

RUNTERLADEN

MITMISCHEN

BEUTE ABSAHNEN

LEGENDE WERDEN

# DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

## MULTI-GRUPPEN-QUEST I



SPIELERHANDBUCH

# 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



# 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 Fennthing 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 Beispiel auf Seite 15), 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](http://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.

# MOORSTELZERJAGD

## WISSENSWERTES FÜR ANGENEHNE 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 gehört werden, noch bevor sie in Sichtweite sind, woraufhin die Tiere die Flucht ergreifen.

Sollte die Gruppe ein oder mehrere Moorhühner dabei haben (Spielleiterbereich), sinkt der PW von 8 auf 2.

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 man ein oder mehrere Moorhühner dabei haben.

### 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 14) gespielt wurde.

## HEXPLORATION

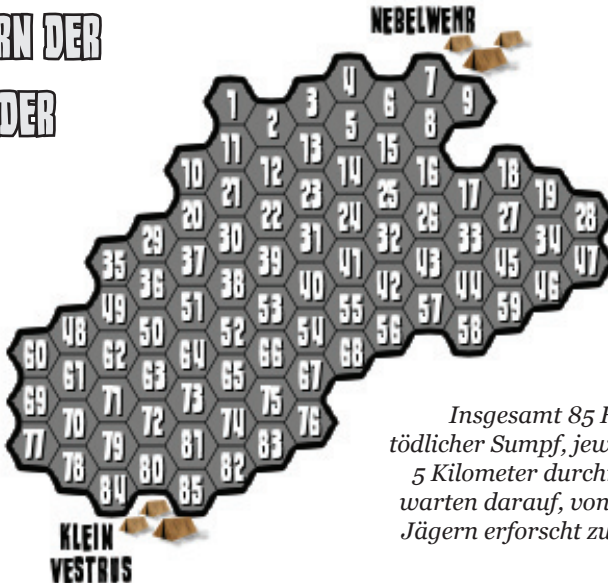
Die Fiebersümpfe sind für die MGQ in 85 Hexfelder (5km/Hex) unterteilt, die nach und nach erforscht werden, wodurch sich das Szenario verändert und die Fiebersümpfe sicherer werden.

## 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**.

Einige 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** (Spielleiterbereich) ein Ereignis ausgewürfelt (siehe Seite 9). 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 (im Spielleiterbereich) 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 10). 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:**

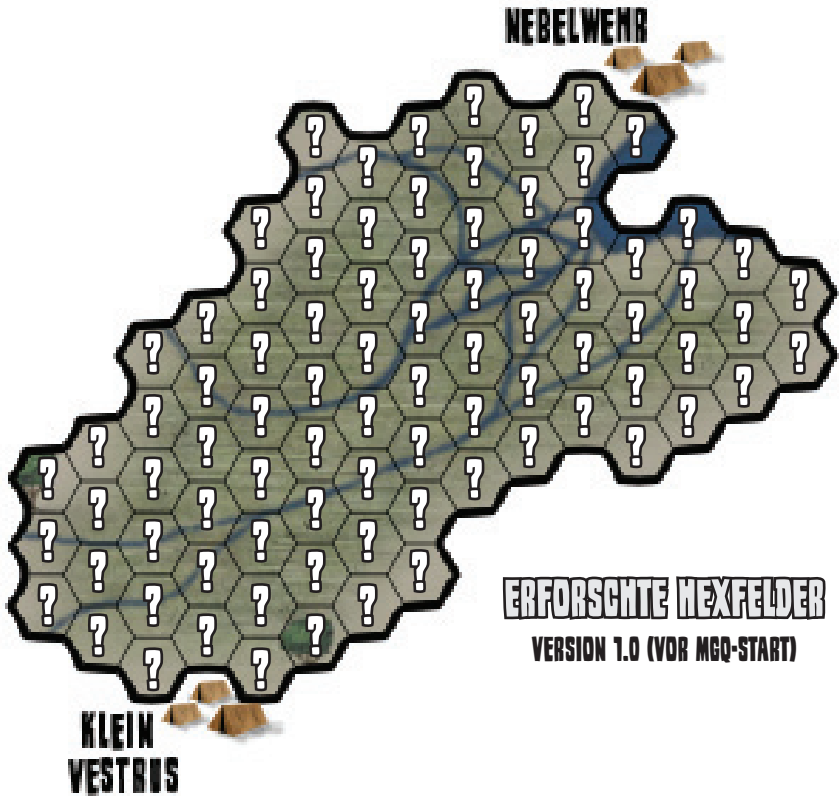
Handelt es sich bei dem ersten ausgewürfelten Ereignis in einem Hexfeld um eine Lokation, gilt das Hexfeld automatisch als erforscht und der zweite Wurf entfällt.

### **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



## EREIGNISSE AUSWÜRFELN

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

### **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.

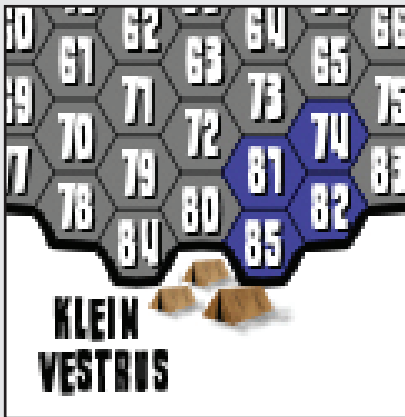
Dieses Ereignis wird - egal in was für einem Hexfeld die Gruppe sich tatsächlich befindet - auf der Tabelle **In der Nacht** ermittelt.

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 9 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** (Spielleiterbereich), wodurch das Hex 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 14) den Lagerkommandanten **Berk Halvard** auf.



# RUHPUNKTE

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 🏆.

### RUHM FÜR MOORSTELZERBEUTE

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

### RUHM FÜR EXPEDITIONEN

Für jede Nachbesprechung (siehe Seite 14) 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 15) 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 17) erlangt werden.

## ERFAHRUNG POST QUESTEM


Andere Jäger werden die ein oder andere Geschichte weitertragen und wer weiß - vielleicht trifft ein SC irgendwann einmal auf jemanden, der von seinen Treibjagdtaten 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 ausgegeben 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 Lager erhält der Charakter 50% Preiserslass beim Kauf einer einzelnen Ware.







**Beispiel für Ruhm & EGO**

Anhand der Expedition der "Stelzfäller" (siehe Seite 10) 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 15) 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 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 questem* - 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 nicht ortsgebundenen Einstiegs 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!

**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:**       **Rückkehr nach:**

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:	<input type="text" value="0"/>	ausgehändigt:	<input type="text" value="-"/>
Erbeutete Moorstelzerzungen:	<input type="text" value="0"/>	ausgehändigt:	<input type="text" value="-"/>
Erbeutete MGQ-Setgegenstände:	keine		Hex: -
Gruppentruheninhalt verändert	Klein Vestrus: +8 Lynzblatt		

# 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 (Bemerken +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 (Bemerken +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 SUMPFXENEX**

*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.

In den Lagern achtet man 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-Wurfergebnis (siehe Spielleiterbereich).

**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.*