

# 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!

### Hintergrund

1. Hexe  
Satura gehört – genau wie Gerlanje, die Kräuterhändlerin aus Gashok – zur Schwesternschaft Töchter der Erde. Sie hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Tiere des Sumpfes (also die friedlichen Sumpfrantzen, aber auch die Echsen) vor den Machenschaften des Magiers zu schützen. Eigentlich gut gesinnt, aber im Kampf gegen den Magier etwas misstrauisch, verroht und aggressiv geworden.
2. Magier  
Der Magier – vorläufiger Name: Nekromold von Roggenfeldt – ist ein Schwarzmagier, der vor einigen Jahren an beiden Lowanger Akademien rausgeflogen ist und sich in den Sumpf

zurückgezogen hat, um seine schwarzmagischen und dämonischen Studien u. a. an den Sumpfrantzen und den Echsen ungestört durchführen zu können.

Die aggressiven Sumpfrantzen, die Zombies und die Moorleichen sind Ergebnisse der Magier-Experimente. Auch der Schlinger?

3. Kristallkugel

Sie ist ein uraltes echsenmagisches Artefakt, das in der Vergangenheit mit Schutz- und Tarnzaubern belegt war und Ansvell vor der Welt verborgen hat.

Als der Magier sich im Sumpf niedergelassen hat, hat er als erstes den Echsen die Kugel geraubt. Seine dämonischen Experimente haben die Kugel ausgezehrt, sie ist in der Gegenwart nicht mehr magisch.

Die Hexe will das Artefakt nutzen, um sich und ihre Tiere (die friedlichen Sumpfrantzen) vor den Orks und dem Magier zu schützen. Sie weiß nichts von der Wirkungslosigkeit in der Gegenwart.

4. Großer Stachel und echsische Streitaxt

Hierbei könnte es sich um echsische meisterliche Waffen handeln. Die Streitaxt findet man ja beim Schlinger, den großen Stachel bei den Moorleichen (oder in der Zombiehütte?)

## Ablauf der Story

1. Die Helden bekommen den Auftrag, Agdan zu finden und von Meister Eolan den allgemeinen Hinweis auf den Magier.

Das müsste in diesem Text sein:

*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.*

Textvorschlag:

*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. Nach diesem Hinweis sollte der Held mit KL(max) auf die Idee kommen, sich in Lowangen umzuhören. Erste Anlaufstelle sind die beiden Akademien.

Textvorschlag:

*„Wir sollten versuchen, in der Stadt Informationen zu dem Schwarzmagier zu bekommen“, meint {0}. Der Sumpf ist ja nicht so weit weg, vielleicht weiß man ja in den Magierakademien etwas?*

3. Dieser Hinweis schaltet bei beiden Magierakademien 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.“*

4. Hat man in einer der beiden Akademien gefragt, sollte wieder der Held mit KL(max) auf die Idee kommen, bei der zweiten Akademie zu fragen.

Textvorschlag:

*„Das war wohl nichts“, meint {0}. „Aber vielleicht weiß man in der anderen Akademie mehr? Wir sollten dort auch noch nachfragen.“*

Anmerkung:

Wenn sich der Name der Akademie als Variable abbilden lässt, kann man auch diesen Namen einbauen.

5. An der zweiten Akademie bekommt man die gleiche Antwort wie bei #4b.  
6. #5 schaltet dann bei Dragan das Stichwort frei.

Stichwort:

*„Schwarzmagier im Sumpf“*

Texte dahinter:

a) Angezeigte Frage bei Dragan:

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

b) Antwort bei Dragan:

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

7. #6 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.*

*Es ist übrigens erstaunlich, dass Ihr gerade nach ihm fragt... er soll im Sumpf des Vergessens leben und dort das Unheilige bei seinem wahren Namen anrufen! Mögen die Zwölfe ihn dafür verdammen!*

8. Reise zum Sumpf, Betreten des Sumpfes
9. Die Helden sprechen mit dem Echsenhäuptling und bekommen den Hinweis auf den Schlinger.

Texte:

Wie bisher.

10. Die Helden besiegen den Schlinger.
11. Die Helden sprechen mit dem Echsenhäuptling und bekommen Hinweise auf die Hexe und auf den Kristallomanten.

Frage:

Ist der Kristallomant ab jetzt zugänglich?

12. Die Helden sprechen mit der Hexe und bekommen den Hinweis und den Auftrag zum Magier und zur Kristallkugel. Danach geht es zum Turm des Magiers.

13. Fall 1: Die Gruppe hat alle Infos zum Schwarzmagier.

Ist die Gruppe am Turm angekommen, kann der Held mit KL(max) noch mal rekapitulieren, was man so alles erfahren hat (basierend auf dem jetzigen Text):

*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 müssen dabei aber aufpassen, dass wir die Zwölfe nicht verärgern, die Anrufung und Beschwörung von Dämonen ist lästerliche Schwarzmagie!*

*Wir sollten 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, 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, auf dem ein Mann mit einer feinen roten Robe sitzt.*

*Eindeutig ein Magier, der Euch nun böse anblickt.*

14. Fall 2: Die Gruppe hat nicht alle Infos zum Schwarzmagier.

Ablauf wie bisher.

15. *„Ihr wagt es, in meinen Turm einzudringen?“*

*„Sicher schickt Satura Euch. Immer schon war sie erpicht auf meine Kristallkugel.“*

*„Aber wenn sie denkt, in Euch hätte sie jemanden gefunden, der meiner Macht trotzen kann, hat sie sich getäuscht!“*

*„Ich werde einen Helfer beschwören, der Euch das Fürchten lehrt.“*

16. Der dreiehörnte 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?“*

17. Der Magier

*„Er entzieht sich meiner Kontrolle!!!“*

*„Vernichtung den Eindringlingen!“*

*„Tod den Feinden der Dämonen!“*

*„Vernichte die Brut doch endlich!“*

18. Azzitai wendet sich der Gruppe zu:

*„Und was wollt Ihr?“*

19. Der Spieler muss sich für eine der folgenden Antworten entscheiden:
- a) *„Azzitai, du Ausgeburt der Niederhöhlen, zurück mit dir in deine Dimension!“*
  - b) *„Ataizzi, du Ausgeburt der Niederhöhlen, zurück mit dir in deine Dimension!“*
  - c) *„Oh Ihr Zwölfe... steht uns bei und segnet uns im Kampf gegen das Unheilige!“*
20. Antwort #19a:
- Das wäre die lästerliche Anrufung. Folgen:
- Godgrace bei allen Göttern geht zurück auf 0
- Kampf gegen Dämon und 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.
21. Antwort #19b:
22. Das wäre die falsche Anrufung - der Dämon wendet sich gegen die Gruppe.
- „Dieses Mal erfülle ich Dein Trachten, doch wage es nicht, mich noch einmal zu rufen.“*
- Game Over.
23. Antwort #19c:
- 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 und läuft die Wände herunter! 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, zerfällt sie zu Staub.*
- Es wird heller im Turm... und bei einigem flüchtigen Blick nach oben stellt Ihr fest, dass Ihr den Himmel über dem Sumpf erkennen könnt.*
- Ihr seht Blitze, Ihr hört den Donner, der Regen innerhalb des Turms wird immer stärker. Doch mittlerweile konzentriert er sich auf den Dämon und den Magier.*
- Der Feurdämon 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!“*

24. 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.
25. Nach einem Sieg bei #20 oder nach #24 macht man Beute wie bislang auch.
26. Danach geht man zurück zur Hexe.
27. Helden sprechen mit der Hexe.
28. Fall 1: Hexe bzw. Hexer in der Gruppe  
Satura überlebt, erweiterte Gesprächsoptionen im Keyword-Dialog.  
Satura stellt fest, dass die Kugel nicht mehr magisch (also wertlos) ist und sie sie nicht mehr braucht, da der Magier ja tot ist.  
Die Gruppe kann die Kugel behalten.
29. Fall 2: Weder Hexe noch Hexer in der Gruppe
  - a) Probe auf Menschenkenntnis, Überreden, Betören
  - b) Prüfung auf Mindest-TaW statt Proben
30. Variante 1: Probe gelingt bzw. TaW hoch genug.  
Satura überlebt, erweiterte Gesprächsoptionen im Keyword-Dialog.  
Satura stellt fest, dass die Kugel nicht mehr magisch (also wertlos) ist und sie sie nicht mehr braucht, da der Magier ja tot ist.  
Die Gruppe kann die Kugel behalten.
31. Variante 2: Probe gelingt nicht.  
Kampf, H überlebt nicht.
32. Vorschläge für erweiterten Stichwortdialog  
Gerlanje, friedliche Sumpfrantzen, aggressive Sumpfrantzen, Magier, Echtenmagie...
33. Zu klären: Soll Satura im Sumpf bleiben oder in die Zivilisation zurück?
34. Der Held mit höchstem TaW Magiekunde schlägt vor, die Kugel zu untersuchen und mit ihr zum Kristallomanten zu gehen und ihn danach zu fragen.
35. Odem Arcanum und Analüs zeigen, dass sie nicht mehr magisch ist.
36. evtl. mit Mindest-TaW?
37. Kristallomant ist erstaunt und erschrocken, dass die Helden die Kugel haben, und holt den Häuptling dazu.
38. Häuptling und Kristallomant erzählen die Geschichte der Kugel.
39. Die Echten fragen, ob sie die Kugel zurückbekommen können.

Hinweis:

Diese Frage soll nur einmal gestellt werden können!

40. Wird die Kugel übergeben, deutet der Kristallomant an, dass er sie untersuchen wird.  
Kommt die Gruppe dann einen Monat später (evtl. 3 Monate?) wieder zum Kristallomanten,  
hat der Kristallomant sie „restauriert“ / zum Artefakt gemacht.  
Häuptling und Kristallomant schenken sie der Gruppe.  
Hinweis:  
Ähnlich wie in der Bibliothek des Phextempels könnte man hier Steigerungsversuche auf  
passende Talente / Zauber durchführen.
41. Ergänzende Hinweise zu Agdan, Sumpfrantzen, Heidekraut?
42. Erweiterte Gesprächsoptionen zur Geschichte der Echsen und ihrer Magie? Da bräuchte ich  
Input...
43. Anmerkung:  
Mal ganz frech „grüne Wiese“ gedacht: Könnte der Kristallomant anbieten, zukünftig - gegen  
Entgelt natürlich! - Waffen, Rüstungen, Items magisch zu behandeln? Oder nur einen Teil  
davon?
44. Wirkung des Artefakts bei Tragen im Inventar? Ich könnte mir sowas wie IN +1, AG -1,  
Magiekunde +1, Boni auf Illusionszauber (sind da welche im Spiel?) vorstellen.
45. Geht man danach noch mal zu Satura (wenn sie denn im Sumpf bleibt), weitere  
Dialogoptionen?
46. Wird die Kugel nicht übergeben, bleibt alles so wie es ist. Allerdings sprechen die Echsen nicht  
mehr mit der Gruppe!
47. Rest Agdan-Story wie gehabt.  
Anmerkung:  
Evtl. müsste man über die Verteilung der Dokumente noch mal nachdenken.
48. Ergänzung: Einbindung Moorleichen und Zombies, die ja vom Magier geschaffene Kreaturen  
sind:  
- Variante 1: Zombies und Moorleichen werden vor der eigentlichen Quest erledigt.  
- Variante 2: Zombies vor, Moorleichen nach der eigentlichen Quest.  
- Variante 3: Moorleichen vor, Zombies nach der eigentlichen Quest.  
- Variante 4: Moorleichen und Zombies nach der eigentlichen Quest.  
Die 4 verschiedenen Varianten zu den Moorleichen und Zombies sollten sich in  
unterschiedlichen Texten (an den entsprechenden Stellen, aber auch beim Magierturm)  
niederschlagen.
49. Zurück nach Lowangen. Ablauf mit Agdan und Eolan wie gehabt
50. Jetzt könnten in den Akademien weitere Infos freigeschaltet sein, und auch Gerlanje könnte  
noch einiges erzählen.