

RUNTERLADEN

MITMISCHEN

BEUTE ABSAHNEN

LEGENDE WERDEN

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

MULTI-GRUPPEN-QUEST I



TREIBJAGD

IN DEN FIEBERSÜMPFEN

EINE MGQ FÜR CHARAKTERE DER 1. BIS 20. STUFE

VON CHRISTIAN KENNIG

EINLEITUNG

Willkommen zur **Treibjagd in den Fiebersümpfen** (abgekürzt **TiF**), der ersten Dungeonslayers **MultiGruppenQuest (MGQ)** für Charaktere der Stufen 1 bis 20.

Bevor Du Dich mit dieser ersten MGQ vertraut machst, solltest Du die **MGQ-Grundregeln** gelesen haben, die Du, wie dieses PDF, ebenfalls auf der Dungeonslayers-Seite herunterladen kannst.

Zwar werden ansonsten lediglich noch die **Dungeonslayersregeln der vierten Edition** benötigt, dennoch wird an einigen Stellen im Text auf den **Almanach von Caera (AvC)** bzw. die **Regeln von Caera (RvC)** aus der **Caera-Kampagnenbox** verwiesen, mit denen Hintergrundwissen vertieft werden kann.

Diese MGQ stellt eine Besonderheit dar, ist sie doch der Auftakt zu einem auf längere Zeit angelegten Experiment, dessen Ausgang noch unklar ist, da es von der Beteiligung vieler Leute abhängt, auf die niemand Einfluss hat.

Klar, das ganze Projekt kann auch ordentlich fehlschlagen, doch einen Versuch ist es meiner Meinung nach trotzdem wert - einfach weil es eine Menge Spaß verspricht, also hoch mit Euch!

Christian Kennig, August 2013

Hinweis:

Teile dieses Abenteuers beinhalten im Rahmen der MGQ Informationen, mit denen sich auch die Spieler vertraut machen können (👤). Nur die mit 📄 markierten Seiten sind einzig für den Spielleiter bestimmt.



DER MGQ-MODUS

Zwar kann die **Treibjagd in den Fiebersümpfen** auch auf die herkömmliche Art und Weise - wie ein ganz *normales* Abenteuer - gespielt werden, doch der eigentliche Reiz liegt darin, diese erste MGQ (MultiGruppenQuest) für Dungeonslayers im Verbund mit anderen Spielgruppen zu erleben.

EINE FÜR ALLE

Auch ein MGQ-Abenteuer wird prinzipiell erstmal wie jedes andere Abenteuer gespielt - der SL bereitet sich vor, man trifft sich und verbringt ein paar spaßige, gesellige Stunden miteinander.

Doch danach enden auch schon die Gemeinsamkeiten, denn bei einer MGQ ist nach dem Spielabend noch lange nicht Schluss:

Statt die Erlebnisse der Quest wie normalerweise auch in Eurer kollektiven Erinnerung ad acta zu legen, verändern bei einer MGQ die Geschehnisse an Eurem Spieltisch das Abenteuer und beeinflussen so das Spiel zukünftiger Gruppen.

Dies wird mit Hilfe des Internets realisiert - über Spielberichte und Checklisten, die Du und/oder Deine Spieler einreichen, welche dann von der MGQ-Spielleitung ausgewertet werden.

Anschließend fließen diese Veränderungen durch die Taten Deiner Spielrunde in das Szenario mit ein und verändern es nachhaltig.

Dem Prinzip nicht unähnlich, dauert dieser Prozess natürlich länger als die digitalen Mouseclicks eines MMORPG, doch für das Medium Pen'n'Paper ist es durchaus angebracht und kein wirkliches Manko.

WIE SPIELT SICH DAS ALS MGQ?

Um das Ganze etwas besser zu verdeutlichen, nehmen wir einfach einmal an, Ihr trefft Euch zu einer Runde DS und spielt die **Treibjagd in den Fiebersümpfen**.

Das Szenario ist so konzipiert, dass es in einer Spielsitzung unmöglich geschafft werden kann - schließlich soll es ja im Rahmen der MGQ auch anderen Gruppen noch Platz bieten. Stattdessen werdet Ihr also - rein vom zeitlichen Aufwand her - in einer Spielsitzung nur einen Teil der Sümpfe erforschen, genau wie andere Spielgruppen der MGQ auch.

Ganz im Sinne einer klassischen Hexploration (= das Erforschen einer in Hexfelder unterteilten Karte) erkundet Ihr also die *Fiebersümpfe* und begegnet dabei gefährlichen Feinden, hilfreichen NSC und anderen Dingen.

Eines dieser Ereignisse ist beispielsweise ein von Sumpfmönstern bedrohter NSC, den Ihr rettet und danach sicher zurück zu einem der Lager bringt, von wo aus alle Spielergruppen ihre MGQ beginnen.

Fortan wird dieser NSC in dem Lager anzutreffen sein und seine hilfreichen Dienste allen Charakteren vor Ort anbieten können - per Update also auch in den Spielrunden aller anderen MGQ-Gruppen!

Ebenso verhält es sich mit allen anderen Dingen - beispielsweise mit zunächst noch unentdeckten Örtlichkeiten im Sumpf.

So wird das Abenteuer durch jede Gruppe Spiel für Spiel verändert, die Lager weiter ausgebaut und die Fiebersümpfe Stück für Stück weiter erforscht.

CHECKLISTE & SPIELBERICHTE

Das ganze Konzept steht und fällt natürlich mit dem Feedback, dass Du und Deine Spieler der MGQ-Leitung geben:

Wenn Ihr niemandem verrätet, dass Ihr in Eurer letzten Spielsitzung das heilige Fennting in Hex XY entdeckt habt und dort noch immer gefährliche Sumpftrolle anzutreffen sind, können diese Informationen nicht in ein neues MGQ-Update einfließen und die anderen MGQ-Gruppen erfahren nichts davon.

Aus diesem Grund existiert für alle Spielrunden eine Checkliste (siehe Seite 32), die nach dem Spiel von Euch ausgefüllt werden sollte.

Diese kann uns per Email, Forenposting, gescannter Grafik oder bequem per ausfüllbarem PDF mitgeteilt werden, woraufhin wir uns schnellstmöglich an die Auswertung machen und daraus das neueste Update formen, auf das alle Folgegruppen Zugriff haben.

Zusätzlich können Spielleiter und Spieler (was deren Charakteren auch noch Vorteile bringt) Spielberichte ihrer MGQ-Runde veröffentlichen, um die Erlebnisse Eurer Treibjagd mit anderen zu teilen, greifbarer zu machen und dem intensiveren Spiel eines Pen'n'Paper-Rollenspiels gerechter zu werden.

GEMEINSAM MITEINANDER

Nun, wo in etwa klar ist, wie die **Treibjagd in den Fiebersümpfen** im Rahmen der MGQ verwendet wird, ist es an der Zeit, sich mit dem eigentlichen Abenteuer vertraut zu machen. Vieles, was jetzt vielleicht noch unklar ist, wird sich auf den folgenden Seiten ganz von selbst erklären.

Scheut Euch trotzdem nicht, uns im MGQ-Bereich des Slayerforums auf www.Dungeonslayers.de Fragen zu stellen - dies ist ein Gemeinschaftsprojekt, bei dem die Hilfe der Community und der Dialog mit ihr unverzichtbar sind.

Es kommt auf JEDE teilnehmende Gruppe an und mit etwas Glück und Geduld werden wir unser geliebtes Hobby gemeinsam um einen neuen, unvergesslichen Aspekt bereichern können.

HINTERGRUND

Bei der **Treibjagd in den Fiebersümpfen** handelt es sich um eine klassische Hexexploration, in der die einzelnen Spielergruppen den in Hexfelder aufgeteilten Abenteuerschauplatz (hier die Fiebersümpfe) Stück für Stück erforschen, dabei auf Feinde, hilfreiche NSC oder geheimnisvolle Orte treffen.

ABENTEUERHINTERGRUND

Der Vestracher Handelsrat hat beschlossen, sich an der lukrativen Jagd auf Moorstelzer (siehe Seite 11) zu beteiligen, deren Augen und Zungen äußerst gewinnbringend an den Mann gebracht werden können.

Zu diesem Zweck hat der Vestracher Handelsrat an den Rändern der Fiebersümpfe zwei provisorische, palisadenumwallte Zeltlager errichtet, von wo aus die Moorstelzerjäger zu ihren Jagdexpeditionen aufbrechen.

EINSTIEG IN DIE MGO

Da die Fiebersümpfe ein gefährlicher Ort und Verluste vorhersehbar sind, durchforstet *Vestrach* mit Hilfe von zwei fliegenden Schiffen (AvC S.144) ganz Caera, um Abenteurergruppen zu rekrutieren und zu den Lagern in den Fiebersümpfen zu transportieren.

Sollte Deine Gruppe sich nicht zufällig nahe der Fiebersümpfe aufhalten, um beispielsweise von einem reisenden Händler von der lukrativen Treibjagd zu erfahren, können sie überall (sofern sie sich nicht seit Wochen in einem unterirdischen Gewölbekomplex befinden) auf eines der Vestracher Flugschiffe treffen, die Abenteurer für die Treibjagd in den Fiebersümpfen anheuern und umgehend dorthin befördern.



Während des Flugs können die Charaktere schon einmal ihre Verträge (siehe folgende Seite) studieren und auch gleich unterzeichnen (Analphabeten mit den klassischen drei „X“).

Vertrag

Der Unterzeichner dieses Dokuments verpflichtet sich zu mindestens einer Expedition in die Fiebersümpfe in den Freien Landen, um dort Moorstelzer zu jagen, und Augen sowie Zunge eventuell erlegter Moorstelzer an die Vestracher Handelsgilde, vertreten durch die Lagerkommandanten von "Nebelwehr" bzw. "Klein Vestrus", auszuhändigen.

Ferner verpflichtet sich der Unterzeichner, die Ergebnisse der Geländeerkundung seiner Expedition/Expeditionen einem der Lagerkommandanten nach bestem Wissen und Gewissen mitzuteilen, damit auch andere Moorstelzerjäger von diesem Wissen profitieren können.

Als Gegenleistung gewährt Vestrach dem Unterzeichner:

- freien, kostenlosen Flugtransport zu den Fiebersümpfen mit der Option, nach mindestens einer erfolgten Expedition, zu einem beliebigen Ort auf Caera kostenfrei geflogen zu werden
- freie Kost und Logie in den Vestracher Lagern bei den Fiebersümpfen
- eine Entlohnung für jede abgeschlossene Expedition in die Fiebersümpfe (Auszahlung bei Rückkehr nach "Nebelwehr" bzw. "Klein Vestrus" durch den örtlichen Lagerkommandanten), gemessen an den Fähigkeiten des Unterzeichners
- Entlohnung für ausgehändigte* Moorstelzeraugen (je 550GM) und -zungen (je 450GM)
- eine Freikarte für die "Vestracher Oper", die "Sprudelnden Bäder Vestrachs" oder "Vestrachs Edelhaus der feinen Maiden" für jede erfolgte Expedition in die Fiebersümpfe

*: Der Unterzeichner verpflichtet sich, mindestens zwei Drittel seiner Beute aus Augen und Zungen an Vestrach, vertreten durch die ortsansässigen Lagerkommandanten, unaufgefordert auszuhändigen. Unterschlagung der Beute führt zur Auflösung des Vertrags und zieht eine Vertragsstrafe von 200% der aufgelisteten Entlohnung der unterschlagenen Ware nach sich.

DIE VESTRACHER LAGER

Vestrach hat zwei palisadenumwallte Jägerlager errichtet, die als Stützpunkte für die MGQ dienen und von wo aus zu Expeditionen (siehe Seite 12) aufgebrochen wird.

Das nordöstliche Lager nahe der Düsterbuchtküste wird *Nebelwehr* genannt, während sich südwestlich das Lager *Klein Vestrus* befindet, dessen provokanter Name im nicht weit entfernten *Corval* bereits für Argwohn sorgt.

Lagerkommandant **Ceil Derrend** leitet *Nebelwehr*, während die Führung von *Klein Vestrus* seinem Kollegen **Berk Halvard** obliegt (siehe Seite 9).

AUFBAU DER LAGER

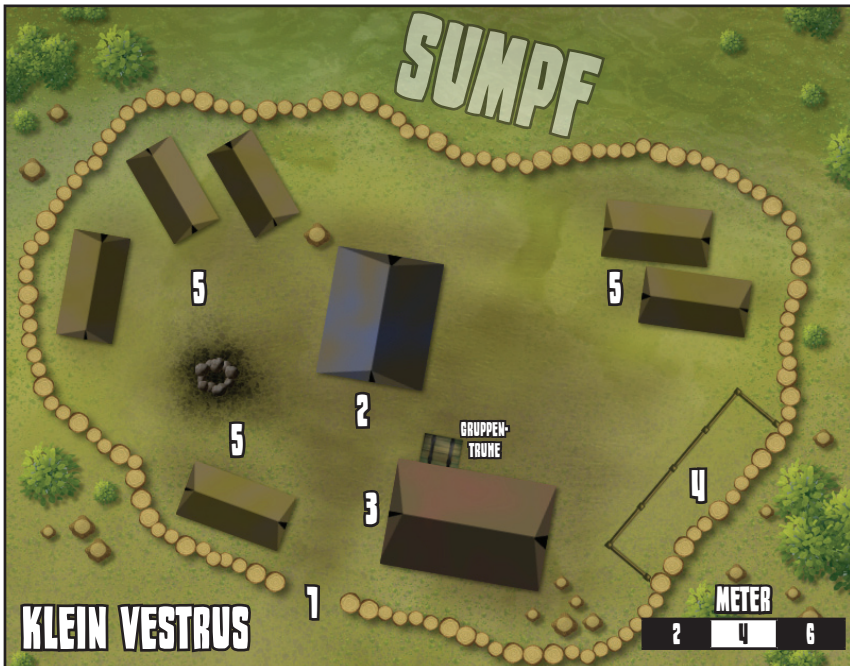
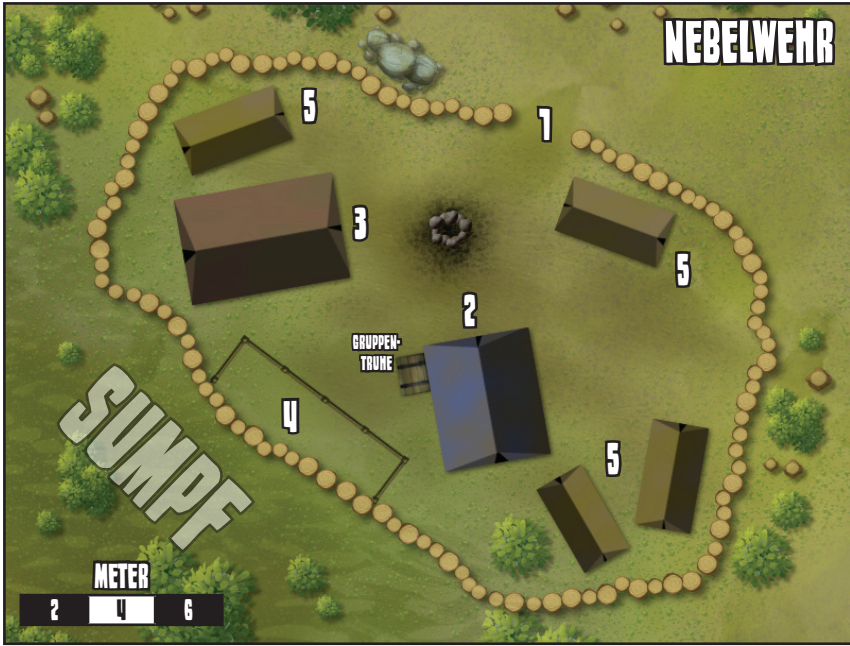
Sowohl *Nebelwehr* als auch *Klein Vestrus* unterscheiden sich im prinzipiellen Aufbau kaum voneinander.

Beide Lager sind von einem 2m bis 3m hohen, grob geschlagenen Palisadenwall umgeben und verfügen jeweils nur über einen einzigen Eingang, der in der Nacht verbarrikadiert wird.

In der Nacht halten 6 Männer der Wachmannschaft Augen und Ohren in jede Himmelsrichtung offen.

Neben den Zelten des Lagervorstands und seiner Lagermannschaft befinden sich hier auch die von Vestrach gestellten 4-Mann-Zelte für die Moorstelzerjäger, die den Charakteren und NSC-Abenteurern als Schlafstätte und Quartier dienen.





Das durchaus nahrhafte Essen (immerhin wird das Lager von Vestrach versorgt) wird von einem Lagerkoch aus den Reihen der Vestracher Wachmannschaft dreimal täglich zubereitet.

Alle W20 Tage erscheint ein Vestracher Flugschiff, um Vorräte abzuliefern und gegebenenfalls neue Jäger abzuladen.

SOLD- & BEUTETRANSFER

Statt Unsummen in einem Lager voll unberechenbarer Abenteurerzulagern, verfügt jeder Kommandant über ein kreisrundes *Überweisungstuch der Bank von Gilien* mit jeweils noch W20 Ladungen.

Ausgelegt auf dem Boden, erscheint kurz darauf per Teleport auf dem Tuch ein Angestellter der *Bank von Gilien* (AvC S.120), um benötigtes Soldgeld auszuhändigen oder Moorstelzerbeute in Empfang zu nehmen.

LAGERIMMUNITÄT

Als Stützpunkte der MGQ haben beide Lager öffentliche Immunität: Sollten die Spieler - aus irgendeinem Grund - die Vestracher Lagerinsassen angreifen und/oder das Lager vernichten, ist das natürlich möglich (und Vestrachs Rache sollte fürchterlich sein). Dennoch verlässt die Gruppe damit den Bereich der öffentlichen Quest und spielt in privater Runde.

LAGERKARTEN

1. TOR
In der Nacht vorsorglich gegen Gefahren aus dem Sumpf verbarrikadiert.

2. LAGERKOMMANDANT
In "Nebelwehr" bekleidet der freundliche, aufmunternde Ceil Derrend den Posten, während in "Klein Vestrus" der schweigsame, düstere Berk Halvard - hinter vorgehaltener Hand "Narbenstirn" genannt - das Kommando innehat.

3. WACHMANNSCHAFT
Das Zelt der 12 Lagerwachen.

4. GENEGE
Für Schlachtvieh und die Reittiere angeeister Jäger.

5. ZELTE DER JÄGER

LAGERWACHE		KRI2			
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Hellebarde (WB+2, I-2)		Lederpanzer (PA+1) Helm (PA+1, I-1)			
Einstecker II, Kämpfer I					
Beute: BW 1A:7, 1D:8					
GH:	4	GK:	no	EP:	64
KOMMANDANT		KRI1			
Bewaffnung		Panzerung			
Langschwert (WB+2)		Kettenp. (PA+2, L-0,5m) Helm (PA+1, I-1) Metallschild (PA+1, L-0,5m)			
GH:	9	GK:	no	EP:	190

ERHÄLTICHE WAREN IN NEBELWEHR (NW) UND KLEIN VESTRUS (KV)

VERSION 1.1 (MGQ-START)

WARE	VERKÄUFER	NW	KV	PREISE
Bärenfalle (Schlagen 30)	Lagerkoch	Ja	Nein	20GM
Berichtsheft (siehe Seite 35)	Kommandant	Ja	Ja	5SM
Decke	Kommandant	Ja	Ja	2SM
Heilkraut (Lynzblatt; PW: 10)	Lagerkoch	Ja	Ja	5GM
Kompass	Kommandant	Ja	Ja	70GM
Fackel (brennt 2h, WB+1)	Lagerwachen	Ja	Ja	2KM
Feuerstein & Zunder	Kommandant	Ja	Ja	1SM
Rüstungen (Preis nicht mehr als 6GM in DS4)	Kommandant	Ja	Ja	x2
Sack	Kommandant	Ja	Ja	16SM
Seil (10m)	Kommandant	Ja	Ja	2GM
Tagesration (3 Mahlzeiten)	Lagerkoch	Ja	Ja	1GM
Umhängetasche	Lagerwachen	Nein	Ja	1GM
Waffen (Preis nicht mehr als 6GM in DS4)	Kommandant	Ja	Ja	x2
Wasserschlauch (5 Liter)	Kommandant	Ja	Ja	1GM

ANKUNFT IM LAGER

Bei ihrer ersten Ankunft in einem der Lager, wird sie der jeweilige Lagerkommandant begrüßen, sich vorstellen und sie nach ihren Namen fragen.



Per Flugschiff anreisende Spielergruppen werden zu Beginn der MGQ bei 1-10 auf W20 in *Klein Vestrus* abgesetzt, ansonsten befördert man sie nach *Nebelwehr*.

Nachdem alle Charaktere ihre unterzeichneten Verträge überreicht haben, werden sie vom Kommandanten durch das Lager geführt.

Sie lernen die Wachmannschaft, andere Moorstelzerjäger (W20/2 sind jeweils vor Ort) und die Gruppentruhe (siehe Seite 35) kennen, können sich danach noch freie Schlafplätze in den 4-Mann-Zelten aussuchen und erfahren, dass es dreimal pro Tag eine warme Mahlzeit gibt. Anschließend erklärt ihnen der Lagerkommandant, dass sie nach jeder Expedition zur Nachbesprechung (siehe Seite 31) zu erscheinen haben und weist sie abermals darauf hin, dass auf die Unterschlagung von Moorstelzerbeute Vertragsstrafen drohen. Danach gibt es noch einleitende Worte zum Thema Moorstelzerjagd (siehe nebenstehende Seite) und es wird ihnen der Kartenaushang neben dem Kommandantenzelt gezeigt, wo alle bereits erforschten Hexfelder eingesehen werden können.

MOORSTELZERJAGD

WISSENSWERTES FÜR ANGENEHDE MOORSTELZERJÄGER

Moorstelzer sind Fluchttiere.

Des Kampfes nicht wirklich fähig, ergreifen sie die Flucht, sobald ihnen Gefahr zu drohen scheint oder sie eine Verletzung erleiden, was es äußerst schwierig macht, sie zu fangen.

Meist hat man nur eine einzige Angriffsmöglichkeit, bevor die Beute durch den Nebel entkommt, weshalb oftmals nur maximaler Schaden oder Gift zu einer erfolgreichen Jagd führen.

Zwar haben Moorstelzer dieselben, geringen Sichtweiten im Nebel der Fiebersümpfe wie Charaktere, doch ihr Gehör verschafft ihnen gegen Jagdgruppen, die nicht unentwegt leise durch den Morast kriechen, einen Vorteil.

HÖRWEITE

Charaktere, die reden oder sich im Metallpanzer fortbewegen, können von Moorstelzern mit PW: 8 (PW: 6, wenn die Gruppe ein oder mehrere Moorbühner dabei hat) gehört werden, noch bevor sie in Sichtweite sind, woraufhin die Tiere die Flucht ergreifen.

Sobald eines der Tiere flieht, schließen sich ihm - dem Herdentrieb folgend - alle anderen anwesenden Moorstelzer an.

Dagegen müssen Jäger, die nur flüsternd das Nötigste kommunizieren und - sofern einen Metallpanzer tragend - einmalig erfolgreich AGI+BE+Heimlichkeit würfeln (wenn in der Nähe befindliche Moorstelzer sie hören könnten), nicht befürchten, vorab gehört zu werden.

SICHTWEITE

Moorstelzer können Charaktere auf Sichtweite jede Runde mit PW: 8 wahrnehmen.

Trägt kein Charakter in der Gruppe Metallpanzer oder haben alle ihr Äußeres mit Farngräsern und Gestrüpp an die Umgebung angepasst, sinkt der PW um jeweils 1.

Zusätzlich sinkt der PW um weitere 2, sollte die Gruppe ein oder mehrere Moorbühner dabei haben (siehe Seite 23).

JAGDMETHODEN

Natürlich kann der moderne Moorstelzerjäger auch auf diverse Taktiken (einkesseln, in eine Richtung treiben usw.) oder Hilfsmittel (Lassos, Netze o.ä.) zurückgreifen.

Wie nützlich diese letztendlich sind, ist und bleibt jedoch abhängig von der jeweiligen Situation.

EXPEDITIONEN

Eine Expedition beginnt in einem der Lager, führt mindestens in ein Hexfeld der Fiebersümpfe (siehe unten) und endet, sobald wieder eines der beiden Lager erreicht und die Nachbesprechung (siehe Seite 31) gespielt wurde.

HEXPLORATION

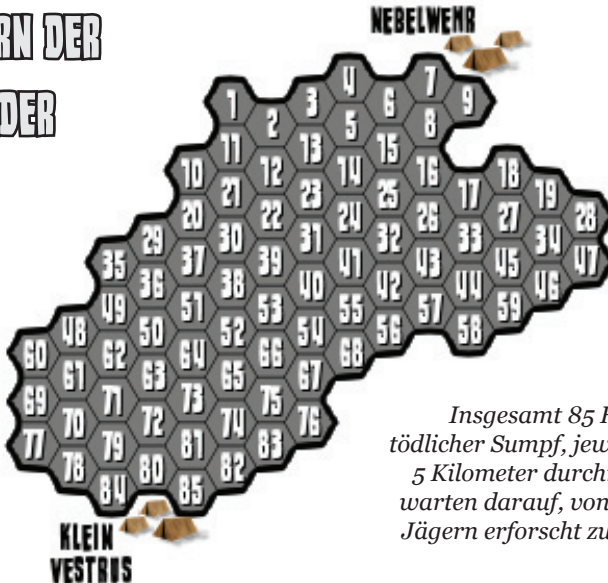
Die Fiebersümpfe sind für die MGQ in 85 Hexfelder (5km/Hex) unterteilt, die nach und nach erforscht werden, wodurch sich das Szenario verändert und die Fieberstümpfe sicherer werden.

REISETEMPO IM SUMPF

Da nicht davon auszugehen ist, dass Charaktere sich schwer beladen in die tückischen Sümpfe auf Moorstelzerjagd begeben, wird der Einfachheit halber davon ausgegangen, dass jede Gruppe 2 Stunden benötigt, um ein Hexfeld zu durchwandern - egal, ob sie es auf der gegenüberliegenden Seite, an den Seitenrändern oder nach einer Kreiserkundung an der Eintrittsstelle wieder verlässt.

Mehrtägige Expeditionen sind zudem keine Seltenheit und man sollte sich dementsprechend ausrüsten.

NUMMERN DER HEXFELDER



Insgesamt 85 Hexfelder tödlicher Sumpf, jeweils rund 5 Kilometer durchmessend, warten darauf, von mutigen Jägern erforscht zu werden.

Bei Kämpfen unter freiem Himmel wird der Laufenwert von Charakteren in den tückischen Sümpfen prinzipiell **um 1 Drittel gemindert**.

Einzigste Ausnahmen bilden manche Lokationen (beispielsweise das Innere einer felsigen Höhle), was in ihrem entsprechenden Abschnitt aufgelistet ist.

EXPEDITIONSAUFBRUCH

Vor dem Aufbruch sollten die Charaktere sich in ihrem Lager immer erkundigen, welche Hexfelder bereits von anderen Gruppen erforscht wurden, um ihre Marschroute zu planen.

Die Spieler können sich bei Aufbruch ihrer Expedition direkt von Nebelwehr bzw. Klein Vestrus aus in die Sümpfe begeben (siehe die mit Pfeilen versehenen Hexfelder 7, 9, 80, 84 und 85 auf folgender Karte).

Alternativ kann man aber auch erst an deren Rand entlangziehen, um das Gebiet von einer abgelegenen Stelle zu betreten (grün markiert).

Hinweis:

Erfahrene Gruppen können das Gebiet eventuell fliegend erkunden, was auf Grund des Nebels aber nur in geringer Höhe möglich ist und bis auf das komfortablere, schnellere Reisen in puncto Observation keinen wirklichen Vorteil bringt. Zudem verhindern plötzlich aus dem Dunst auftauchende Baumwipfel und überhängendes Gestrüpp Fluggeschwindigkeiten in Bodensichtnähe, die mehr als VE (des "lenkenden" Charakters) + 4 Meter betragen.



AM RAND ENTLANG?

Bei Expeditionsgruppen, die sich nicht von einem der beiden Lager direkt in die Sümpfe begeben (also über die Hexfelder 7, 9, 80, 84 oder 85), sondern zunächst mit etwas Abstand - und normaler Reisegeschwindigkeit - entlang der Sumpfränder ziehen, wird **einmal** vor Betreten der Sümpfe auf der Tabelle **Sumpfränder** (siehe Seite 18) ein Ereignis ausgewürfelt (siehe Seite 15). Ebenso wird verfahren, wenn man die Sümpfe nicht direkt bei einem der Lager wieder verlässt.

AUF IN DEN SUMPF

Die stickige Luft der Fiebersümpfe riecht nach Fäulnis, brennt schon nach wenigen Atemzügen im Hals, reizt die Augen und soll sogar den Verstand angreifen

Jedes Mal, wenn die Spielergruppe ein Hexfeld durchwandert, kann es zu einem oder mehreren Ereignissen (siehe Seite 19) kommen.

Diese sind unterteilt in **einmalige** und **wiederholbare Ereignisse** sowie **Lokationen**, und werden mit Hilfe von Zufallstabellen ermittelt.

Jedes Ereignis hat Einfluss auf die **Treibjagd in den Fiebersümpfen** und verändert die MGQ.

ERFORSCHTE HEXFELDER

Für jedes bereits erforschte Hexfeld, in das sich die Gruppe begibt, wird **einmal pro Expedition** ein Ereignis auf der Tabelle **Erforschte Hexfelder** ausgewürfelt.

Hinweis:

Zu Beginn der MGQ gelten nur die Hexfelder 74, 81, 82 und 85 bereits als erforscht (siehe die erste NSC-Expedition ab Seite 16). Mit jedem neuen Spielbericht wird die Anzahl der noch unerforschten Hexfelder jedoch weiter abnehmen.

Sollte in dem Hexfeld bereits eine **Lokation** entdeckt worden sein (zu Beginn der MGQ gilt dies nur für Hex 74), wird dagegen **einmal pro Expedition** auf der Tabelle **Hexfelder mit Lokation** gewürfelt.

UNERFORSCHTE HEXFELDER

Für jedes noch unerforschte Hexfeld, in das sich die Gruppe begibt, wird **zweimal pro Expedition** ein Ereignis auf der Tabelle **Unerforschte Hexfelder** ausgewürfelt.

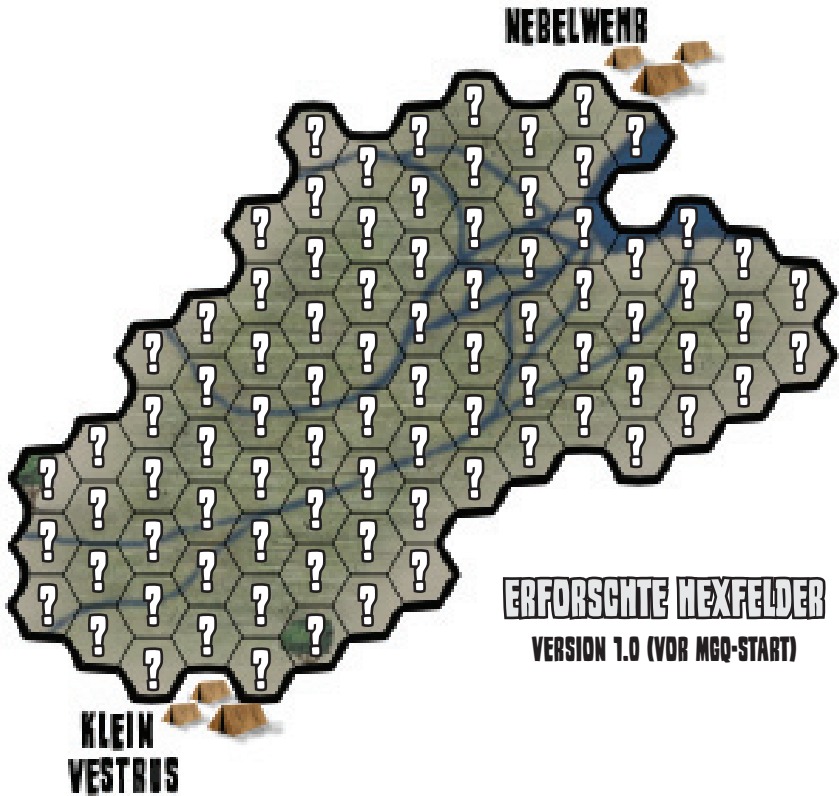
Anschließend gilt das Hexfeld als erforscht (selbst wenn "nur" das Ereignis "nichts geschieht" ausgewürfelt wurde) und es kommt hier auf dieser Expedition zu keinem Ereignis mehr.

Sonderfall:

Handelt es sich bei dem ersten ausgewürfelten Ereignis in einem Hexfeld um eine Lokation, gilt das Hexfeld automatisch als erforscht und der zweite Wurf entfällt.

Wichtig:

Die Karte "Erforschte Hexfelder" wird mit jedem Update aktualisiert. MGQ-Gruppen sollten daher vor jeder Spielsitzung immer noch einmal überprüfen, ob es bereits ein neues Update gab, sonst wird unter falschen Voraussetzungen gespielt und der Ausgang der Sitzung kann eventuell nicht in die MGQ einfließen!



EREIGNISSE AUSWÜRFELN

Jedes Mal, wenn es zu einem Ereignis kommt, würfelt der Spielleiter einen W20 auf der entsprechenden Ereignistabelle (siehe Seite 18).

Wichtig:

Auch die Ereignistabellen werden mit jedem Update aktualisiert. MGQ-Gruppen sollten vor jeder Spielsitzung immer noch einmal überprüfen, ob es bereits ein neues Update gab, sonst wird unter falschen Voraussetzungen gespielt und der Ausgang der Sitzung kann eventuell nicht in die MGQ einfließen!

NACHTS IM SUMPF

In der Nacht sind die Fiebersümpfe noch gefährlicher als am Tag.

Unabhängig von den normalen Ereignischancen der Hexexploration kommt es **einmal pro Nacht** in den Sümpfen zu einem Ereignis.

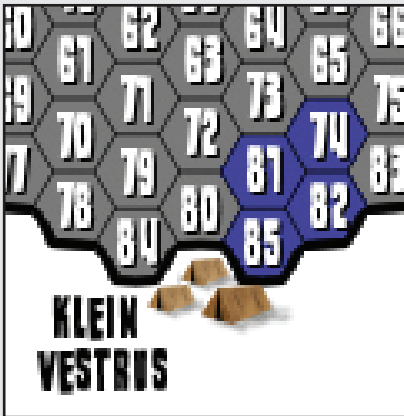
Dieses Ereignis wird - egal in was für einem Hexfeld die Gruppe sich tatsächlich befindet - auf der Tabelle **In der Nacht** ermittelt.

Diese Ereignisse haben keine Auswirkungen auf das Hexfeld oder wie viele Ereignisse in ihm auf dieser Expedition eigentlich möglich sind.

NSC-EXPEDITION

Diese einleitende, von einer NSC-Gruppe, genannt die "Stelzfäller", durchgeführte Expedition dient a.) als erklärendes Beispiel und b.) erforscht dabei die ersten Hexfelder (74, 81, 82 und 85) der Treibjagd in den Fiebersümpfen (Update 1.1).

Es handelt sich hierbei um keinen ausformulierten Spielbericht, sondern einen neutral gehaltenen Beispieltext, der den Ablauf einer Expedition besser verdeutlichen soll.



Hinweis:

Die Karte "Erforschte Hexfelder" auf Seite 15 spiegelt noch nicht die Erkenntnisse dieser ersten Expedition wider.

Den zu Beginn der MGQ aktuellen Kartenstand V1.1 (der sich nach dem ersten Update wiederum ändern wird) findest Du auf der folgenden Seite.

1. HEXFELD 85 9:00h - 11:00h

Die Gruppe beginnt ihre Expedition morgens um 9h von *Klein Vestrus* aus in Hex 85, bis dahin ein noch unerforschtes Gebiet. Zwei Ereignisse werden ausgewürfelt - man trifft auf a.) ein paar Sumpfgoblins und b.) versinkt beinahe im Sumpf - anschließend gilt Hex 85 als erforscht.

2. HEXFELD 81 11:00h - 13:00h

Im unerforschten Hex 81 kommt es ebenfalls zu zwei Ereignissen (diesmal eine Haidechse sowie gefährliche Fieberdämpfe).

3. HEXFELD 74 13:00h - 8:00h

In Hex 74 entdeckt die Gruppe mit dem ersten Ereignis die Lokation **L01. Hügel der Kräuter** (siehe Seite 24), wodurch das Hexfeld automatisch als erforscht gilt. Man beschließt, bis zum Abend Kräuter zu suchen und hier zu übernachten.

Hinweis:

Da schon entdeckt, fehlt die Lokation **L.01 Hügel der Kräuter** bereits auf den Ereignistabellen der Version 1.1.

4. IN DER NACHT

Obwohl es auf dieser Expedition hier eigentlich zu keinem Ereignis mehr kommen kann, wird in der Nacht natürlich für ein Ereignis gewürfelt - doch nichts geschieht.

5. HEXFELD 82 8:00h - 10:00h

Am **nächsten Morgen** tritt man gegen 8h den Rückweg über Hexfeld 82 an:

Beim ersten Ereignis geschieht nichts, das zweite sind eine Gruppe Moorstelzer, die durch eine Unachtsamkeit der Stelzfäller jedoch entkommen.

6. AM RAND ENTLANG

Schließlich verlässt man über Hex 82 die Sümpfe und reist "am Rand entlang".

Der Spielleiter ermittelt mit einem W20, ob es auf dieser Strecke zu einem Ereignis kommt, doch mit einem Ergebnis von 9 erreicht man unbehelligt wieder *Klein Vestrus* und sucht zur **Nachbesprechung** (siehe Seite 31) den Lagerkommandanten **Berk Halvard** auf.



EREIGNISTABELLEN V1.1

UNERFORSCHTES HEX

W20	Ereignis
1	Nichts geschieht
2	Sumpfgoblins (W01)
3	Sumpfmönster (W02)
4	Kazz'Agahl (Lo2)
5	Fennthing (Lo3)
6	Sumpftrolle (W03)
7	Echsenmenschen (W04)
8	Fieberdämpfe (W05)
9	Ich versinke! (W06)
10	Pollenplatzler (W07)
11	Der Ogroc (Lo4)
12	Die weise Kangra (Lo5)
13	<i>Der gnomische Forscher (E01)</i>
14	<i>Priester in Not (E02)</i>
15	<i>Gruß von oben (E03)</i>
16	Moorhuhn (W08)
17+	Moorstelzer (W09)

HEX MIT LOKATION

W20	Ereignis
1 - 3	Nichts geschieht
4	Sumpfmönster (W02)
5	Sumpftrolle (W03)
6	Echsenmenschen (W04)
7	Fieberdämpfe (W05)
8	Pollenplatzler (W07)
9 - 10	Moorstelzerjäger (W10)
11	<i>Priester in Not (E02)</i>
12 - 14	Leichen (W11)
15	<i>Der gnomische Forscher (E01)</i>
16	Moorhuhn (W08)
17+	Moorstelzer (W09)

ERFORSCHTES HEX

W20	Ereignis
1 - 3	Nichts geschieht
4	Sumpfmönster (W02)
5	Sumpftrolle (W03)
6	Echsenmenschen (W04)
7	Fieberdämpfe (W05)
8	Pollenplatzler (W07)
9	Moorstelzerjäger (W10)
10	<i>Priester in Not (E02)</i>
11	Leichen (W11)
12	Die weise Kangra (Lo5)
13	<i>Der gnomische Forscher (E01)</i>
14	Stützpunkt (Lo6)
15	Gesichertes Lager (Lo7)
16	Moorhuhn (W08)
17+	Moorstelzer (W09)

Die Abkürzungen in Klammern stehen für *einmalig* (E), wiederholbar (W) und **Lokationen** (L), gefolgt von ihrer jeweiligen Nummer (siehe Seite 19). Sollte während einer Expedition das selbe Ereignis vom Typ (E) oder (L) mehr als einmal erwürfelt werden, wird solch ein Wurf immer wiederholt.

SUMPFRÄNDER/IN DER NACHT

W20	Ereignis
1 - 10	Nichts geschieht
11-12	Ränder: Moorstelzerjäger (W10) In der Nacht: Fieberdämpfe (W05)
13-14	Sumpfmönster (W02)
15-16	Sumpftrolle (W03)
17-18	Echsenmenschen (W04)
19+	Sumpfgoblins (W01)

EREIGNISSE

Ereignisse können einmalig sein (unabhängig von ihrem Ausgang) oder wiederkehrend. Eine Besonderheit bilden Lokationen, besondere Orte, die - einmal entdeckt - in ihrem Hexfeld später auch von anderen Gruppen aufgesucht werden können. Lokationen verfügen über einen Status (aktiv, passiv, zerstört), der sich durch die Taten von Spielergruppen verändern kann.

ERFAHRUNG UND RUHM

Neben den Erfahrungspunkten durch besiegte Gegner (Gegnerwerte siehe Seite 36) o.ä. können bei Ereignissen zusätzliche EP verdient werden, die "pro Charakter" dargestellt werden.

Bei manchen Begegnungen können zudem Ruhmpunkte (🏆) erlangt werden, die einmalig auf den Gruppenruhm (siehe Seite 29) addiert werden.

SICHTWEITE IM SUMPFNEBEL

Der dichte Nebel der Fiebersümpfe behindert die Sicht und hin und wieder kann man erst auf kurzer Distanz etwas durch die wabernden Dunstschleier entdecken.

Sofern es in der Begegnung nicht anders erwähnt wird, beträgt die Sichtweite im Nebel **10 + 2W20m**.

Sofern ein Gegenüber nicht schon vorher bemerkt wurde (beispielsweise weil es nicht zu überhören ist), würfeln alle Individuen beider Seiten jede Runde vergleichende Bemerkungsproben (um die anderen im trüben Licht zu entdecken), sobald man sich auf Sichtweite befindet.

Gehen alle Individuen einer Seite geduckt (Laufen/2), wird die Sichtweite der Gegenseite halbiert. Sollte man sich sogar über den Boden kriechend (Laufen/4) nähern, wird die Sichtweite der Gegenseite geviertelt.

Hinweis:

Der Abschnitt Moorstelzerjagd erweitert und ergänzt die Regeln für das sich Annähern speziell für Ereignisse mit Moorstelzern.

EINMALIGE Ereignisse

E01. DER GNOMISCHE FORSCHER

Gegner: 1 Sumpftroll

Aus dem Nebel taucht auf einmal ein graubärtiger **Duldgnom** mit Schmetterlingsnetz, Feldstecher und Tropenhelm vor den Charakteren auf, an dessen Fersen sich ein leibhaftiger **Sumpftroll** geheftet hat.

Wird der gnomische Botaniker und Erfinder **Gawuckel Kerzenbrot** gerettet, schließt er sich den Charakteren auf ihrem Weg zum nächsten Lager an.

Der gnomische Forscher ist sehr interessiert an allem, was die *Treibjagd* betrifft, wittert er doch schon eine Geschäftsidee.

Das entsprechende Lager wird um den NSC **Gawuckel Kerzenbrot** ergänzt, der hier fortan **Schlummerstolz** anbieten wird, ein äußerst wirksames Gift speziell für die Moorstelzerjagd.

ERFAHRUNG UND RUHM

NSC retten.....
 NSC zum Lager bringen.....
 Für das Ereignis.....je 20EP

E02. PRIESTER IN NOT

Gegner: Echsenmenschen

Durch den Nebel hören die Charaktere nahen Kampfärm. Auf Sichtweite herangekommen, sehen sie eine Gruppe gefesselter Helianovizen, die gerade von **Echsenmenschen** (2/SC) geköpft wurden. Nur der schon auf den Knien sein Ende abwartende **Priester** wurde noch nicht hingerichtet. Können die **Echsenmenschen** vertrieben oder besiegt werden, gilt der **Priester Bruder Ataeos** als gerettet und wird, als Zeichen seiner Dankbarkeit die Charaktere zum nächsten Lager begleiten. Das jeweilige Lager wird um den NSC **Bruder Ataeos** ergänzt, der fortan Charaktere, die während einer Expedition ums Leben kamen, **kostenlos wiederbelebt**.

ERFAHRUNG UND RUHM

NSC retten.....
 NSC zum Lager bringen.....
 Für das Ereignis.....je 25EP

E03. GRUSS VON OBEN

Gegner: Keine

Hier hängt in den verkrüppelten Ästen eines modernden Baumes ein Päckchen mit Gnommewahner Siegel an einem zerrissenen Fallschirm.

Darin befinden sich 1 gnomischer Feldstecher (siehe Seite 35), 1 gnomisches Werkzeug-Set (Handwerk +I aller beherrschten Talente), 4 große Heiltränke sowie 6 Tränke, die einen mit BT: Z zufällig ermittelten Zauber auf den Trinker wirken (Effekt vorher nicht identifizierbar).

ERFAHRUNG UND RUHM

Für das Ereignis.....je 5EP

WIEDERHOLBARE EreIGNISSE

W01. SUMPFGOBLINS

Gegner: Sumpfgoblins

Die Charaktere treffen auf die fleckige, graugrüne Kapuzen tragenden **Sumpfgoblins** der Grünen Spinne:

W20	Sumpfgoblins	Besiegen
1-5	1	
6-10	5	
11-15	Stufen aller SC	
14-19	Stufen aller SC x2	
20	Stufen aller SC x3	

ERFAHRUNG UND RUHM

Für das Ereignis.....je 15EP

W02. SUMPFFMONSTER

Gegner: Sumpffmonster

In den Fiebersümpfen leben viele gefährliche Wesen, wie die Charaktere feststellen müssen:

W20	Sumpffmonster
1-2	2 Schlingenwurzelbüsche/SC*
3-4	2 Riesenfrösche/SC**
5-6	1 Riesenlibelle/SC**
7-9	3 Mordmücken/SC**
10-11	1 Alligator/SC***
12-13	1 Sumpfspinne/2 SC**
14-15	1 Haidechse/3 SC**
16-17	1 Faulbaumgeist/ 2SC**
18-19	1 Sumpfrakren**
20	1 Sumpfdrache**

*: DS4 S.122. Umschlungene SC werden unter 0,5m tiefes Sumpfwasser gezogen - in dem die Büsche wachsen - und drohen zu ertrinken.

** : Siehe Werte ab Seite 36.

*: DS4 S.106.

Hinweis:

Spielergruppen, die über mindestens einen gnomischen Feldstecher verfügen, können die ausgewürfelte Begegnung umgehen.

Ein zweiter Ereigniswurf bestimmt in diesem Fall, auf was die Gruppe stattdessen trifft (weitere Feldstecher sind hier nicht von Nutzen, es bleibt bei dem einen Ersatzwurf).

ERFAHRUNG UND RUHM

Begegnung: Alligatoren.....

Begegnung: Sumpfspinnen.....

Begegnung: Haidechsen.....

Begegnung: Faulbaumgeist.....

Begegnung: Sumpfrakren.....

Begegnung: Sumpfdrache.....

Für das Ereignis..... Wurf Ergebnis x 5EP

W03. SUMPFTROLLE

Gegner: Sumpftrolle

Ein paar tumbe **Sumpftrolle** nähern sich den Charakteren:

W20	Sumpftrolle	Besiegen
1-7	1	
8-14	2	
15-17	3	
18-19	1/SC	
20	2/SC	

ERFAHRUNG UND RUHM

Für das Ereignis.....je 25EP

W04. ECHSENMENSCHEN

Gegner: Echsenmenschen

Echsenmenschen (DS4 S.109) befinden sich in der Nähe der Charaktere:

W20	Echsenmenschen	Besiegen
1-2	1	
3-5	2	
6-8	3	
9-11	1/SC	
12-15	2/SC	
16-17	3/SC	
18-19	4/SC	
20	5/SC	

ERFAHRUNG UND RUHM

Für das Ereignis..... Wurf Ergebnis x 5EP

W05. FIEBERDÄMPFE

Gegner: Fieber

Die Charaktere durchwandern ein Gebiet, wo gefährliche **Fieberschwübe** in der Luft wabern, was mit einer Bemerkensprobe -8 (Heiler nur -2) noch rechtzeitig am Geruch erkennbar ist.

Werden die Dämpfe nicht bemerkt, würfelt jeder Charakter eine Krankheit-trotzen-Probensprobe, ansonsten erkrankt er am Sumpffieber, dessen mit Fieber in Erscheinung tretender Effekt für jeden Charakter einzeln ausgewürfelt wird:

W20	Fiebereffekt
1	erhöhte Temperatur
2-6	plötzliche Ohnmacht
7-10	Nasenbluten (W20 h -1LK/h)
11-15	Übelkeit (W20 h alles -1)
16-17	VE -1*
18	GEI -1*
19	wahnsinnig (wie DS4 S.75)*
20	Tod

*: Mit *Allheilung* jeweils 1 Punkt regenerierbar.

ERFAHRUNG UND RUHM

Erkrankt.....Wurfresultat x10 EP
Für das (bemerkte) Ereignis.....10EP

W06. ICH VERSINKE!

Gegner: Schwerkraft

Hier ist der Sumpf besonders tückisch, was nur mit einer Bemerkensprobe -8 (Späher nur -2) noch rechtzeitig erkennbar ist, ansonsten droht man im Sumpf zu versinken.

Bei berittenen SC sinkt zunächst das Reittier ein, sein Reiter dagegen nur, wenn ihm beim Absteigen

AGI+BE+Akrobat+Jäger+Reiten misslingt.

W20	Wer droht zu versinken?
1	1 zufälliges Gruppenmitglied
2-12	SC in vorderster Reihe
13-16	SC in hinterster Reihe
17-20	1 Reittier (sofern vorhanden)

VERSINKEN

Wer versinkt, kann nicht mehr laufend die Position wechseln und geht nach

(20 + W20 - KÖR) Runden

unter und ertrinkt (DS4 S.84). Jede Runde, in der man sich rührt, wird diese Zeit um 2 Runden verkürzt.

Wer sich **mittels Magie** schwebend oder fliegend befreien will, kann dies einmal pro Runde mit

GEI+AU - Sinkzeit in Rd.

versuchen.

VERSINKENDE RETTEN

Wer versinkende Kameraden mit einem Seil, einer Stange o.ä. (wer sich genau daneben stellt, um die Hand zu reichen, sinkt ebenfalls ein) aus dem Sumpf ziehen will, kann dies einmal pro Runde mit

KÖR+ST+8 - (Sinkzeit/2) in Rd. - KÖR*

versuchen. Helfer (auch selbst am Seil ziehende Versinkende) erleichtern den PW der Probe um ihre ST.

*: KÖR des Versinkenden

ERFAHRUNG UND RUHM
Für das Ereignis.....5EP

W07. POLLENPLATZER

Gegner: Keine

Pollenplatzer sind äußerst empfindliche, ballonartige Pflanzen. Ein kleiner Kratzer reicht, um die rund 2m durchmessenden Kugelgebilde zum Platzen zu bringen, wodurch sich ihre magischen Pollen in 10+W20m verteilen und jedes Lebewesen darin mit einem Effekt versehen, der einmalig pro Pflanze ermittelt wird:

W20	Polleneffekt
1	1 zuf. Eigenschaft perm. +1
2-3	W20 h unsichtbar
4-6	W20 h alles +3
7-9	W20 h +W20 LK
10-13	W20 h alles +1
14-16	W20h alles -2
17-19	W20h nicht heilbar
20	tödliches Gift (Gift trotzen)

ERFAHRUNG UND RUHM
Für das Ereignis.....5EP

W08. MOORHUHN

Gegner: Keine

Ein **Moorhuhn** stakst hier herum. Wer es lebend fängt (AGI+GE), kann sich seinen Lockruf zu Nutze machen: Moorhühner sind für Moorstelzer willkommene Parasiten, die Insekten aus ihren Hautfalten picken, weshalb ihr Gegluckse sie anlockt.

Jede Gruppe, die ein oder mehrere **Moorhühner** mit sich führt, erhält auf jedes Wurfergebnis auf den Ereignistabellen (siehe Seite 18) einen Bonus von +1.

ERFAHRUNG UND RUHM
Moorhuhnfänger.....10EP
Für das Ereignis.....2EP

W09. MOORSTELZER

Gegner: Keine

Die Charaktere treffen auf das Ziel der Quest:

W20	Moorstelzer	Erlegt
1-5	1	☞/Stelzer
6-14	2	☞/Stelzer
15-20	W20/2	☞/Stelzer

W10. MOORSTELZERJÄGER

Gegner: Keine

Die Gruppe trifft auf W20/2 erfolglos heimkehrende **Moorstelzerjäger**.

ERFAHRUNG UND RUHM
Für das Ereignis.....1EP

W11. LEICHEN

Gegner: Keine

Hier liegen geplünderte **Leichen** (mit Ereignistabelle ermitteln - nur **wiederholbare** Ereignisse).

ERFAHRUNG UND RUHM
Für das Ereignis.....5EP

LOKATIONEN

Bei jeder Lokation ist angegeben, ob man sich durch das Gelände mit dem normalen (👣) oder nur dem geminderten (👣) Laufenwert (-1 Drittel) bewegen kann bzw. einer Mischung aus beiden (👣).

Zuletzt wird angegeben, ob der derzeitige Status der Lokation als aktiv (🟢), passiv (🟡) oder zerstört (🔴) gilt und in welchem Hex (📍) sie liegt.

Zusätzlich gibt es Angaben, wie - sofern möglich - der Status verändert werden kann.

LO1. HÜGEL DER KRÄUTER

Gegner: Keine

Aus irgendeinem Grund strotzt dieser Hügel nur so vor wuchernden Kräutern, was die Suche nach ihnen um +4 erleichtert und den Zeitaufwand halbiert.

🔴: Kann nur durch große Verwüstung zerstört werden. Kräuter wachsen jedoch zum übernächsten MGQ-Spielbericht wieder nach (Status dann wieder 🟡).

ERFAHRUNG UND RUMM

Pro Rang in Kräuterkunde.....5EP
Für das Ereignis.....5EP

LO2. KAZZ'AGAHL

Gegner: Kazza und Echsenmenschen

Kazz'Agahl ist ein Lager der Echsenmenschen, angeführt von **Kazza, dem Befreier**. Mit Fremden macht man hier kurzen Prozess.

WO IST EUER LAGER?

Eventuell kommen Spieler auf die Idee, besiegte Gegner zu verhören und sie nach Lokationsstandorten auszufragen (beispielsweise die Echsenmenschen nach der Lage ihres Lagers *Kazz'Agahl*), um diese dann aufsuchen zu können.

Zwar ist das der Charaktere gutes Recht, doch dem Prinzip der MGQ schadet solch ein Verhalten, weshalb verhörte Gefangene aus Furcht schweigen oder falsche Standorte nennen sollten, da die Gruppe durch solche Informationen und den daraus resultierenden Aktionen den öffentlichen Bereich der MGQ verlässt und nur noch privat spielt.

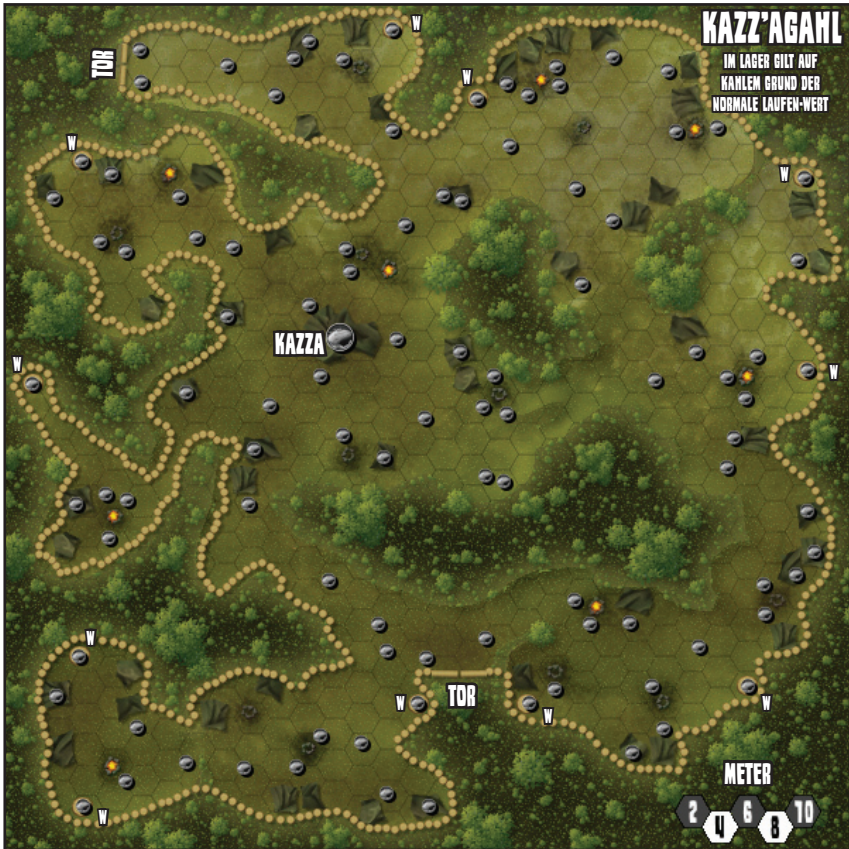
Der SL sollte gegebenenfalls mit seinen Spielern reden - Charakterfreiheit und Immersion hin oder her:

Dies ist eben ein öffentliches Projekt, bei dem man im Gegensatz zur privaten Runde ganz einfach auch Abstriche machen muss.

Das auf einer trockenen Erhebung von spitzen, grob gehauenen Palisaden umgebene Lager ist die Heimat von rund 100 Echsenmenschen, die hier zwischen Feuerstellen, Unrat und matschigen Wegen unter Blätter- und Sumpfgrasplanen hausen.

Wachposten (W) beobachten zu jeder Tageszeit die Umgebung des Lagers, welches Kazza, der Befreier, mit strenger und brutaler Faust führt.

Ein Angriff auf das fremdenfeindliche Lager ist kein leichtes Unterfangen - selbst wenn man eine alarmierte, vernichtende Welle aller Lagerinsassen zunächst verhindern kann, droht doch spätestens ab dem ersten Sichtkontakt ein fürchterliches Gemetzel, bei dem Kazza die Fernkampfkraft seiner Truppen geschickt gegen Eindringlinge einzusetzen weiß.



Für Plünderer ist ein Einnehmen des Lagers nicht wirklich ertragreich - die Echsenmenschen haben in den gefährlichen Fiebersümpfen andere Verlangen, als Gold und Juwelen zu horten.

Ihre - wenn auch im Überfluss vorhandenen - primitiven Waffen sind auf zivilisierten Märkten nicht wirklich zum Verkauf geeignet und selbst die Vorräte an Proviant sind alles andere als schmackhaft.

Selbst Häuptling Kazza hat - bis auf seine eher bescheidene Ausrüstung (siehe Seite 36) - nichts, was sich lohnt, um es mit ihm aufzunehmen.

1: Um Kazz'Agahl zu zerstören, müssen alle Echsenmenschen erschlagen werden.

ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken.....	☑
10m+ Palisadenwall vernichten.....	☑
Tor vernichten.....	☑
25 Echsenmenschen erschlagen.....	☑
Kazza erschlagen.....	☑
Lokation zerstören.....	☑☑
Unbemerkt eindringen.....	je 25EP
Angriffswagen.....	je 100EP
Für das Ereignis.....	je 25EP

LO3. FENNTHING



Gegner: Sumpftrolle

An diesem heiligen Ort der Sumpftrolle der Fiebersümpfe trifft man jederzeit rund ein Dutzend dieser grobschlächtigen Kreaturen an, die hier - wie versteinert - in einer Art Meditation verharren.

Bei Kampfärm - oder gar einer Verletzung - muss jedem Troll zunächst eine Bemerkungs-Probegelingen (PW: 8), um aus diesem wehrlosen Dämmerzustand zu erwachen (1 Versuch pro Runde).

1: Werden alle Sumpftrolle vor Ort getötet, gilt der Status des Fenntings vorerst als passiv.

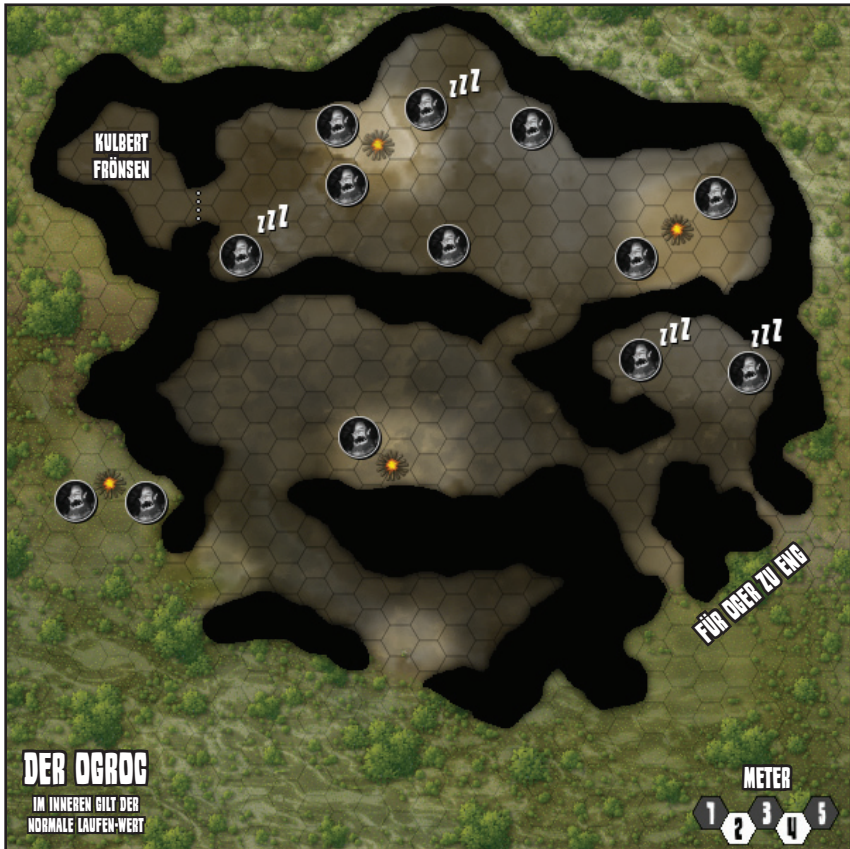
1: Um das Fennting zu zerstören, müssen entweder alle Felsen entfernt (ein fast aussichtsloses Unterfangen) oder aber die heilige Stätte entweiht werden.

Dies vermag nur ein wahrer Priester Helias in einem zweistündigen Ritual, der dafür 100 EP sowie - sofern mit Zwistpunkten (siehe RvC S.22) gespielt wird - zwei ZP erhält.

ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken.....	🕒
Alle Trolle vor Ort erschlagen.....	🕒
Lokation zerstören.....	🕒🕒
Angriffswagen.....	je 50EP
Für das Ereignis.....	je 20EP





LO4. DER OGROC



Gegner: Oger

Diese felsige Hügelformation beherbergt einen Ogerstamm, der - sofern die Lokation noch aktiv ist - den celbischen Kräutersammler Kulbert Frönsen gefangen hält.

Wird **Kräutersammler Frönsen** gerettet, begleitet er die Gruppe zum nächsten Lager. Das jeweilige Lager wird um den NSC **Kräutersammler Frönsen** ergänzt, der fortan hier alle Kräuter der Freien Lande zum halben Preis anbietet.

☞: Wird Frönsen befreit, wechselt der Status auf passiv.

☛: Um Ogroc zu zerstören, müssen alle Oger erschlagen werden.

ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken.....	☞☞
Alle Oger des Ogroc erschlagen.....	☞☞☞
NSC retten.....	☞☞☞
NSC zum Lager bringen.....	☞☞☞
Lokation zerstören.....	☞☞☞☞
Unbemerkt eindringen.....	je 10 EP
Angriff wagen.....	je 25 EP
Für das Ereignis.....	je 20 EP

LO5. DIE WEISE KANGRA






Gegner: Keine

Die weise Kangra, eine Riesenschildkröte von 10m Durchmesser, lebt hier. Von Schlamm und Sumpfvvegetation bedeckt, sieht sie mit den auf ihrem gigantischen Panzer wachsenden Bäumen eher wie ein Hügel aus, dennoch wird sie sich Charakteren zu erkennen geben.

Jeden, der mit Kangra mindestens 4W20 Minuten allein spricht, werden ihre weisen Worte der Wahrheit einmalig erleuchten.

1: Wird Kangra von den Charakteren erschlagen, wird man sie (sofern dies bekannt wird) dafür verachten.

ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken.....
 Lokation zerstören..... -  
 Erleuchtung erfahren....pro Stufe W20EP
 Für das Ereignis.....je 10EP

LOG. STÜTZPUNKT



Gegner: Keine

Hier haben vier Moorstelzerjäger - angeführt von dem Westheimer Waffenmeister **Orluf Themzen** - in einer alten, verwitterten Turmruine aus alter Zeit erst vor kurzem einen kleinen Stützpunkt eingerichtet.



Charaktere können hier einfache Ausrüstung erwerben (alles Waren der Ausrüstungsliste "Auf Reisen", die nicht mehr als 10GM kosten - siehe DS4 S. 78).

Verbringt eine Gruppe hier die Nacht, kommt es "in der Nacht" zu keinem zufälligen Ereignis, man ist hier sicher.

P: Werden Themzen und seine drei Männer von den Charakteren erschlagen, wechselt der Status auf passiv und man wird die SC (sofern dies bekannt wird) dafür verachten.

1: Wird die Turmruine mühsam niedergerissen oder aufwendig abgefackelt, wechselt der Status auf zerstört und man wird die SC (sofern dies bekannt wird) dafür verachten.

ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken.....
 Lokationsstatus ändern..... - 
 Für das Ereignis.....je 10EP

LO7. GESICHERTES LAGER



Gegner: Keine

Anscheinend waren hier vor den Charakteren schon einmal Reisende, die eine durch Felsen geschützte Lagerstelle zusätzlich mit angespitzten Pfählen gesichert haben, hinter denen man sich mit normalem Laufwert bewegen kann. "In der Nacht" werden hier alle Ereigniswürfe über 15 ignoriert bzw. erhalten angreifende Monster bei Erreichen des Lagers einmalig W20 abwehrlosen Schaden durch die Pfähle.

1: Werden Pfähle entfernt und sperrige Steine aus dem Weg geräumt, wechselt der Status auf zerstört und man wird die über die SC (sofern dies bekannt wird) den Kopf schütteln.

ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken.....
 Für das Ereignis.....je 10EP

RUHMPUNKTE

Spieler können Ruhmpunkte (🏆) als Gruppe verdienen (eine abstrakte MGQ-Belohnung), die all ihre Taten repräsentieren, von denen man sich auch nach ihrer Abreise noch erzählt.

RUHM ERLANGEN

Spielergruppen erhalten 🏆 für diverse Geschehnisse während der MGQ:

RUHM FÜR HEXPLORATION

Für jedes Hexfeld, das die Gruppe **erforscht** hat, verdient sie 1 🏆.

RUHM FÜR EREIGNISSE

Manche **Ereignisse** gewähren 🏆 (siehe Seite 19).

RUHM FÜR MOORSTELZERBEUTE

Kehrt die Gruppe mit Moorstelzeraugen und/oder -zungen zurück, erhält sie dafür 1 🏆.

RUHM FÜR EXPEDITIONEN

Für jede Nachbesprechung (siehe Seite 31) erhält die Gruppe 1 🏆.

RUHM FÜR VORHERIGE EXPEDITIONEN

Bei der Nachbesprechung erhält man für jede schon davor abgeschlossene Expedition abermals 1 🏆.

RUHM FÜR DIE CHECKLISTE

Für das (obligatorische) Einreichen der Checkliste (siehe Seite 32) erhält jede MGQ-Gruppe 1 🏆.

RUHM FÜR SPIELBERICHTE

Für jeden eingereichten Spielbericht gibt es ebenfalls 1 🏆. Zusätzlich erhält jeder SC in der Gruppe pro Spielbericht eines Spielers zusätzlich 5EP pro Stufe.

RUHM FÜR GRUPPENNAMEN/-TRUHE

Wer einen Namen hat (z.B. "Stelzfäller"), bleibt besser in Erinnerung, was einmalig 1 🏆 gewährt. Pro Expedition kann zudem 1 🏆 für Spenden in eine Gruppentruhe (siehe Seite 35) erlangt werden.

ERFAHRUNG POST QUESTEM

Andere Jäger werden die ein oder andere Geschichte weitertragen und wer weiß - vielleicht trifft ein SC irgendwo einmal auf jemanden, der von seinen Treibjagddaten gehört hat.

Jedes Mal, wenn eine Spielgruppe eine Expedition abschließt, erhalten die Spieler aller anderen MGQ-Gruppen *post questem* für jeden 🏆 ihrer Gruppe (Stufe/4)EP.

Diese spiegeln das Erfahren einer gewissen Berühmtheit abstrakt wider, die der SC irgendwann in der Zukunft hin und wieder machen wird und unterstreicht das Prinzip der MGQ.

EGO

Neben dem Ruhm, den die Gruppe gemeinsam erhält, bekommt jeder Charakter nach Abschluss einer Expedition zusätzlich sogenannte EGO-Punkte in Höhe des verdienten Ruhms der Gruppe.

Während ♠ der Gruppe erhalten bleibt, sind EGO-Punkte dafür gedacht, für die folgenden Effekte auszugeben zu werden:

BIN ICH KRASS (2 EGO)

Stolz seine Abenteuer reflektierend, erhält der Charakter W20 + Stufe EP.

NICHT MIT MIR (2 EGO)

Den PW eines Angriffs oder der Abwehr für einen Wurf um W20 erhöhen.

WER ICH BIN? (1 EGO)

In einer angemessenen Situation kann der Charakter von seinen Erlebnissen in den Fiebersümpfen berichten. Er und alle anwesenden Expeditionsteilnehmer erhalten für W20 Minuten +3 auf alle Proben sozialer Aktion mit Zuhörern.

MACH MAL 'NE AUSNAHME (1 EGO)

In einem der beiden Vestracher Lager erhält der Charakter 50% Preiserslass beim Kauf einer einzelnen Ware.

Beispiel für Ruhm & EGO

Anhand der Expedition der "Stelzfäller" (siehe Seite 16) soll die Vergabe von Ruhm und EGO in diesem Beispiel verdeutlicht werden:

1. Ruhm für Hexploration (♠♠♠♠)

Die Stelzfäller haben auf ihrer Expedition 4 Hexfelder erforscht, somit erhalten sie 4x ♠.

2. Ruhm für Ereignisse (♠♠♠)

Die Stelzfäller trafen auf 5 Sumpfgoblins (kein ♠), drohten zu versinken (kein ♠), erlegten eine Haidechse (2x ♠), hatten es mit giftigen Fieberdämpfen zu tun (kein ♠), entdeckten als Erste die Lokation Hügel der Kräuter (1x ♠) und verscheuchten schließlich aus Versehen ein paar Moorstelzer (kein ♠).

3. Ruhm für Moorstelzerbeute

Mit leeren Händen zurückkehrend, ernteten die Stelzfäller hierfür keinen ♠.

4. Ruhm für vorherige Expeditionen

Da dies die erste Expedition der Stelzfäller war, gehen sie auch hier leer aus.

5. Ruhm für die Checkliste (♠)

Für das Einreichen der Checkliste bekommt die Gruppe 1x ♠.

6. Ruhm für Spielberichte (♠♠)

Spielberichte wurden sowohl vom Spielleiter als auch einem der Spieler (für den jeder Charakter Stufe x 5EP erhielt) eingereicht und bescherten 2x ♠.

7. Ruhm für Namen/Truhe (♠♠)

Für ihren Jägernamen "Stelzfäller" erhält die Gruppe zudem einmalig 1 ♠. Für 8 in die Lagertruhe gespendete Lynzblätter gibt es einen letzten ♠.

Insgesamt haben die Stelzfäller also 12 ♠ verdient, wodurch jedes ihrer Mitglieder 12 EGO erhält.

Zudem erhalten die Charaktere jedes Mal 12 x (Stufe/4)EP, wenn eine andere Expedition von der Jagd zurückkehrt.

EXPEDITIONSENDE

DIE NACHBESPRECHUNG

Nach der Rückkehr ins Lager ruft der Lagerkommandant die jeweiligen Expeditionsteilnehmer zur Nachbesprechung. Bei diesem abschließenden Dialog werden durch den NSC grob die Punkte der Checkliste (siehe Seite 32) abgefragt.

SPIELBERICHT EINREICHEN

Um dem Hobby Rollenspiel besser gerecht zu werden, können der Spielleiter und/oder die Spieler im Nachhinein Spielberichte einreichen, was der Gruppe mehr Ruhm und schreibwütigen Charakteren zusätzliche Erfahrung beschert.

GOLD & EP VERTEILEN

Jeder SC erhält pro durchwandertem Hexfeld Gold in Höhe seiner Stufe und natürlich Erfahrungspunkte. Neben den Punkten für Kämpfe und Ereignisse (siehe Seite 19) erhalten alle SC auch immer folgende EP:

Pro durchwandertem Hex.....10EP
 Pro Ereignis.....10EP
 Pro Jagdbeute (Auge o. Zunge).....10EP
 Pro Expedition.....25EP

RUHM KASSIEREN

Und nicht zu vergessen - der Ruhm! Nicht nur, dass Charaktere dadurch EGO-Punkte aufbauen und - *post quem* - weiterhin Erfahrung erhalten können, qualifizieren sie sich damit auch für die öffentlich einsehbare Ruhmesliste der **Treibjagd in den Fiebersümpfen**.

CHECKLISTE EINREICHEN

Schließlich muss die Checkliste ausgefüllt werden, damit Eure Erlebnisse in die MGQ einfließen können. Dies kann entweder online, per ExcelSheet, Email (mgq@dungeonslayers.de) oder auch im Slayerforum geschehen.

LETZTE WÖRTE

Zu guter Letzt noch ein Appell an alle Dungeonslayer da draußen:

Macht mit!

Dank des Flugschiffservice könnt Ihr schon zu Eurer nächsten Spielsitzung antreten und dabei sein, also unterstützt die MGQ und werdet Teil einer völlig neuen Facette unseres altmodischen Hobbys. Just slay!



MGQ I

CHECKLISTE

Spieldatum

Gruppe:

Spielleiter:

Charaktere	Volk/Kultur	Klasse	Stufe (Start/Ende)
			/
			/
			/
			/
			/
			/

Aufbruch von:

Rückkehr nach:

Hex	Ereignis (Wurf)	Ausgang, Statuswechsel, Verluste

Erbeutete Moorstelzeraugen:

ausgehündigt:

Erbeutete Moorstelzerzungen:

ausgehündigt:

Erbeutete MGQ-Setgegenstände:

Hex:

Gruppentruheninhalt verändert

Gruppe: Stelzfäller
Spielleiter: Demo-SL

Charaktere	Volk/Kultur	Klasse	Stufe (Start/Ende)
1. Arok	Bergzwerger	Krieger	2 / 4
2. Terren	Freiländer	Späher	2 / 4
3. Ysina	Waldelfin	Heilerin	3 / 4
			/
			/
			/

Aufbruch von: Klein Vestrus
Rückkehr nach: Klein Vestrus

Hex	Ereignis (Wurf)	Ausgang, Statuswechsel, Verluste	☹
85	W01 (8)	Sumpfgoblins erschlagen	0
85	W06 (15)	Arok aus dem Sumpf gezogen	0
81	W02 (13)	Haidechse erschlagen	2
81	W05	1.Nasenbluten, 2.VE-1, 3.Übelkeit	0
74	L01	Lokation als Erste entdeckt	1
Nacht	Nichts		0
82	Nichts		0
82	W09 (18)	Moorstelzer entkommen	0
Rand	Nichts		0

Erbeutete Moorstelzeraugen:	<u>0</u>	ausgehändigt:	<u>-</u>
Erbeutete Moorstelzerzungen:	<u>0</u>	ausgehändigt:	<u>-</u>
Erbeutete MGQ-Setgegenstände:	<u>keine</u>		Hex: <u>-</u>
Gruppentruheninhalt verändert	<u>Klein Vestrus: +8 Lynzblatt</u>		

SET-GEGENSTÄNDE

In den Fiebersümpfen können bei Feinden diverse Sets mehrfach gefunden werden. Jeder Gegner verfügt über einen **Set-Wert**, der als PW verwendet wird, um festzustellen, ob sich in seiner Beute vielleicht ein Set-Gegenstand befindet, der anschließend ermittelt wird:

W20	Gefundener Set-Gegenstand
1	Mooskrone*
2	Krötenhautpanzer*
3	Schlammspalter*
4-5	Sumpfwurzelohrring
6-7	Faulflechtenarmband
8-9	Froschzungenkette
10-11	Sturmjägerstiefel
12-13	Sturmjägerbogen
14-15	Sturmjägermantel
16-17	Sturmjägerkappe
18	Schwarze Sumpfgraskutte
19	Wurzelstecken
20	getrocknetes Krötenauge

SETS DER SUMPFGOBLINSCHAMANEN

Noch vor wenigen Jahren herrschten unzählige Goblinschamanen über die Echsenmenschen der Sümpfe, bis diese sich unter Kazza erhoben und sie erschlugen. Noch immer findet man ihre Sets im Sumpf.

SET-TEILE

1. Froschzungenkette (Initiative +1)
2. Faulflechtenarmband (Abwehr +1)
3. Sumpfwurzelohrring (Bemerkten +2)

SET-BONI

- 2 Teile: Schütze +I
3 Teile: VE +1

SET DES SUMPFKÖNIGS

Angeblich herrschte zur Zeit der Dämmerung ein König über die Sümpfe, dessen Burg schon lange versunken sein soll.

SET-TEILE

1. Schlammspalter (Streitax +3)*
2. Krötenhautpanzer (wie Lederpanzer +3)*
3. Mooskrone (Gehorche eingebettet)*

SET-BONI

- 2 Teile: permanent Wasserwandeln
3 Teile: Einstecker +II

*: *Set-Gegenstände aus dem Set des Sumpfkönigs sind in der MGQ einmalig und können nicht mehrfach gefunden werden (erneut auswürfeln).*

SETS DER STURMJÄGER

Vor über 100 Jahren hatte Sturmklippe eine ähnliche Großjagd auf Moorstelzer veranstaltet, doch Goblinschamanen legten Hinterhalte. Sturmklippe hatte seine Jäger mit speziellen Sets ausgestattet, die nun überall in den Fiebersümpfen verstreut sind.

SET-TEILE

1. Sturmjägerkappe (Bemerkten +2)
2. Sturmjägermantel (Heimlichkeit +1)
3. Sturmjägerbogen (Kurzbogen +2)
4. Sturmjägerstiefel (Laufen +1)

SET-BONI

- 2 Teile: Ausweichen +I
3 Teile: nur 1 Mahlzeit pro Tag nötig
4 Teile: GE +1

SET DER SUMPFNEXEN

Tief in den Fiebersümpfen soll es einen alten Hexenzirkel geben, doch auch dessen Mitglieder sind nicht vor allen Gefahren gefeit und hin und wieder findet man Teile ihres Sets auch andernorts.

SET-TEILE

- 1. Schwarze Sumpfgraskutte (Robe +2)
- 2. Wurzelstecken (Zielzauber +2)
- 3. getr. Krötenauge (Spuren lesen +3)

SET-BONI

- 2 Teile: HÄ +1
- 3 Teile: GEI +1

GRUPPENTRUHEN

In jedem der beiden Lager steht eine große Truhe, in der abreisende MGQ-Gruppen aus netter Geste- und inzwischen schon fast Tradition - nicht weiter benötigte Ausrüstung ihren Folgegruppen hinterlassen können, was 1 ♡ gewährt.

Vestrach achtet darauf, dass nicht benötigte Ausrüstung wieder in den Truhen landet:

Lager	Aktueller Truheninhalt
Klein Vestrus:	8 Lynzblatt
Nebelwehr:	Leer

NEUE AUSRÜSTUNG

Bei der Treibjagd in den Fiebersümpfen kommen neue Ausrüstungsgegenstände hinzu. Diese Liste wird mit der Zeit weiter wachsen.

BERICHTSHEFT.....(5 SM)

Dieser spezielle MGQ-Gegenstand dient der Expeditionsberichterstattung und ist in beiden Lagern erhältlich.

Verfasst ein Spieler eines des Lesens und Schreibens mächtigen Charakters, der ein Berichtsheft besitzt, einen Spielbericht, erhält sein SC +1 EGO sowie 2 EP pro Stufe, während dieser ebenfalls seine Erinnerungen zu Papier bringt.

GNOMISCHER FELDSTECHER.....(50 GM)

Gnomische Feldstecher haben die Eigenschaft, durch den Nebel der Fiebersümpfe nicht zu beschlagen, weshalb sie dazu einladen, ständig benutzt zu werden. Eine Gruppe, die einen oder mehrere gnomische Feldstecher besitzt, bekommt +1 auf jedes Ereignis-Wurfresultat (siehe Seite 18).

SCHLUMMERSTELZ.....(25 GM)

Ein von einer mit Schlummerstelz bestrichenen Waffe getroffener Moorstelzer würfelt einmalig Gift-trotzen, sonst schläft er sofort ein.

Wichtig:









Zum jetzigen Zeitpunkt der MGQ sind gnomische Feldstecher und Schlummerstelz noch nicht erwerbbar.



NSC-WERTE

 MOORSTELZER					
KÖR:	7	AGI:	16	GEI:	1
ST:	0	BE:	6	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
     					
Bewaffnung		Panzerung			
-		Faltenhaut (PA+1)			
Beute:	2 Augen (Auspressen/Abfüllen je 1 Verjüngungstrank) Zunge verspeisen: Bei 1-8 auf W2o rTP (einmalig/SC)				
GH:	-	GK:	gr	EP:	106



NSC-Liste	KÖR	ST	HÄ	AGI	BE	GE	GEI	VE	AU								
Faulbaumgeist	13	12	12	4	0	0	5	2	4	70	33	4	5	27	4	9	-
Haidechse	14	5	4	9	4	0	1	0	0	84	19	13	9	22	9	-	-
Kazza (heroisch)	9	4	2	8	0	2	3	2	0	210	16	8	5,5	19	12	-	-
Mordmücke	10	4	2	11	4	1	1	0	0	22	12	15	6,5	16	12	-	-
Riesenfrosch	10	3	1	11	1	6	1	0	0	63	13	12	10	15	21	-	-
Riesenlibelle	11	4	4	10	2	1	1	0	0	25	18	12	6	17	11	-	-
Sumpfdrache	13	3	3	12	3	3	6	1	2	78	19	15	11,5	19	18	-	-
Sumpfgoblin	4	0	1	8	3	3	3	1	0	8	6	13	5	5	12	-	-
Sumpfkraaken	11	3	2	5	4	0	1	0	0	69	13	9	6	16	5	-	-
Sumpfspinne	10	2	2	11	1	4	1	0	0	66	13	12	10	14	17	-	-
Sumpftroll	14	4	3	8	1	3	2	1	0	54	19	9	6	20	15	-	-



EINE FÜR ALLE!

Erforscht gemeinsam mit anderen Spielergruppen die Fiebersümpfe bei der ersten MultiGruppenQuest, die es je gegeben hat - eine völlige neue Art, unser altmodisches Hobby zu erleben, wartet darauf, von Euch gespielt zu werden! Erntet Ruhm, greift Beute ab, questet, dass die Kornheide wackelt und werdet zur Legende...



Auf mit Euch - die anderen Gruppen, die warten schon!



CHRISTIAN KENNIG

DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

www.dungeonslayers.de