UPDATE 2.0

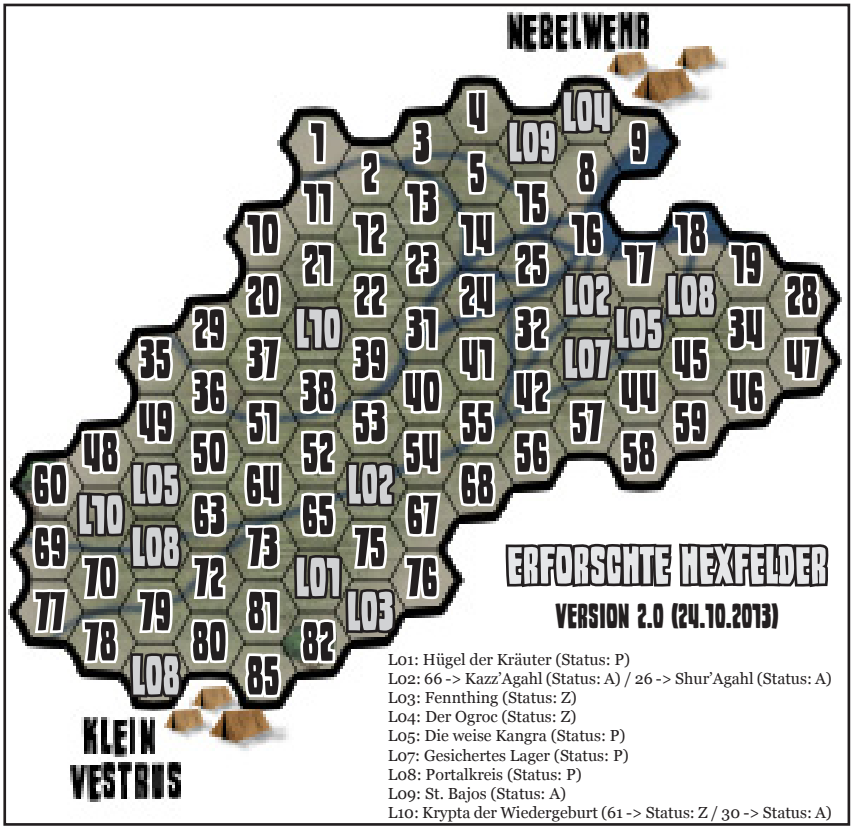
Dieses zehnte, ab 24.10.2013 gültige Update enthält einige grundlegende Spielmaterialien, die für die Treibjagd in den Fiebersümpfen praktisch sind und bei kommenden Updates von Euch einfach ausgetauscht werden können.

Die folgenden Seiten solltest Du also beim Leiten besser griffbereit haben.

ERHÄLTLICHE WAREN IN NEBELWEHR (NW) UND KLEIN VESTRUS (KV)				
VERSION 2.0 (24.10.2013)				
WARE	VERKÄUFER	NW	KV	PREISE
Alle Kräuter der Freien Lande zum halben Preis	Frönsen	Ja	Nein	RvC S.36
Bärenfalle (Schlagen 30)	Lagerkoch	Ja	Nein	20GM
Berichtsheft (siehe Seite 18)	Kommandant	Ja	Ja	5SM
Decke	Kommandant	Ja	Ja	2SM
Fackel (brennt 2h; WB+1)	Lagerwachen	Ja	Ja	2KM
Feuerstein & Zunder	Kommandant	Ja	Ja	1SM
Glückskeks (siehe Seite 20)	Lagerkoch	Nein	Ja	5SM
Gnomischer Feldstecher (siehe Seite 18)	B. Wonkenstreu	Nein	Ja	50GM
Heilkraut (Lynzblatt; PW: 10)	Lagerkoch	Ja	Ja	5GM
Karte der Fiebersümpfe (siehe Seite 18)	Meesenschaum	Ja	Nein	5GM
Kettenpanzer (DS4 S.80; Anzahl: 4)	Kommandant	Ja	Nein	20GM
Kompass	Kommandant	Ja	Ja	70GM
Rüstungen (Preis nicht mehr als 6GM in DS4)	Kommandant	Ja	Ja	x2
Sack	Kommandant	Ja	Ja	16SM
Schlachtbeil mag. +1 (Anzahl: 1)	Kommandant	Ja	Nein	1450GM
Schlummerstelz (siehe Seite 18)	Gnomenforscher	Ja	Ja	25GM
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
Zauber *Wiederbelebung*	Bruder Ataeos	Ja	Nein	Gratis
VON MGQ-CHARAKTEREN ANGEBOTENE ZAUBERSPRÜCHE FINDEST DU AUF SEITE 19!				

LAGER	ANREISEORT	AKTUELLER INHALT DER GRUPPENTRUHE
Klein Vestrus	1-12	3 Bärenfallen; 1 Bihänder; getrocknetes Krötenauge; 2x Hyn; runenbestickte Robe; 3x Schlummerstelz; **Spruchrollen:** 1x *Heilende Aura*, 1x *Licht*, 1x *Schutzschild*; **Tränke:** 4x Abklingtrank.
Nebelwehr	13+	Gnomischer Feldstecher; 2 Kurzbögen mag. +1; 1 Kurzschwert mag. +1; 1 Kurzschwert mag. +2; 1 Langschwert mag. +2; 2 Moorhühner (angeleint); 4x Schlummerstelz; 5x Stinkbeere; **Spruchrollen:** 1x *Heilende Aura*; **Tränke:** 2x Heiltrank, 1x Schutztrank, 1x Tanz; 1x Vudbeere; Zweihänder.

LAGER	HINZUGEFÜGTE PERSONEN IM LAGER
Klein Vestrus	Baddeldei Wonkenstreu (E06), Diebin Nedda (E05), Wugackel Lampenteig (E01)
Nebelwehr	Bruder Ataeos (E02), Gawuckel Kerzenbrot (E01), Kartograf Meesenschaum (E04), Kräutersammler Frönsen (L04)



EREIGNISTABELLEN V2.0

UNERFORSCHTES HEX

W20	Ereignis
1	Nichts geschieht
2	Sumpfgoblins (W01)
3	Sumpfmonster (W02)
4-5	Leichen (W11)
6	Sumpftrolle (W03)
7	Echsenmenschen (W04)
8	*Die Rache des Katzilla (E10)*
9	Fieberdämpfe (W05)
10	Ich versinke! (W06)
11	Pollenplatzer (W07)
12	Moorstelzer (W09)
13	Sumpfmonster (W02)
14	Raus aus meinem Sumpf! (W13)
15	Pollenplatzer (W07)
16	Tausendundeine Nacht (W15)
17	Der Zorn des Ugluk (W17)
18	Moorhuhn (W08)
19-20	Moorstelzer (W09)

Die Abkürzungen in Klammern stehen für *einmalig* (E), wiederholbar (W) und **Lokationen** (L), gefolgt von ihrer jeweiligen Nummer (siehe Seite 4–17).
Sollte während einer Expedition ein Ereignis vom Typ (E) oder (L) mehr als einmal erwürfelt werden, wird solch ein Wurf immer wiederholt.

SUMPFRÄNDER/IN DER NACHT

W20	Ereignis
1-8	Nichts geschieht
9-10	Ränder: Moorstelzerjäger (W10) In der Nacht: Fieberdämpfe (W05)
11-12	Sumpfmonster (W02)
13-14	Sumpftrolle (W03)
15-16	Echsenmenschen (W04)
17-18	Sumpfgoblins (W01)
19-20	Moorhuhn (W08)

ERFORSCHTES HEX

W20	Ereignis
1-3	Nichts geschieht
4	Sumpfmonster (W02)
5	Sumpftrolle (W03)
6	Echsenmenschen (W04)
7	Fieberdämpfe (W05)
8	Pollenplatzer (W07)
9	*Die Rache des Katzilla (E10)*
10	Moorstelzerjäger (W10)
11	Leichen (W11)
12	Sumpfmonster (W02)
13	Raus aus meinem Sumpf! (W13)
14	Pollenplatzer (W07)
15	Tausendundeine Nacht (W15)
16	**Stützpunkt (L06)**
17	Der Zorn des Ugluk (W17)
18	Moorhuhn (W08)
19-20	Moorstelzer (W09)

HEX MIT LOKATION

W20	Ereignis
1-3	Nichts geschieht
4	Sumpfmonster (W02)
5	Sumpftrolle (W03)
6	Echsenmenschen (W04)
7	Fieberdämpfe (W05)
8	Pollenplatzer (W07)
9-10	Moorstelzerjäger (W10)
11	Leichen (W11)
12	Moorstelzer (W09)
13	Raus aus meinem Sumpf! (W13)
14	*Die Rache des Katzilla (E10)*
15	Tausendundeine Nacht (W15)
16-17	Der Zorn des Ugluk (W17)
18	Moorhuhn (W08)
19-20	Moorstelzer (W09)

EREIGNISSE V2.0

EINMALIGE EREIGNISSE

E10. DIE RACHE DES KATZILLA

Gegner: Katzilla

Nachdem Katzilla von den „feurigen Fünf“ wieder eingefangen wurde, war das Geschöpf so sauer, dass es postwendend erneut ausbrach. Es nahm dabei den narrländischen Alchemisten ***Vortimax***, seinen „Vater“, und den ***Lagerkommandanten*** als Geiseln und floh in die Fiebersümpfe.

Nun gilt es, dieses Wesen erneut einzufangen und die beiden Geiseln lebendig wieder in Lager zurückzubringen. Die zweiköpfige, vierarmige und 3m große Kreuzung aus Gorilla und Raubkatze hat sich im gleichen Feld häuslich niedergelassen wie die Charaktere.

Das Tier hört – wie die SC unter Umständen wissen – auf den treffenden Namen ***Katzilla*** und hat es sich auf einem der Bäume gemütlich gemacht. Katzilla denkt natürlich gar nicht daran, den SC seine zwei Geiseln einfach so zu überlassen!

Um das Tier aufzuspüren, sind eine Reihe von Proben notwenig: **Bemerken -4, Spuren lesen -6**. Die Spur führt zu einer riesigen Trauerweide, auf der sich Katzilla nach seinem Ausbruch verschanzt hat.

KATZILLA					
KÖR:	**12**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2) 4 Pranken (WB+2; GA-2)	Dickhäuter (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:20; Set-Wert: 0)				
GH:	21	GK:	gr	EP:	664

Allerdings ist das Tier auf den Geschmack der Freiheit gekommen und wird die SC angreifen, sobald sie dem Baum zu nahe kommen.

Hinweise für den SL:
*Vor Beginn der MGQ sollte darauf hingewiesen werden, dass **Vortimax** sowie der **Lagerkommandant** entführt wurden und eine Belohnung von 500GM für beider Befreiung ausgeschrieben wurde. Solange der Kommandant nicht wieder im Lager ist, übernimmt einer der Vestracher Soldaten die Tagesgeschäfte.*

ERFAHRUNG UND RUHM

Katzilla erlegen..... ⧗
Geiseln befreien & abliefern..... ⧗⧗
Für das Ereignis .....je 30EP

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. SUMPFMONSTER

Gegner: Sumpfmonster

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

W20	Sumpfmonster
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/2 SC**
18-19	1 Sumpfkraken**
20	1 Sumpfdrache**

*: DS4 S.122. Umschlungene SC werden unter 0,5m tiefes Sumpfwasser gezogen – in dem die Büsche wachsen – und drohen zu ertrinken.
**: Werte siehe Seite 20/21.
***: 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: Sumpfkraken..... ♜♜♜
Begegnung: Sumpfdrache..... ♜♜♜♜♜
Für das Ereignis ..... Wurfergebnis 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; Set-Wert: 0) 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 ..... Wurfergebnis x 5EP

W05. FIEBERDÄMPFE

Gegner: Fieber

Die Charaktere durchwandern ein Gebiet, wo gefährliche ***Fieberdämpfe*** in der Luft wabern, was mit einer Bemerken-Probe -8 (Heiler nur -2) noch rechtzeitig am Geruch erkennbar ist. Werden die Dämpfe nicht bemerkt, würfelt jeder Charakter eine Krankheit trotzen-Probe, 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 (W20h -1LK/h)
11-15	Übelkeit (W20h 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 ..... Wurfergebnis x 5EP
Für das (bemerkte) Ereignis 10EP

W06. ICH VERSINKE!

Gegner: Schwerkraft

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

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)

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

AGI+GE+Akrobat+Jäger+Reiten

misslingt.

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 versinkene 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	W20h unsichtbar
4-6	W20h alles +3
7-9	W20h +W20 LK
10-13	W20h 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 3) einen Bonus von +1.

ERFAHRUNG UND RUHM

Moorhuhnfänger 10EP
Für das Ereignis 2EP

W09. MOORSTELZER

Gegner: Keine

Die SC 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 1EP

W13. RAUS AUS MEINEM SUMPF!

Gegner: Sumpfwächter

Die Charaktere laufen der griesgrämigen ***Sumpfhexe Kultilda*** über den Weg, die darüber gar nicht erfreut ist. Falls man ihrem zahnlosen Gekeife, sofort zu verschwinden, nicht schnell genug nachkommt, ruft die alte Vettel kurzerhand einen „Sumpfwächter“ herbei, um diese uneinsichtigen Störenfriede Mores zu lehren: PW: 10 -> ***Wasserelementar III***, 11+ -> ***Erdelementar III***. Jedoch hat Kultilda selbst kein Interesse an einem Kampf und verschwindet – wenn nötig mithilfe ihrer Zauberkräfte – im Sumpf, solange die Gruppe mit dem Elementarwesen beschäftigt ist.

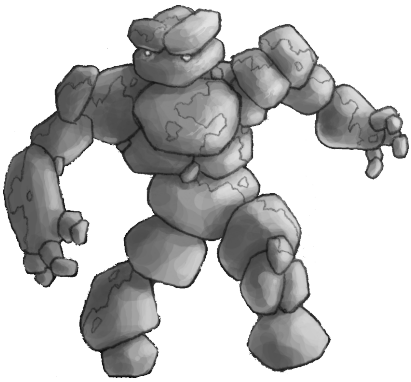
ERFAHRUNG UND RUHM

Sumpfwächter besiegen ..... 🍷
Für das Ereignis .....je 15EP

BERKS BONUS

Lagerkommandant ***Berk Halvard*** ist besorgt – zu nahe bei *Klein Vestrus* liegen das unheilige **Fennthing** (**L03**) und das gefährliche **Kazz'Agahl** (**L02**). Nicht auszudenken, wenn sich diese beiden Feinde gegen Vestrachs Unternehmung verbünden würden!
Jede Spielergruppe in Klein Vestrus und sogar *Nebelwehr* kann davon erfahren – und den Rückschluss ziehen, dass eine Vernichtung (Status: Z) einer dieser Lokationen oder gar das Aufeinanderhetzen beider Monsterfraktionen viel Ruhm und Ehre bringen kann.

Nachdem das Fennthing vor kurzem von den „Sumpfdrachen" zerstört wurde, ist ein Aufeinanderhetzen nicht mehr möglich! Für die Zerstörung von Kazz'Agahl winken einer Gruppe weiterhin 2 zusätzliche Ruhmpunkte als Berks Bonus.



W15. TAUSENDUNDEINE NACHT

Gegner: Keine

Der südländische ***Fakir Adman al' Abaut*** kreuzt zufällig – auf einem Nagelbrett fliegend (W20/2 Schaden, wenn KÖR+VE misslingt) – den Weg der Charaktere und bietet ihnen an, sie zu einem Hexfeld ihrer Wahl innerhalb der Fiebersümpfe zu fliegen.

Er kann bis zu 5 SC mitnehmen und verlangt lediglich eine Flasche Wein als Bezahlung, weil sein „Reiseproviant" erschöpft ist. Wenn die SC diesen nicht bezahlen können, wünscht er ihnen schulterzuckend noch eine gute Reise und fliegt davon. Falls sie mit ihm fliegen, erzählt er ihnen ein beliebiges Märchen aus 1001 Nacht.

ERFAHRUNG UND RUHM

NSC mit Wein bezahlen ..... 🍷
Geschichte hören.....W20EP

UGLUK					
KÖR:	**28**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	7	BE:	0	VE:	0
HÄ:	8	GE:	3	AU:	0
1150	37	6	8	39	13

Bewaffnung	Panzerung
Steinpranke (WB+4; GA-4) Geworf. Fels (WB+4; GA-4)	Steinwesen (PA+4)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.

Beute:	Trophäe (BW 1A:20; Set-Wert: 0)				
GH:	71	GK:	ri	EP:	2634

W17. DER ZORN DES UGLUK

Gegner: Ugluk

Vor ein paar Tagen kehrte die Gruppe der „ShaFaThe“ mit einem magischen Stein von ihrer Expedition zurück.
Nachdem sich die Lagerkommandanten in *Klein Vestrus* und *Nebelwehr* mittels der Vestracher Flugschiffe informiert haben, wissen sie nun dazu eine Geschichte zu erzählen:

„Vor vielen, vielen Jahren rief der aus Ancyrion stammende Elementarist Arvendayl Syndafey angeblich ein gewaltiges Sumpfelementar herbei, um mit ihm die Bewohner der Fiebersümpfe zu unterjochen: Ugluk!

Um die riesige Kreatur an sich zu binden, verwendete er mehrere magische Steine, die er während der Herbeirufung an verschiedenen Orten in den Fiebersümpfen plazierte.
Unglücklicherweise kam Arvendayl kurz darauf in den Sümpfen ums Leben, als er in einem schlammigen Tümpel steckenblieb und kläglich im Morast versank. Da sein Körper konserviert wurde, ist sein mächtiger Herbeirufungszauber der Sage nach noch immer aktiv und hält Ugluk weiterhin auf der Ebene der Sterblichen gefangen. Das riesenhafte Sumpfelementar kann angeblich also erst wieder fort, wenn es Arvendayls Leichnam endlich gefunden hat.“

Tatsächlich suchte Ugluk lange Jahre voller Wut und Zorn treu ergeben seinen „Herbeirufer“, doch vergebens. Schließlich ermüdete die gewaltige Kreatur, blieb einfach regungslos stehen und verharrte im Sumpf, während sie langsam, Stück für Stück, versank.

Doch nun entdeckte die „ShaFaThe“-Gruppe durch Zufall einen der magischen Steine, die zur *Herbeirufung* Ugluks benutzt wurden, und erweckten ihn so aus dem Dämmerzustand tief im Sumpf. Seitdem macht Ugluk auf der Suche nach seinem „Meister“ abermals die Sümpfe unsicher.
Trifft der 9m große ***Ugluk*** auf eine Gruppe, wird er diese unvermittelt angreifen. Sinkt seine LK auf 0, zerbricht er in seine Bestandteile aus Felsen und Schlamm, nur um sich nach W20h an anderer Stelle erneut zu erheben.
Vestrach vermutet, dass es noch weitere solcher Steine gibt – wenn man alle finden würde, bestünde die Möglichkeit, den Zauber zu brechen, der Ugluk auf der Ebene der Sterblichen gefangen hält.

ERFAHRUNG UND RUHM

Ugluk entdecken..... ⧗
Kampf mit Ugluk wagen..... ⧗
Ugluk „besiegen“ ..... ⧗
Für das Ereignis .....je 40EP

UGLUKS ZORN: PHASE IV

Ugluks Ende

Der Lagerkommandant bittet die Charaktere, die gefundenen Steine in das andere Lager zu bringen, wo schon ein mächtiger Elementarist aus Vestrach wartet, um mit allen Steinen Ugluks Dasein ein Ende zu bereiten. Wenn alle Steine ins andere Lager gebracht wurden und das Ritual stattgefunden hat, erhalten alle Gruppen, die einen Stein fanden, post questem ***1 Ruhm****. Dafür, dass die letzten Steine alle zusammen kommen, winken* ***2 Ruhm****,* ***50GM/SC*** *und* ***50EP****.*

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.

L01. HÜGEL DER KRÄUTER P 74

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).

ERFAHRUNG UND RUHM

Pro Rang in Kräuterkunde 5EP
Für das Ereignis 5EP

L02. ECHSENLAGER A 28 66

Gegner: Kazza/Shur & Echsenmenschen

Zwei Lager der Echsenmenschen, angeführt von ***Kazza, dem Befreier/ Shur, dem Unterdrücker***. 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 (z.B. die Echsenmenschen nach der Lage ihrer Lager *Kazz'Agahl* und *Shur'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/Shur, 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/Shur die Fernkampfkraft seiner Truppen geschickt gegen Eindringlinge einzusetzen weiß.

Für Plünderer ist ein Einnehmen des Lagers nicht wirklich ertragreich, die Echsenmenschen (Set-Wert: 0) 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 Kazza/Shur hat, bis auf seine eher bescheidene Ausrüstung (siehe Seite 21; Set-Wert: 20), nichts, was sich lohnt, um es mit ihm aufzunehmen.
1: Um das Lager zu zerstören, müssen alle Insassen erschlagen werden.

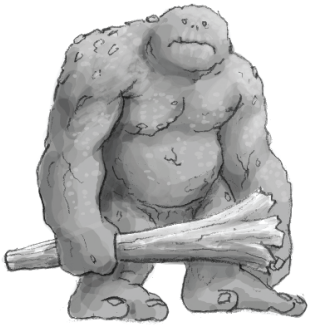
ERFAHRUNG UND RUHM

Lokation als Erste entdecken	
10m+ Palisadenwall vernichten	
Tor vernichten	
25 Echsenmenschen erschlagen	
Kazza/Shur erschlagen	
Lokation zerstören	
Unbemerkt eindringen	je 25EP
Angriff wagen	je 100EP
Für das Ereignis	je 25EP

L03. FENNTHING

Gegner: Keine

An diesem heiligen Ort der in den Fiebersümpfen heimischen Sumpftrolle traf man bis vor kurzem jederzeit rund ein Dutzend dieser Kreaturen an, die hier – wie versteinert – in einer Art Meditation verharrten.
Dann jedoch traten die „Sumpfdrachen“ auf den Plan – dem Ruf des Kommandanten Halvard von *Klein Vestrus* folgend, um „Berks Bonus“ einzuheimsen. Mit vereinten Kräften wurden die Sumpftrolle niedergerungen und die Stätte anschließend von ihrem Cor-Priester entweiht.



ERFAHRUNG UND RUHM

Nachdem das Fennthing entweiht wurde, gibt es hier keine EP und keinen Ruhm mehr zu ernten.

L04. DER OGROC

Gegner: Keine

Diese felsige Hügelformation beherbergte bis vor kurzem einen Ogerstamm, der den celbischen Kräutersammler ***Kulbert Frönsen*** gefangen hielt.
Durch den todesmutigen Kampfeinsatz einer Abenteurergruppe, die nun unter dem stolzen Namen „Die Ogerjäger“ bekannt ist, konnte der Gefangene gerettet und ins Lager *Nebelwehr* begleitet werden. Dort bietet er seitdem alle Kräuter der *Freien Lande* zum halben Preis an (siehe Seite 1).

Nachdem alle Oger vor Ort von den „Ogerjägern“ erschlagen und ihre Besitztümer geplündert wurden, gilt die **Lokation L04** als zerstört.

ERFAHRUNG UND RUHM

Seit der Ogerstamm vernichtet wurde, gibt es im Ogroc keine EP und keinen Ruhm mehr zu ernten.

L05. DIE WEISE KANGRA

Gegner: Keine

Die weise Kangra, eine Riesenschildkröte von 10m Durchmesser, hält sich manchmal hier auf. Obwohl Kangra träge ist und seit Jahrhunderten keinen Schritt mehr getan hat, kann man die Urschildkröte dank ihrer *Teleport*-Fähigkeit an diversen Stellen im Sumpf antreffen. Jedes Mal, wenn ein Feld der **Lokation L05** – also Feld **33** oder **62** – betreten wird, besteht eine Chance von 1–10 auf W20, dass Kangra dort anwesend ist.
Von Schlamm und Sumpfvegetation bedeckt, sieht sie mit den auf ihrem gigantischen Panzer wachsenden Bäumen eher wie ein Hügel aus, dennoch wird sie sich den Charakteren zu erkennen geben.
Jeden, der mit Kangra mindestens 4W20 Minuten allein spricht, werden ihre weisen Worte der Wahrheit einmalig erleuchten.
?: 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 St. W20EP
Für das Ereignis ..... je 10EP

L06. 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.
?: Wird die Turmruine mühsam niedergerissen oder aufwändig 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

L07. 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 Laufen-Wert 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.
: Werden Pfähle entfernt und sperrige Steine aus dem Weg geräumt, wechselt der Status auf zerstört und man wird über die SC (sofern dies bekannt wird) den Kopf schütteln.

ERFAHRUNG UND RUHM

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

L08. PORTALKREIS

Gegner: Keine

Die Gruppe entdeckt hier einen der alten *Portalkreise von Aldomer* (siehe AvC S.145). Es existieren drei dieser Relikte, die in den Hexfeldern **27**, **71** und **84** zu finden sind.
: Nur wenn einer dieser Portalkreise unter großer Anstrengung zerstört werden sollte.

ERFAHRUNG UND RUHM

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

L09. ST. BAJOS

Gegner: Skelette

Als *Sturmklippe* vor Jahren eine ähnliche Treibjagd veranstaltete, ließ die gormanische Kirche mitten im Sumpf – als Zufluchtsstätte – ein Gotteshaus zu Ehren des Heiligen Bajos errichten. Innerhalb der gormanischen Kirche huldigt man Bajos als dem Schutzpatron der Jäger und Wildhüter.

Heute steht St. Bajos (**A**) leer und ist am Verfallen, doch wer an dem alten Steinaltar im Inneren betet, erhält – sofern nicht Diener der Dunkelheit – für 2W20h +1 auf alle Proben (Diener des Lichts sogar +2). In der Nähe befinden sich drei namenlose Gräber (**B**) und eine umgestürzte, zugewucherte Statue des Heiligen Bajos (**C**).
Unter dem trügerischen Sumpfwasser befinden sich noch weitere Gräber (**D**), deren Insassen sich in der Nacht erheben und als schlammige ***Skelette*** Jagd auf alle Lebenden machen, die es wagen sollten, in „ihrer“ Kirche zu nächtigen (die sie problemlos betreten können – sowohl das Eingangsportal als auch die 8 Buntglasfenster sind schon lange zerstört).
: Werden alle Skelette vernichtet, wechselt der Status auf passiv.
: Wird St. Bajos niedergebrannt, gilt es als zerstört und man wird die SC (sofern dies bekannt wird) dafür verachten.

ERFAHRUNG UND RUHM

Alle DdL der Gruppe beten hier.....
Statue provisorisch reparieren.....
Alle Skelette vernichten .....
St. Bajos zerstören.....-
Für das Ereignis ..... je 10EP

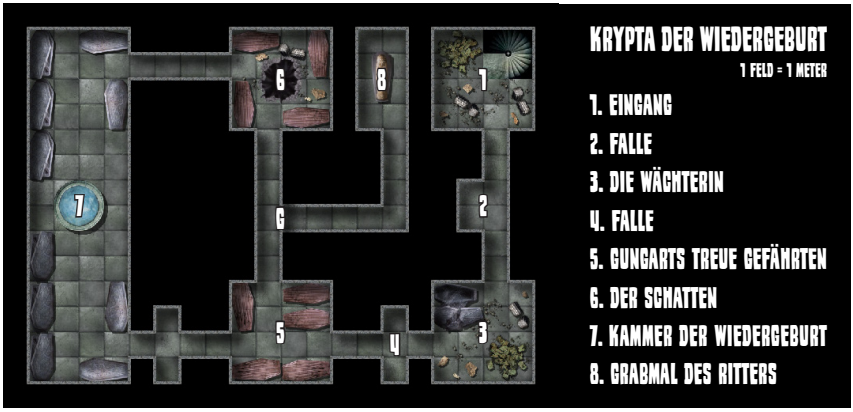
L10. KRYPTA DER WIEDERGEBURT 7 61

Gegner: Keine

Hier war der Ursprung des „Zuges der Zombies“. Doch mit der Vernichtung des Leichnams wurde das Phänomen ebenfalls für immer beendet.

ERFAHRUNG UND RUHM

Seit der Leichnam von Ritter Gungart, welcher das „Ritual der Wiedergeburt“ aufrecht erhielt, vernichtet wurde, gibt es an diesem Ort keine EP und keinen Ruhm mehr zu ernten.



NEUE AUSRÜSTUNG

Bei der Treibjagd in den Fiebersümpfen kommen neue Ausrüstungsgegenstände hinzu. Diese Liste wird mit der Zeit weiter wachsen und in folgenden Updates ergänzt werden.

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.

GLÜCKSKEKS ..... (5 SM)

Diese nach einem alten Geheimrezept einer Gassnersippe aus *Sturmklippe* hergestellte Leckerei schmeckt nicht nur gut, sondern erlaubt es einem auch, nach dem Verzehr 1x täglich einen Patzer zu ignorieren (man erhält also temporär das Talent **Glückspilz +I**). Nach 24h klingt der Effekt ab und mehrere Glückskekse pro Tag zu verspeisen wirkt nicht kumulativ!

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 auch Seite 5).

KARTE DER FIEBERSÜMPFE ..... (5 GM)

Eine Gruppe, in deren Besitz sich eine Karte der Fiebersümpfe befindet, kann die verbesserten Ortskenntnisse wie gelegentliche Trampelpfade oder Landschaftserhöhungen zu ihrem Vorteil nutzen. Für jedes Hex benötigt sie nur 1,5h (statt 2h) und kann zusätzlich das Ergebnis „Nichts geschieht“ auf Wunsch wiederholen (dies gilt nicht für Ereigniswürfe „Am Rand“ oder „In der Nacht“).

SCHLUMMERSTELZ ..... (25 GM)

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

KOLLEGIALE HILFE

GRATISZAUBER IN NEBELWEHR (NW) UND KLEIN VESTRUS (KV)					
VERSION 2.0 (24.10.2013)					
ZAUBER	ANBIETER	MGQ-GRUPPE	NW	KV	PREISE
Allheilung (2x/Tag)	Aesch	Die feurigen Fünf	Ja	Nein	Gratis
*Feuerball**	Quenzel	Die feurigen Fünf	Ja	Nein	Gratis
Heilende Hand	Devaberiel	Die Vennkundler	Nein	Ja	Gratis
Heilende Hand	Shafak	Die Trollschlächter	Ja	Nein	Gratis
Magie identifizieren	Arsenik Katzengold	Die Vennkundler	Nein	Ja	Gratis
Wiederbelebung (2x/Tag)	Aesch	Die feurigen Fünf	Ja	Nein	Gratis
REGELTECHNISCHE ANGABEN ZU DEN ANBIETERN					
Aesch ist ein menschlicher Heiler der 20. Stufe; ***Arsenik Katzengold*** ist ein duldgnomischer Zauberer der 6. Stufe; ***Devaberiel*** ist ein sandelfischer Heiler der 5. Stufe; ***Quenzel*** ist ein menschlicher Zauberer der 20. Stufe; ***Shafak*** ist ein zasarischer Heiler der 4. Stufe.					

**: Nur außerhalb des Lagers.*

VERSCHIEDENES

SET-GEGENSTÄNDE

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

MOORSTELZER

KÖR:	**7**	**AGI:**	**16**	**GEI:**	**1**
ST:	0	BE:	6	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

69 | 14 | 22 | 14,5

Bewaffnung	Panzerung
—	Faltenhaut (PA+1)

Beute:	2 Augen (Auspressen/Abfüllen je ein Verjüngungstrank); Zunge verspeisen: Bei 1–8 auf W20 1TP (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/Shur (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	—	—
Sumpfkraken	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	—	—

WICHTIG: MGQ-ERGÄNZUNGSREGELN

Die folgenden Ergänzungsregeln erlangen mit diesem Update vollständige Gültigkeit für alle an der MGQ teilnehmenden Gruppen. Bitte beherzigt diese Regeln in unser aller und vor allem Eurem eigenen Interesse – denn falls Ihr es nicht tut, müsst Ihr im schlimmsten Fall mit einer „Disqualifizierung" Eurer Gruppe durch die Questleitung rechnen.

1. Ereignisbremse: Pro Expedition werden maximal 10 Ereigniswürfe als gültig gezählt: Somit können von einer Gruppe je Sitzung bis zu 5 unerforschte Hexfelder oder 10 erforschte Hexfelder oder eine Mischung aus beidem erkundet werden.

2. Checkt Eure Checklisten: Füllt Eure Checklisten vor der Einreichung sorgfältig und unter allen Umständen vollständig aus. Zukünftig werden unvollständig eingereichte Checklisten schlichtweg nicht gewertet.

3. Schreibt Spielberichte: Solange es keinen ausführlichen Spielbericht zur ersten Expedition gibt, kann keine zweite Expedition dieser Gruppe für die MGQ geltend gemacht werden.

4. Ohne Fleiß kein Preis: Ohne Spielbericht kann keine Aufnahme Eurer Gruppe in die Ruhmestafel auf der Dungeonslayers-Homepage erfolgen.

5. Zu guter Letzt noch ein Aufruf in eigener Sache: Bitte macht regen Gebrauch von der Möglichkeit, Eure Spieltermine vorab anzumelden und Hexfelder für Eure Runde zu reservieren – Ihr macht es uns damit sehr viel leichter, die MGQ zu verwalten! Zudem sind „Liveticker" und/oder Schnellrückmeldungen nicht nur für uns, sondern auch für andere teilnehmende Gruppen eine große Hilfe, also haltet uns wenn möglich zeitnah auf dem Laufenden!

Waffen	Rüstungen	Monsterfähigkeiten	Set*	GK	GH	EP
Geisterast +2 (GA-2) Wehklagen +0 (DS4 S.123)	Körperlos (PA+8)	-2 +1 +3	1	gr	25	327
Rupfender Biss +3 (GA-2)	Schuppenhaut (PA+1)		4	gr	18	200
Krummschwert mag. +2 Speer mag. +1	Schuppenp. (PA+2) Holzschild (PA+1)		20**	gr	15	568
Blutsaugender Stachel +2	–	KÖR-1 (W20h regen.)	–	no	8	104
Froschkiefer +2 (GA-1) Zungenschlag +4	Warzenhaut (PA+2)		1	gr	9	134
Starker Biss +2 (-2)	Chitinpanzer (PA+3)		–	no	10	108
Drachenklaue +3 (GA-2) Odem +3	Drachenhaut (PA+3)	-2 +1	19	gr	25	303
Messer +1 (GA-1) Kurzbogen +1 (I+1)	Farnflicken (PA+1)		3	kl	1	39
Fangarme +2	–	+5	2	gr	13	172
Spinnenkiefer +2 (GA-2) Netzflüssigkeit +2	Spinnenhaut (PA+1)		2	gr	9	157
Massive Keule +2 (GA-2) gew. Felsen/Stamm +4 (GA-4)	Warzenhaut (PA+2)		5	gr	15	194

**: Jeweils eine Probe pro Gegner, ob sich ein Set-Gegenstand in der Beute befindet.*
***: Alle anderen Echsenmenschen haben einen Set-Wert von 0.*