verachtet jede Gewalt und will mit den Feen Frieden schließen, auch wenn diese ihn weiter bekämpfen. Er wirft seine Waffe weg und versucht auch seine Kameraden von der Sinnlosigkeit des Kampfs zu überzeugen.

Die wichtigsten Werte der Feen

SC	LP	AUSWEICHEN	ZAUBERRES.		
24	6	7	12		
NORMALE FERTIGKEIT		NORMALE FERTIGKEIT			
Artistik	9	Naturkunde	11		
Heimlichkeit	6	Wahrnehmung	8		
WAFFENFERTIGKEIT		A	P	SP	A/P
Feenbogen		10	0	1W6+1	4
* 3 Angriffe pro Runde					
ZAUBERFERTIGKEIT (SCHAMANE)		ZAUBERFERTIGKEIT (SCHAMANE)			
Illusion	9	Natur	10		
Luft	8				

Typische Zauber

- Eigenbewegliche Illusion einer Fee (5 min.) - Probe: 11
- Luftschlag (10 m Reichweite, 2W6 SP) - Probe: 15
- Befehlen von Pflanzen (10m, Reichweite 5 min.) - Probe: 14