

Sternenschweif HD

Sumpf des Vergessens: Hexe und Magier

Ausgangssituation

Im Sumpf des Vergessens bekommt es die Gruppe mit einer Hexe und mit einem Magier zu tun. Sie muss beide erfolgreich bekämpfen.

Problem

Einige nichtkanonische Texten stören die Immersion:

- ein Beschwörer, der Praios und Hesinde anruft,
- ein Feuerelementar, das für Hesinde arbeitet,
- eine Hexe, die man unbedingt töten muss, obwohl man sich mit ihr einigen könnte.

Ziel

Die Quest soll stärker ins Spiel eingebunden werden und im Sinne des Kanons logisch werden.

Hinweis:

Eine angemessene Übersetzung ins Dark-Eye-Englisch kann ich nicht liefern, dafür kenne ich mich damit zu wenig aus!

Lösungsvorschlag und Hintergrundstory

1. Wenn man von Meister Eolan den Auftrag bekommt, Agdan zu finden, erhält man gleichzeitig einen allgemeinen Hinweis auf einen Schwarzmagier im Sumpf.

Das müsste in diesem Text sein:

<text key="dlglow48_37">"Mehr gibt es nicht zu sagen. Wählt zwei unter Euch aus, die in unserer Obhut bleiben, wenn die anderen mit Agdan zurückkehren, könnt Ihr gemeinsam Lowangen verlassen."

Dieser Text müsste wie folgt geändert werden:

<text key="dlglow48_37">"Mehr gibt es nicht zu sagen. Wählt zwei unter Euch aus, die in unserer Obhut bleiben. Wenn die anderen mit Agdan zurückkehren, könnt Ihr gemeinsam Lowangen verlassen."

Doch halt... gebt auf Euch acht. Es gibt Gerüchte über einen Schwarzmagier, der sich im Sumpf niedergelassen haben soll."

2. Dieser Hinweis (man muss dann ja nicht gleich aufbrechen, sondern kann noch mal zurück nach Lowangen) schaltet bei beiden Magierakademien und bei Dragan ein Stichwort frei.

Stichwort:

„Schwarzmagier im Sumpf“

Texte dahinter:

- a) Angezeigte Frage in den Locations:

„Wisst Ihr etwas über einen Schwarzmagier, der sich im Sumpf des Vergessens niedergelassen haben soll?“

- b) Antwort bei beiden Magierakademien:

„Derartige Fragen beantworten wir nicht.“

- c) Antwort bei Dragan:

„Ihr meint Nekromold von Roggenfeldt? Nun, das Gerücht kenne ich. Dass die Akademien dazu nichts sagen wollen... wen wundert es? Handelt es sich doch um einen Magier, der an beiden Akademien rausgeworfen wurde. Mehr kann ich Euch nicht sagen, aber vielleicht weiß ja **[Name des Hesinde-Geweihten in Lowangen]** mehr darüber.“

3. Antwort 2c) schaltet im Hesinde-Tempel zu Lowangen ein Stichwort frei:

Stichwort:

„Nekromold von Roggenfeldt“

Texte dahinter:

- a) Angezeigte Frage in der Location:

„Wisst Ihr etwas über Nekromold von Roggenfeldt?“

- b) Antwort im Hesinde-Tempel zu Lowangen:

„Er ist wahrlich keine Zierde der Allweisen. Er hat sich während seiner Studien an den Akademien in Lowangen von den Zwölfen ab- und der Unheiligkeit zugewandt. Er beschwört das Finsterste der Niederhöhlen... und man sagt sogar, dass er einen Pakt eingegangen sei. Mögen die Zwölfe ihn verdammen!

Es ist übrigens erstaunlich, dass Ihr gerade nach ihm fragt... er soll im Sumpf des Vergessens leben, und von dort ist es nicht weit bis nach Neulowangen. Die dortigen Praioten sind in dieser Hinsicht gnadenlos. Vielleicht fragt Ihr dort noch einmal nach?“

4. Antwort 3b) schaltet im Praios-Tempel zu Neulowangen ein Stichwort frei:

Stichwort:

„Nekromold von Roggenfeldt“

Texte dahinter:

- a) Angezeigte Frage in der Location:

„Wisst Ihr etwas über Nekromold von Roggenfeldt?“

b) Antwort im Praios-Tempel zu Neulowangen:

„Uns sind Gerüchte bekannt, dass ein Beschwörer des Unheiligen im Sumpf sein Unwesen treiben soll. Man sagt, er hause in einem Turm auf einer Insel im Sumpf.“

Anmerkungen zu (1) bis (4):

- a) Wie verhält sich das Spiel, wenn man erst rausgeht, um Agdan zu finden - und dann erst später wieder umkehrt, um in Lowangen erst mal Erkundigungen einzuziehen? Ist dann die Quest schon vorbei?
- b) Die Magierakademien haben ja keinen richtigen Keyword-Dialog, sondern nur Textboxen. Müsste man schauen, wie das umgesetzt werden kann.
- c) Mit der Antwort im Praios-Tempel bin ich noch nicht zufrieden. Echte Praioten würden sich doch sofort auf den Weg machen...

Alternativen daher: Den Praioten eine Ausrede erfinden lassen oder auf diesen Tempel zu verzichten und dafür alle Infos (ohne den Praioten-Hinweis) zu Hesinde nach Lowangen packen.

- 5. Dann geht man raus aus Lowangen und fängt die Quest an.
- 6. Im Sumpf läuft die Quest bis zur ersten Begegnung mit der Hexe normal ab. Möglicherweise noch mit einem Hinweis der Echsen nach dem Kampf gegen den Schlinger?

Bei der Hexe könnte man einen Stichwortdialog einbauen mit den interessanten Themen anstelle der bisherigen Dialogoptionen.

Anmerkung:

Ich bin mir noch nicht ganz sicher, ob die Entscheidung zum Überleben der Hexe schon hier getroffen werden soll oder erst bei der zweiten Begegnung.

Danach geht es zum Turm des Magiers.

- 7a) Fall 1: Die Gruppe hat alle Infos zum Schwarzmagier.

Kommt man dann am Turm an, kann der Held mit der höchsten Klugheit noch mal rekapitulieren, was man so alles erfahren hat (basierend auf dem jetzigen Text, {0} ist der Held mit der höchsten KL):

Ihr wollt gerade die Tür öffnen, als {0} sagt: "Hier muss es sein. In diesem Turm könnte Nekromold von Roggenfeldt hausen. Magier leben gerne abgeschieden in Türmen. Und hier im Sumpf kann er Forschungen jeglicher Art nachgehen, ohne Aufsehen zu erregen.

Wie wir erfahren haben, ist er ein finsterner Beschwörer des Unheiligen, möglicherweise sogar ein Paktierer. Es kann also sein, dass wir es mit einem Dämon zu tun bekommen. Wir sollten daher noch einmal die Zwölfe um ihren Segen und ihren Beistand bitten.“

Hier könnte jetzt die übliche Kollekte rumgehen – der Betrag sollte dann aber gleichmäßig auf alle Zwölf verteilt werden. Oder es kommt nur eine Textbox mit Gebet und Bitte um Beistand (ohne Spenden und ohne Änderung der godgrace).

{0} fährt fort: „Jetzt sollten wir gerüstet sein. Lasst mich zuerst mal die Tür untersuchen, die ist bestimmt magisch gesichert.“

{0} nimmt einen langen Ast vom Boden und drückt damit gegen die Tür. Doch nichts passiert, nur die Tür schwenkt langsam nach innen auf. "Oha", sagt {0}, „der Magier fühlt sich hier auf der Insel also ziemlich sicher. Oder in dem Turm lebt niemand mehr.“

Vorsichtig geht Ihr ins Innere des Turmes.

Eine steinerne Treppe führt an der Turmmauer nach oben und nach unten. Im Raum steht nur ein langer Holztisch, bei dem an jedem Kopfende ein Stuhl steht. Ansonsten ist der Raum leer und ein hoch angebrachtes Fenster sorgt für spärliches Licht. Plötzlich hört Ihr Geräusche von unten. Vorsichtig steigt Ihr die Treppe hinab.

Der große Keller wird von vier Feuerschalen erleuchtet, die auf Podesten stehen. Zudem ist es hier unten sehr warm, fast schon heiß. Gegenüber der Treppe steht ein einfacher, wuchtiger, steinerner Thron, in dem ein Mann mit einer feinen roten Robe sitzt. Eindeutig ein Magier, der Euch nun böse anblickt.

7b) Fall 2: Die Gruppe hat nicht alle Infos zum Schwarzmagier.

Ablauf wie bisher.

8. Wie gehabt mit den Textkeys fdemon_0 bis fdemon3:

<text key="fdemon_0">"Ihr wagt es, in meinen Turm einzudringen?"</text>

<text key="fdemon_1">"Sicher schickt Satura Euch. Immer schon war sie erpicht auf meine Kristallkugel."</text>

<text key="fdemon_2">"Aber wenn sie denkt, in Euch hätte sie jemanden gefunden, der meiner Macht trotzen kann, hat sie sich getäuscht!"</text>

<text key="fdemon_3">"Ich werde einen Helfer beschwören, der Euch das Fürchten lehrt."</text>

9. Der dreigehörnte Dämon Azzitai erscheint.

"Wer hat mich gerufen?

Wer wagt es, AZZITAI aus seiner Dimension zu zerren?

Ich sehe hier keinen, der würdig genug ist!

Merkt Euch, Ihr Würmer:

AZZITAI zu rufen, ist nicht alles!

AZZITAI falsch zu rufen, ist tödlich!

AZZITAI zu beherrschen, ist alles andere als leicht!

Was habt Ihr Würmer vorzubringen?"

10. <text key="fdemon_4">"Er entzieht sich meiner Kontrolle!!!"</text>

<text key="fdemon_5">"Vernichtung den Eindringlingen!"</text>

<text key="fdemon_6">"Tod den Feinden der Dämonen!"</text>

<text key="fdemon_7">"Vernichte die Brut doch endlich."</text>

11. Azzitai wendet sich der Gruppe zu: „Und was wollt Ihr?“
12. Der Spieler muss sich für eine der folgenden Antworten entscheiden:
 - a) "Azzitai, du Ausgeburt der Niederhöllen, wir werden dich dorthin zurückschicken!"
 - b) "Ataizzi, du Ausgeburt der Niederhöllen, wir werden dich dorthin zurückschicken!"
 - c) "Oh Ihr Zwölfe... steht uns bei im Kampf gegen das Unheilige!"

13a) Antwort 12a:

Das wäre die Anrufung - godgrace bei allen Göttern geht zurück auf 0, man erst muss den Dämon bekämpfen und dann den Magier. Anschließend holt sich Rondra ihre Leihgabe zurück und man wird von Praioten verfolgt.

Ggf. bekommt man dann auch in den Tempeln und von den Leuten keinerlei Auskünfte mehr. Müsste man schauen, was technisch geht und wie es dann vom Balancing her ist. Es soll kein Queststopper sein, aber schon das Ganze massiv erschweren.

13b) Antwort 12b:

Das wäre die falsche Anrufung - der Dämon wendet sich gegen die Gruppe

<text key="fdemon_16">"Dieses Mal erfülle ich Dein Trachten, doch wage es nicht, mich noch einmal zu rufen."</text>

Game Over.

13c) Antwort 12c:

Efferd und Rondra greifen ein. Falls eine grafische Umsetzung nicht möglich oder zu aufwendig ist, hier einige Textvorschläge, um es über Textboxen abzuhandeln.

„Der Dämon sieht für einen Moment ratlos aus, dann macht sich in seinen Augen etwas breit, das doch... tatsächlich wie ANGST aussieht!“

„Und dann hört und spürt Ihr es, wenn auch gedämpft durch die dicken Mauern des Turmes: Ein Gewitter ist draußen aufgezogen, dumpf hört Ihr es donnern.“

„Der Feurdämon wird immer nervöser, dann erkennt Ihr auch den Grund dafür: Es regnet! Mitten im Turm platscht Regenwasser durch die Decke! Es scheint aber kein gewöhnlicher Regen zu sein: Ihr spürt eine Aura, die Euch an einen Tempel erinnert!“

„Plötzlich knirscht und knackt es in der Kellerdecke, die Balken scheinen nachzugeben! Doch noch bevor die Decke auf Euch fallen kann, wird sie vom Sturm nach oben getragen!“

„Ihr stellt fest, dass dieser unheimliche Vorgang alle Decken im Turm betreffen muss... denn auf einmal könnt Ihr den Himmel über dem Sumpf erkennen! Ihr seht Blitze und hört den Donner, der Regen innerhalb des Turms wird immer stärker! Doch mittlerweile konzentriert er sich auf den Dämon und den Magier!“

„Der Dämon scheint immer schwächer zu werden, jedenfalls wird er immer kleiner und schrumpft zusammen!“

„Doch er bäumt sich noch einmal auf und brüllt mit wütend-schmerzerfüllter Stimme: "Mich zu rufen, ist nicht alles! Kontrolle ist Macht! Einen solchen Fehler begeht man kein zweites Mal!"

Der Dämon vernichtet den Magier mit einem Feuerstrahl und zieht sich zurück. Es geht noch einmal die Kollekte rum, Ablauf wie oben am Anfang des Turms.

14. Nach 13c) oder nach zwei Siegen bei 13a) macht man Beute wie bislang auch. Danach geht man zurück zur Hexe.

15. Zurück bei der Hexe. **Siehe auch (6).**

[...]

Jetziger Text:

<text key="dlgswamp_25">Die Alte nähert sich Euch mit einem zynischen Grinsen auf den Lippen. "Ich hatte gehofft, dass Ihr es schafft, aber Hauptsache ist, der Magier ist tot. Leider habe ich in der Zwischenzeit erfahren müssen, dass Ihr auch nicht viel besser seid; auch Ihr habt meine Tiere getötet. Ihr versteht sicherlich, dass ich Euch nicht mehr helfen kann, sondern stattdessen Euren Frevel bestrafen muss."</text>

Entwurf:

Man kann die Informationen zu Agdan bekommen und die Hexe überleben lassen (Proben auf KL, Überreden, Menschenkenntnis - eine Hexe in der Gruppe mit Hexenblick >= 7 erleichtert das ganze). Hier würde ich eine einmalige Chance draus machen, also nicht wiederholbar.

Hier könnte man Informationen zu Gerlanje unterbringen und auch noch mal nach dem Hintergrund des Magiers fragen.

13b) Klappen die Proben nicht, geht es weiter wie bislang - Hexe tot.

14) Der Agdan Teil geht weiter wie bisher, man geht zurück nach Lowangen.

15) Jetzt könnten in den Akademien weitere Infos freigeschaltet sein, und auch Gerlanje könnte noch einiges erzählen.