

MARSCH FDF 2025

Dies ist unser Erklärbar-Ratgeber für den Marsch des Festes der Fantasie 2025. Euch erwarten tägliche Aufgaben, Gruppenaktivitäten, fantastische Ausrüstungsgegenstände und ein stimmungsvolles Kampfspiel. Falls ihr nicht am Marsch teilnehmen wollt, braucht ihr nur die Information, dass das Kampfspiel am Donnerstag um 19:30 Uhr stattfindet, und braucht ab hier nicht mehr weiter lesen.

Für alle anderen gilt, dass dieses Dokument die Marsch-Vorbesprechung weitestgehend ersetzt. Es bedeutet nicht, dass wir keine Fragen zum Marsch beantworten. Bitte lest euch deshalb das folgende in Ruhe durch.

Hintergrund: In der Traumstadt Dvorsch Bakhvy versuchen Albträume in die wache Welt Magiras zu gelangen. Vera, die Freundin von Key'Leith, sucht acht Helden, die ihr helfen, die Albträume zu besiegen. Sie organisiert dazu ein Ausbildungscamp mit vier Stationen, um die Besten zu finden. Zusammen mit den acht Helden will sie im Anschluss an die Ausbildung gegen die Albträume antreten.

INHALT

- 1) Zeitplan
- 2) Tägliche Aufgaben
- 3) Marsch / Ausbildungscamp
- 4) Stand für Ausrüstungsgegenstände
- 5) Kampf gegen die Albträume

1) ZEITPLAN

Hier sind alle Termine chronologisch dargestellt.

Montag 13 Uhr	Marsch Besprechung am schwarzen Brett der täglichen Aufgaben
Montag	Beginn der täglichen Aufgaben
Montag 16-17 Uhr	Stand der Weberin besetzt, Umtausch Fäden-Perlen möglich
Dienstag 13-14 & 16-17 Uhr	Stand der Weberin besetzt, Umtausch Fäden-Perlen möglich
Mittwoch während des Marktes	Stand der Weberin besetzt, Umtausch Fäden-Perlen möglich
Mittwoch 24 Uhr	Ende der täglichen Aufgaben
Donnerstag 11-13 Uhr	Stand der Weberin besetzt, Umtausch Fäden-Perlen möglich
Donnerstag 13 Uhr	Marsch Organisation, ein Vertreter pro Gruppe, beim Ausrüstungsstand
Donnerstag 14 Uhr	Marsch Beginn
Donnerstag 16 Uhr	Ausrüstungsstand öffnet
Donnerstag 17:30	Marsch Ende
Donnerstag 17:45	Verkündung der acht Helden, beim Ausrüstungsstand
Donnerstag 19 Uhr	Ausrüstungsstand schließt
Donnerstag 19:30	Beginn des Kampfspiels, Dauer ca. 1,5h.

2) TÄGLICHE AUFGABEN

Von Montag bis Mittwoch werden täglich Aufgaben angeboten. Diese Aufgaben werden öffentlich ausgehängt an einem Schwarzen Brett an der Bar. Jede Person kann an den täglichen Aufgaben teilnehmen und für sich die drei Tage vor dem eigentlichen Marsch spannend und mit viel Nonsense of Wonder gestalten. Es ist vollkommen egal, ob man am Marsch teilnimmt oder nicht oder das erst Donnerstagvormittag entscheidet. Die Belohnungen, die man für die Aufgaben erhält, kann man einer beliebigen Marschgruppe übergeben.

Wie man das Erfüllen einer Aufgabe nachweist, hängt von ihrem Inhalt ab. Grundsätzlich laufen von Montag bis Mittwoch drei Anwerber (Veranstalter mit gelben Schärpen) auf dem Gelände herum. Diese nehmen die Erfüllung eurer Aufgaben ab und belohnen euch mit Fäden. Wir versuchen möglichst immer einen Schärpenträger am Schwarzen Brett an der Bar zu positionieren. Es kann vorkommen, dass euch ein Schärpenträger zur Abnahme einer Aufgabe an einen Ort begleiten muss. Schnappt ihn euch! In seltenen Fällen kann es sein, dass ihr Fäden von einer anderen Person bekommt (z.B. der Weberin). Das ist dann eindeutig in der Aufgabe beschrieben. Das bedeutet, dass ihr keine beliebigen Veranstalter ansprechen braucht, ob sie eine Aufgabe abnehmen können. Die haben keine Fäden. Nur die Anwerber mit einer gelben Schärpe!

Was sind diese Fäden und was stellt ihr mit ihnen an? Die Fäden repräsentieren den Stoff, aus dem die Welt gewoben ist. Wenn ihr zehn Fäden habt, erhaltet ihr dafür eine Gunst der Weberin in Form einer Perle. Dazu geht ihr zur Weberin (Markt & Bar Bereich), webt eure zehn Fäden in den dort hängenden Weltenteppich und erhaltet von ihr eine Perle. Diese Perlen aus den täglichen Aufgaben haben denselben Wert wie die Perlen, die die Gruppen während des Marsches erhalten. Jeder einzelne darf seine Perlen einer beliebigen Marschgruppe geben. Diese können damit Gegenstände kaufen, um die acht Helden auszurüsten.

3) MARSCH / AUSBILDUNGSCAMP

Im Foyer des Heiligenhof wird eine Liste aushängen, um sich als Marschgruppe anzumelden. Bitte tragt euch bis Donnerstag 11 Uhr ein. Der Marsch findet am Donnerstagnachmittag statt. Um 13 Uhr gibt es einen Termin zur Organisation der Gruppen am Stand der Ausrüstungsgegenstände. Jede Gruppe entsendet dafür bitte **einen** Vertreter. Der Marsch beginnt um 14 Uhr.

Der Marsch findet im Außenbereich statt mit kurzen Wegen. Die Gruppen durchlaufen dabei vier Stationen eines Helden-Ausbildungscamps. Alle Stationen können von bis zu vier Gruppen gleichzeitig angespielt werden.

Mit dem Ende des Marsches um 17:30 endet auch die Zeit, die relevant ist, um den Marsch zu gewinnen. Der Kauf von Ausrüstungsgegenständen und das Kampfspiel entscheiden "nur" über das Schicksal von Magira.

Nach dem Marsch um 17:45 treffen wir uns erneut mit je einem Vertreter jeder Marschgruppe am Stand der Ausrüstungsgegenstände und geben bekannt, welche acht Gruppen je einen Helden stellen dürfen. Die Grundlage dieser Entscheidung geben wir nicht im Vorfeld bekannt. Dieser Held muss nicht aus der Marschgruppe sein. Sie sollten Spaß an einem Brettspiel und der Darstellung von Fähigkeiten haben.

Noch ein Hinweis zum Thema Enzy ausspielen. Selbstverständlich belebt das den Marsch und fördert die Freude an den Stationen. Materialien der Streckenposten verschwinden zu lassen und ähnlich destruktive Handlungen sind allerdings unlogisch und nur auf der Meta Ebene möglich und keine Enzy Handlung, bitte seht davon ab. Clans mit zerstörerischen Gesinnung haben anderweitig Raum sich auszutoben.

4) STAND FÜR AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Um 16:00 öffnet der Stand mit den Ausrüstungsgegenständen. Hier könnt ihr eure Helden mit Rüstungen, Waffen, Zauberschriftrollen und anderen Gegenständen ausrüsten. Damit ihr „bezahlen“ könnt, bringt eure Perlen mit, die ihr für die täglichen Aufgaben und den Marsch erhalten habt. Am Ende dieses Dokuments findet ihr eine Liste der Ausrüstungsgegenstände. Alle Gegenstände sind nur in begrenzter Zahl verfügbar. Es ist Absicht, dass zum Beispiel nicht jeder eine Nah- und eine Fernkampfwaffe kaufen kann. Außerdem wird jeder Held am Stand einen zufälligen Initiativmarker mit einer Zahl von 1 bis 9 ziehen. Dieser gibt die Zugreihenfolge im Kampfspiel vor (s.u.). Um 19:00 schließt der Laden.

5) KAMPF GEGEN DIE ALBTRÄUME

Nach dem Verkauf der Gegenstände findet das Kampfspiel der acht Helden und Vera gegen die Albträume statt. Es wird auf der Freifläche für die Zeremonien ausgetragen. Dieses Spektakel darf und soll natürlich von vielen Zuschauern bestaunt und beklatscht werden. Die Helden werden im Laufe des Kampfes ihre Fähigkeiten und den Einsatz der Gegenstände darstellen. Wir freuen uns auf lautstarkes Rezitieren von Zaubersprüchen, akrobatische Darstellung eines mächtigen Axtangriffs, lautes Oh und Ah nach Genuss eines Heiltrank und vieles mehr.

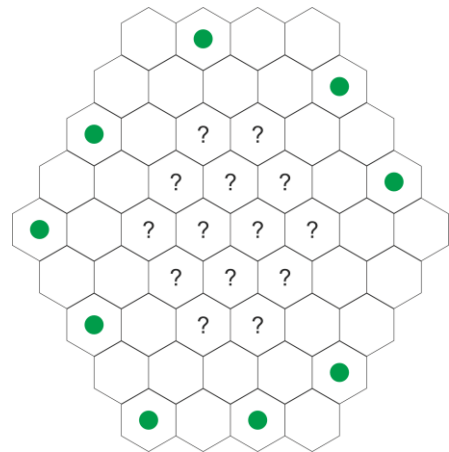
ÜBERSICHT

Der Kampf ist ein kleines Runden basiertes Brettspiel. Jeder Held und jeder Albtraum hat Lebenspunkte und eine Bewegungsweite. Mit Waffen und Zaubern werden Schadenspunkte an Gegnern erzielt, die von den Lebenspunkten abgezogen werden. Fällt ein Teilnehmer auf null Lebenspunkte, stirbt er (theatralisch) und wird vom Spielfeld entfernt. Die Spielleitung wird für einen geordneten Ablauf sorgen.

DAS SPIELFELD

In dem Bild rechts ist die Anordnung der Felder dargestellt. Jedes Feld ist ca. 1m im Durchmesser und wird auf den Boden auf der Freifläche für die Zeremonien gezeichnet. Es ist eine mögliche Startaufstellung dargestellt. Die Albträume beginnen irgendwo in der Mitte (?). Die Helden (grüne Punkte) müssen auf Randfeldern stehen und mindestens ein Feld Abstand zu jedem benachbarten Helden haben.

Im Laufe des Spiels darf auf jedem Feld nur ein Teilnehmer stehen. Um ein Feld mit einer befreundeten Spielfigur zu passieren, darf es kurzfristig betreten werden.



DIE WERTE

Jeder Teilnehmer hat Lebenspunkte. Die Helden beginnen mit 4, die mit Bändern gezählt werden. Für jeden Schaden, den ein Held erleidet, gibt er einen Lebenspunkt in Form eines Bands ab. Die Bänder erhält ihr von der Spielleitung. Es handelt sich nicht um die Fäden aus den täglichen Aufgaben. Wieviel Lebenspunkte die Albträume haben ist euch unbekannt. Deshalb werden stattdessen ihre Schadenspunkte gezählt. Für jeden Schaden, den ein Albtraum erleidet, erhält er ein Band. Die Bänder müssen gut sichtbar getragen werden.

Die Helden haben eine Bewegungsweite von 2 Feldern und die Albträume von 3 Feldern. Sie dürfen dabei das Feld eines befreundeten Spielers passieren. Die Bewegung muss aber auf einem freien Feld enden.

Die Schadenspunkte, die ein Teilnehmer mit einem Angriff oder Zauber bewirkt, hängen von eingesetzter Waffe oder Spruch ab (siehe Tabelle unten). Grundsätzlich verursacht ein Nahkampf Angriff ohne Waffe 1 Schadenspunkt. Fernkampfangriffe sind ohne passenden Gegenstand nicht möglich.

ABLAUF

Die Helden beginnen den Kampf, danach sind alle Albträume an der Reihe. Jeder Teilnehmer spielt einen kompletten Zug, erst dann ist der nächste dran. So geht es abwechselnd weiter bis nur noch Helden oder Albträume auf dem Spielfeld stehen.

Beim Verkauf der Gegenstände hat jeder Held zufällig eine Initiativezahl von 1 bis 9 erhalten. Die Spielleitung ruft jeden Helden auf, wenn er an der Reihe ist.

Jeder Teilnehmer kann sich in seinem Zug bewegen, eine Aktion (angreifen, zaubern) und eine freie Aktion (z.B. Heiltrank schlucken) machen. Die Reihenfolge ist dabei frei wählbar. **Alle Aktionen** sollen interessant dargestellt

werden. Die Spielleitung darf eine Handlung als misslungen werten, falls sie vollkommen stümperhaft oder langweilig dargestellt wird.

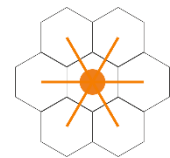
Die **Bewegung** muss am Stück durchgeführt werden und darf nicht geteilt werden. Die Bewegungsweite muss nicht ausgeschöpft werden.

Ein **Nahkampf Angriff** (Aktion) erfolgt mit der Hand oder einer Nahkampfwaffe gegen einen Teilnehmer auf einem benachbarten Feld. Je nach Waffe werden die Schadenspunkte von den Lebenspunkten des Gegners abgezogen. Waffenlose Angriffe verursachen 1 Schadenspunkt. Falls der Angegriffene eine Rüstung oder etwas anderes trägt, das Schaden reduziert, wird vorher der Schutz von den Schadenspunkten abgezogen.

Beispiel: Der Albtraum Streit greift den Helden Rasferret an. Der Albtraum steht auf einem benachbarten Feld und setzt seine Keule der Vernichtung ein, die 3 Schadenspunkte verursacht. Rasferret trägt einen Lesvodischen Dornenpanzer, der ihn vor 1 Schadenspunkt schützt. Die 3 Punkte durch die Keule werden also um 1 reduziert und Rasferret muss 2 von seinen Lebenspunkte in Form von Bändern abgeben.

Ein **Fernkampf Angriff** (Aktion) erfolgt mit einer Fernkampfwaffe gegen einen Teilnehmer auf einem beliebigen Feld. Je nach Waffe werden die Schadenspunkte von den Lebenspunkten des Gegners abgezogen. Wie bereits beim Nahkampf kann Schaden durch schützende Gegenstände reduziert werden.

Ein **Zauber** (Aktion) wird mit einer Schriftrolle gewirkt. Sollte dieser mehrere Ziele oder eine Fläche treffen, wird dies während des Zuges mit der Spielleitung besprochen. Der Zaubernde bleibt dabei auf seinem Feld. Die Auswirkung des Zaubers (Schaden, Heilung) werden von der Spielleitung direkt abgerechnet. Schäden durch Zauber können grundsätzlich nicht durch Gegenstände reduziert werden. Der Zauber ist anschließend verbraucht und kann nicht wieder eingesetzt werden. Ist eine Fläche betroffen, handelt es sich immer um ein zentrales Feld, das von sechs Feldern umgeben ist wie rechts dargestellt, was im Folgenden als 7er Fläche bezeichnet wird.



Neben Bewegung und Aktion darf ein Teilnehmer eine **freie Aktion** zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Zug durchführen. Dies könnte zum Beispiel das Konsumieren eines Heiltranks sein. In der Liste der Gegenstände ist gekennzeichnet, welche Gegenstände mit einer freien Aktion eingesetzt werden. Es ist nicht erlaubt, zwei freie Aktionen durchzuführen.

Sinken die **Lebenspunkte** eines Teilnehmers auf 0, stirbt er und muss das Spielfeld verlassen. Der Kampf endet, wenn nur noch Helden oder Albträume auf dem Spielfeld sind.

ATMOSPHERE

Wir wünschen allen einen stimmungsvollen Kampf. Gewandung tragen ist selbstverständlich. Ebenfalls wäre es schön, wenn keine Zahlen ausgetauscht werden. Gern darf übers Spielfeld gebrüllt werden „Wer braucht Heilung?“, Antwort „Argh, ich!“. Spaß und Spannung werden durch die Darstellung der Handlung bestimmt. Es lohnt sich, sich als Held darauf vorzubereiten.

GEGENSTÄNDE

Name	Kategorie	Einsatz	Wirkung
Knochenflegel des Bleichen Volks	Nahkampf	Aktion	2 Schadenspunkte im Nahkampf
Les-Holz-Mistgabel	Nahkampf	Aktion	2 Schadenspunkte im Nahkampf
Lesvods Dolch der Rache	Nahkampf	Aktion	2 Schadenspunkte im Nahkampf
Spieß der Vachten Wachen	Nahkampf	Aktion	2 Schadenspunkte im Nahkampf
Dolch der Himmelsschwingen	Nahkampf	Aktion	2 Schadenspunkte im Nahkampf
Pfeil aus Khos-Federkiel	Fernkampf	Aktion	1 Schadenspunkt im Fernkampf
Jagdspeer der Uthvacht	Fernkampf	Aktion	1 Schadenspunkt im Fernkampf

Drakonischer Langbogen	Fernkampf	Aktion	1 Schadenspunkt im Fernkampf
Drachenschuppen Schild	Schutz	Passiv	Schützt vor einem Schadenspunkt
Lesvodischer Dornenpanzer	Schutz	Passiv	Schützt vor einem Schadenspunkt
Darothi-Fellstiefel	Sonstiges	Passiv	Erhöht die Bewegungsweite um 1
Gusli	Sonstiges	Aktion	Verstärkt den nächsten Angriff von drei Helden um 2 Schadenspunkte, einmalig
Stab der Ahnen	Sonstiges	Passiv	Verstärkt die Magie jeder Schriftrolle um einen Punkt. Das kann sich auf Schaden, Heilung und Bewegung auswirken.
Schild der Wiederkehr	Fernkampf Schutz	Aktion Passiv	1 Schadenspunkt im Fernkampf und schützt vor einem Schadenspunkt
Heiltrank	Sonstiges	Freie A.	Heilt 2 Lebenspunkte, einmalig
Traumfeuer	Sonstiges	Freie A.	Erlaubt eine weitere Aktion, einmalig
Drachentränen	Sonstiges	Freie A.	Verstärkt den nächsten Angriff um 1 Schadenspunkt, einmalig
Koraks Panzer-Trank	Sonstiges	Freie A.	Schützt vor einem Schadenspunkt für zwei Runden, einmalig
Feuerball-Schriftrolle	Zauber	Aktion	2 Schadenspunkte auf alle (Gegner & Freunde) in einer 7er Fläche in beliebiger Entfernung, einmalig
Heilzauber-Schriftrolle	Zauber	Aktion	Drei Helden werden um 1 Lebenspunkt geheilt, einmalig
Magische Geschosse-Schriftrolle	Zauber	Aktion	Drei Gegner erleiden 1 Schadenspunkt über eine beliebige Distanz, einmalig
Teleport-Schriftrolle	Zauber	Aktion	Der Zaubernde oder ein Held auf einem benachbarten Feld wird auf ein beliebiges Feld teleportiert.
Kraftblock-Schriftrolle	Zauber	Aktion	Ein Feld in beliebiger Entfernung wird mit einem Kraftfeld geblockt und kann nicht betreten werden, einmalig

Aktion = es ist eine Aktion notwendig, um den Gegenstand einzusetzen.

Passiv = keine Aktion ist notwendig, der Gegenstand funktioniert immer.

Freie A. = es ist eine freie Aktion notwendig, um den Gegenstand einzusetzen.

Hinweis: alle Gegenstände sind nur in begrenzter Zahl verfügbar. Alle Tränke sind aus Wasser mit Lebensmittelfarbe und können getrunken werden.