

Sternenschweif HD

TdN-Dungeon unter Tjolmar: Die Hesinde-Statue

Ausgangssituation

Die Hesinde-Statue steht als Dea ex machina unmotiviert im Dungeon herum und ermöglicht es einem Helden der Gruppe, ab einem bestimmten Ansehen bei Hesinde entweder den Zauberspruch „Hartes Schmelze“ auf ZfW 15 zu bringen (für Magiebegabte, im Tausch 4 pAsP) oder die Eigenschaft Klugheit um 2 Punkte zu verbessern (für Nichtmagiebegabte, im Tausch gegen 7 pLeP). Die KL-Steigerung wird nur angeboten, wenn sich kein magisch begabter Held in der aktiven Teilgruppe befindet. Geprüft wird dabei nicht Klasse, sondern die AE.

Problem

Die Hesinde-Statue steht in einem TdN, der auch noch dämonisch verseucht ist. Sie wirkt in diesem Umfeld ein Hesindewunder.

Das ist absolut unglaublich und entspricht nicht dem Kanon und der aventurischen Lebensrealität.

Ziel

Die Hesinde-Statue, die sich im TdN-Dungeon unter Tjolmar befindet, soll in einen logischen, aventurisch-kanonischen Kontext eingebettet 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. Die godgrace-Textkeys werden wie folgt ergänzt (Beispiel Praios):

<text key="gg_praios">"Nun ich kann nicht für die anderen sprechen, aber..."

Euer Gegenüber starrt mit bohrendem Blick in Eure Gesichter und antwortet schließlich mit fester Stimme:

"Der Herr des Lichts ist {1}."

Der Geweihte fährt fort:

„Der Herr des Lichts ist aber besorgt über Umtriebe des Dreizehnten, **die das Gesetz und die Herrschaft des Lichts bedrohen.**“

</text>

Anmerkungen:

Der muss natürlich dem Geschlecht der Geweihten im jeweiligen Tempel angepasst werden, notfalls einen neutralen Text oder den Plural nehmen.

Bei dem **blau markierten** Text sollte jeder Gott seinen eigenen Text bekommen.

Praios (siehe oben)

Rondra die die Ehre des Kampfes und die Reinheit der Gewitter bedrohen.

Ingerimm die die Reinheit der Erze und die Reinheit des Feuers bedrohen.

Tsa die alles Leben dieser Welt auslöschen und den Frieden bedrohen.

Travia die die Bewohner dieser Welt sich fremd werden lassen und die heilige Gastfreundschaft und die Familie bedrohen.

Peraine die Krankheiten und Pestilenzen bringen und Pflanzen verdorren lassen.

Hesinde die Wissenschaft, Kunst und Magie pervertieren.

Phex die den Handel zum Erliegen bringen und auch die Gewieften schwankend werden lassen.

Boron die die Ruhe des Schlafes und die Gewissheit, dass die Hallen des Ewigen auf jeden warten, bedrohen.

Rahja die den Wein verdorren und die Liebe sterben lassen.

Firun die das Eis des Winters schmelzen lassen und die Jagd unmöglich machen.

Efferd die das Wasser und die Meere verpesten und Delphine vergiften.

Ifirn die alles Leben auslöschen und den Frühling verpesten.

Frage: Fehlt einer?

2. Es muss ein neues Stichwort im jeweiligen Keydialog freigeschaltet werden.

Stichwort: „Der Dreizehnte“

Für den Helden mit dem höchsten TaW Götter & Kulte (zukünftig kurz: G & K) wird eine Probe darauf gewürfelt.

Ist der TaW* <7 bzw. scheitert die Probe, wird folgender Text eingeblendet: „Dabei könnt Ihr uns nicht helfen, da Ihr Euch auf diesem Gebiet zu wenig auskennt.“

Die Probe muss wiederholbar sein.

Ist der TaW* >= 7, geht es hier weiter.

Text dahinter: „Wir haben davon gehört... er versucht, seinen Einfluss auszubauen.
Hesindian in Tiefhusen wird Euch wohl mehr berichten können. Nicht
verwunderlich bei einem Geweihten der Mutter der Weisheit.“

Ausnahme Hesinde-Tempel in Tiefhusen.

Text hier: „Wir haben davon gehört... er versucht, seinen Einfluss auszubauen.“

Ausnahme Hesinde-Tempel in Lowangen.

Text hier: „Wir haben davon gehört... er versucht, seinen Einfluss auszubauen.
Hesindian in Tiefhusen wird Euch wohl mehr berichten können.“

Anmerkungen:

Es soll schon der dezente Hinweis kommen, dass es um den TaW G & K geht.

Ein Magier startet übrigens mit TaW 3, da ist 7 nicht unrealistisch. Könnte man aber auch etwas höher setzen, da man ja direkt zu Beginn 6 Stufenanstiege hat.

3. Diese Texte schalten im Hesinde-Tempel zu Tiefhusen (und nur dort!) ein neues Stichwort „Umtriebe des Dreizehnten“ frei.

Text dahinter:

„Vor etlichen Mada-Läufen ist hier in der Gegend von Tiefhusen eine Statue der Allwissenden geraubt worden. Sie stand einst auf etwa halbem Wege von hier nach Rorkvell. Damals half sie würdigen Unwissenden, die Berge der Erkenntnis zu erklimmen.

Doch... wie gesagt, vor einigen Mada-Läufen ist diese Statue geraubt worden. Herbeigeeilte Geweihte des Sacer Ordo Draconis haben erkannt, dass Paktierer des Dreizehnten die Statue geraubt haben.

Glaubwürdigen Nachrichten zufolge ist sie nach Tjolmar oder in das Umland von Tjolmar verschleppt worden, dort verliert sich die Spur in Geraune und Gerüchten.

Ihr würdet uns sehr helfen, wenn Ihr versucht, die Statue zu finden.

Es steht allerdings zu befürchten, dass die Paktierer des Rattenkinds sie missbrauchen werden, um die Menschen Aventuriens zu verwirren und vom rechten Glauben abzubringen.

Uns wurde zugetragen, dass die Paktierer daran arbeiten, sie zu einem Artefakt des Dreizehnten zu machen, sie aber wie eine Statue der Allweisen aussehen und wirken zu lassen. Seid also vorsichtig! Zerstört notfalls die Statue, wenn die Übernahme zu weit fortgeschritten ist.

Außerdem vermisst der Orden eine junge Geweihte, die an den Untersuchungen beteiligt war. Niemand weiß, was ihr zugestoßen ist und ob sie noch lebt. Bitte findet auch sie!“

4. Das Stichwort „Der Dreizehnte“ muss überall blockiert werden.

Anmerkungen:

Der Standort ist meine eigene Erfindung, wer eine bessere Idee hat, wo die Statue hergekommen sein kann – immer her damit.

„Würdige Unwissende“ und „Berge der Erkenntnis“ sind schon als dezente Hinweise gemeint auf Godgrace, fehlendes Wissen und Verbesserung von Eigenschaften / TaW / ZfP.

Möglichweise könnte man hier auch noch einen Hinweis zum Basilisken einfügen? Da müssten dann aber noch mehr Texte geschrieben werden. Vielleicht nach Release?

Hinweis:

Das Folgende soll nur triggern, wenn man die Hintergrundgeschichte erfahren hat!

5. Die Hinweise im TdN, die im Forum angesprochen hatte, würde ich weglassen. Allenfalls könnte man beim a) Betreten des Ingramosch-Hauses, b) beim Betreten des Kellers oder c) beim Betreten des Abschnitts der ersten Ebene, wo die Statue und der Eisblock stehen, per Textbox einen Hinweis auf eine namenlose Aura des Grauens geben, die dieses Gebäude durchzieht.

Textvorschläge für a), b) und c):

{0} ist der Held mit dem höchsten TaW G&K für a), b) und c))

{0} hält plötzlich inne, atmet tief durch und flüstert: „Hier ist eine schreckliche und böse Aura zu spüren. Es wird wohl gefährlich werden.“

{0} flüstert Euch zu: „Die Aura des Bösen wird immer stärker!“

{0} flüstert Euch zu: „Der Einfluss des Bösen wird immer größer. Aber es ist auch ein Hauch zwölfgöttlicher Weihe zu spüren. Ein Rest, der aber immer schwächer wird. Wir sollten uns beeilen!“

6. Irgendwann ist man an der Statue angekommen.

Textvorschläge:

{0} ist der Held mit dem höchsten TaW G&K, {1} ist der Held mit dem höchsten ZfW

Illusionen zerstören (zukünftig kurz: IZ), {2} ist je nach Geschlecht von {1} „er“ oder „sie“)

Fall 1: {0} <> {1}

{0} sagt leise zu Euch: „Das muss die Statue sein. Seht Ihr die Zeichen der Allwissenden auf der Stirn und auf den Schultern?“

{1} wirkt auf einmal abwesend und in sich versunken. Dann hebt {2} den Kopf und meint leise: „Aber irgendetwas stimmt damit nicht. Ich spüre einen Einfluss, der uns narren soll und etwas vortäuscht. Es wird wohl ein mächtiger Illusionszauber sein.“

Fall 2: {0} = {1}

{0} sagt leise zu Euch: „Das muss die Statue sein. Seht Ihr die Zeichen der Allwissenden auf der Stirn und auf den Schultern? Doch halt... wartet mal!“

{1} wirkt auf einmal abwesend und in sich versunken. Dann hebt {2} den Kopf und meint leise: „Aber irgendetwas stimmt damit nicht. Ich spüre einen Einfluss, der uns narren soll und etwas vortäuscht. Es wird wohl ein mächtiger Illusionszauber sein.“

Anmerkung:

Hier müsste man evtl. auch noch abfangen, dass man ja zuerst die Geweihte befreien kann und dann zur Statue geht. Hängt von der Umsetzung ab.

7. Textbox: „Wollt Ihr versuchen, die Illusion zu zerstören?“ Antworten: Ja / Nein
8. Nein bei (7): Nichts passiert, es geht weiter mit (19).
9. Ja bei (7):
Es wird geprüft, ob mindestens einer der Helden bei IZ einen ZfW ≥ -5 hat.
10. Ist bei (9) die Prüfung erfolgreich, kommt der übliche Zauberdiallog analog zu z. B. Foramen an einer Truhe.
11. Gelingt der IZ-Zauber, verschwinden die Illusionen, die eine Hesindestatue vortäuschen und man erkennt, dass sie vom Namenlosen korrumpiert ist. Beschmiert mit schwarzmagischen Zeichen und Symbolen, verstümmelt, gefesselt, die unheilige Aura wird noch stärker – alles in Form von Textboxen, evtl. auch grafisch dargestellt.

Textvorschlag:

{0} ist der Held, der den IZ gezaubert hat.)

{0} schaut Euch entsetzt an und flüstert: „Ich habe es geahnt. Schaut Euch nur an, wie sie die Statue geschändet haben: Der Kopf ist mit schwarzmagischen Symbolen beschmiert, die Arme wurden abgeschlagen, sie ist gefesselt! Ich spüre auch, dass die Aura des Bösen stärker wird! Was sollen wir tun?“

Als Kosten für den Zauber würde ich 20 AsP ansetzen. Evtl. auch 3-4 pAsP, wenn das machbar ist.

Anmerkung:

Ich könnte mir auch einen mit schwarzmagischen Symbolen „verzierten“ Magierhut oder ein anderes Item vorstellen, das mit einem Motoricus in ein Loot geholt wird.

Ablauf dann analog mit Beutefenster, wenn der Motoricus gelingt.

12. Gelingt der Zauber nicht, kann er wiederholt werden.

13. Kann der Zauber nicht gesprochen werden, geht es weiter mit (23).

14. Hat man nach erfolgreich gewirktem IZ an dieser Stelle einen TaW G&K ≥ 8 (oder besteht eine um 3 erschwerte Probe mit TaW* ≥ 6), kann man erkennen, wie man die Statue gefahrlos äußerlich reinigen kann.

15. Diese Reinigung kann über Textboxen abgehandelt werden.

Textvorschlag:

„Ihr entfernt die Fesseln, die die Statue binden, und reinigt sie von den unheiligen Zeichen und Symbolen des Dreizehnten.“

Je nachdem, wie man die Statue vorher beschrieben hat. Nach der Reinigung sollte sie dann auch anders aussehen.

16. Nach der Reinigung dann eine Textbox.

Textvorschlag:

Ihr spürt, dass Eure Mühe nicht vergeblich war. Es scheint, als sei die Aura des Bösen nicht mehr so stark. Ganz im Gegenteil: Ihr meint zu spüren, dass die Allweise wohlwollend auf Euch herabschaut und dass sie versucht, die Statue wieder mit ihrem Geist zu erfüllen.

17. Danach sollte sich die Gruppe die Frage stellen, ob sie noch mehr tun kann. Und wenn einer der Helden den Destructibo zaubern kann (ZfW ≥ -5), sollte er dies vorschlagen. Dann könnte eine Diskussion losgehen (etwa so: „Das könnte die Statue zerstören!“ – „Das haben uns die Geweihten für den schlimmsten Fall doch erlaubt!“ – „Das dürfen wir nicht tun!“ – „Es ist die letzte Möglichkeit, der Einfluss des Bösen wird sonst immer stärker!“ – „Also gut!“)

18. Der Spieler muss entscheiden, ob er den Destructibo zaubern will. Bei „Ja“ wird er gezaubert, bei „Nein“ nicht.

19. Bei „Nein“ endet hier die Story vorerst – man kann aber mit dem Eisblock weitermachen, wenn man „Hartes Schmelze“ zaubern kann. Das befreit dann die Hesinde-Geweihte, die zum NPC wird – und als Magierin bzw. magisch begabte Geweihte im SOD den IZ-Zauber und den Destructibo gut genug beherrscht.

20. Bei „Ja“ in (18) wird gezaubert – gelingt der Zauber, verflüchtigt sich die namenlose Aura. Über Textboxen wird ein Gebet zu Hesinde gesprochen und um ihren Segen gebeten (ist ein Hesinde-Geborener dabei, macht der das – bei mehreren der von ihnen, der am weitesten links steht. Gibt es keinen Hesindegeborenen, macht es der Anführer). Der Eisblock wird zerstört, wenn die Geweihte noch nicht befreit ist.

Kosten für den Destructibo: 25 AsP, evtl. auch 5-6 pAsP (wenn machbar).

Alternative 1:

Wenn man den schwarzmagischen Magierhut einbaut, kann man auf diesen den Destructibo sprechen und damit die Statue reinigen und den Hut zerstören: Als schwarzmagisches Artefakt war er entscheidend für die Aura und das Fernhalten von Hesinde!

Alternative 2:

Statt des Magierhuts ein anderes Item einbauen (eine Rüstung, Armschienen, Hose o. ä.), die entzaubert werden müssen und dann aber z. B. einen Waffenrock mit RS = 3 oder 4 oder aber Armschienen mit RS = 1 oder 2 ergeben, die von einem Magier getragen werden können. Gern auch nur von Magiern.

21. Gelingt der Zauber nicht, kann man es nochmal versuchen (Endlosschleife bis zum Gelingen, siehe mein FR zu Odem Arcanum & Analüs) oder wie bei (19) mit dem Eisblock weitermachen.

22. Geht an dieser Stelle gar nichts (Destructibo und Hartes Schmelze nicht anwendbar), bleibt die Statue zwar äußerlich gereinigt, aber innerlich verseucht.

23. Kann man die Hesinde-Geweihte mit einer der Möglichkeiten befreien, kann sie – wenn noch nicht geschehen – die Statue bzw. das Item entzaubern und schließt sich dann der Gruppe als NPC an. Sie sollte bei der Befreiung in einem jämmerlichen Zustand sein (cLE = 10, cAE = 0, Hunger und Durst, evtl. auch erkrankt an der Basiliskenpestilenz. Dann müsste man sie über

ein Lager aufpäppeln und heilen) – immerhin haben die Paktierer bzw. Hohepriester die LE, die AE und die Regeneration der Geweihten dazu benutzt, die Illusion aufrecht zu erhalten und die Aura zu stärken. Das kann sie nach der Behandlung gern in einem Dialog erklären, der kann dann auch etwas ausführlicher sein und die Infos aus Tiefhusen ergänzen bzw. vertiefen.

Frage: Bedarf für einen Text / Keyword-Dialog?

24. Ihre canAct-Anwesenheit als NPC erhöht temporär die MR aller Helden um 5 – immerhin steht die 3. Ebene ja noch bevor.

Hinweis:

Eigenschaften, Talente, ZfW und Ausrüstung wurden recherchiert und stehen im Forum.

25. Sie bleibt auch in der 3. Ebene dabei und unterstützt wirksam im Kampf (mit Kampfzaubern, die auch gegen Arkandor helfen) und verlässt die Gruppe erst, wenn Ingramosch dazu kommt. Auch hier kann man einige Texte einbauen, dass die Gefahr ja nun gebannt ist und sie deshalb in einen Hesinde-Tempel geht.

Textvorschlag:

{0} ist die Geweihte.)

„{0} sieht Euch an und sagt erschöpft: „Es ist fast vollbracht. Das Rattenkind und seine Aura verlieren an Einfluss und werden schwächer. Ich muss mich jetzt zurückziehen, um der Allwissenden für die Errettung zu danken.“

Hier sollte man jetzt die Beschreibung einbauen, mit der Rondra zu Spielbeginn durch ihre Geweihte spricht.

{0} fährt fort: „Die Mutter der Weisheit dankt Euch für Euren Einsatz und Euren Wagemut. Bringt jetzt Ingramosch zu Elestir Sternlicht, um Eure Aufgabe zu beenden.“

Dann wird der NPC ausgetauscht und das Spiel geht weiter wie bisher auch.

Anmerkung:

Da die Kämpfe nicht leicht sind, sollte man über eine Art magischen RS (dauerhafter Armatutz als Teil von Hesindes Aura) und ein vor Kampfzaubern / Feuer schützendes Item nachdenken. Auch sollte sie im Kampf immer mal einen Armatutz zaubern. Ist der für NPC schon implementiert? Notfalls braucht man wohl eine neue NPC-Klasse.

26. Hat man dann Ingramosch bei Elestir abgeliefert und gefeiert, landet man ja nach derzeit angekündigtem Stand in Kvirasim. Hier könnte man noch einmal der Rondra-Geweihten vom Anfang des Spiels begegnen.

27. Spätestens hier müssen alle Dialogtexte, die zur Statue und zur Geweihten gehören, geblockt werden. Die Frage nach dem Ansehen zeigt dann nur den jetzigen Text.

28. Ab da sollte die Gruppe dann in allen Tempeln wieder nach Tiefhusen verwiesen werden.

Textvorschlag, jeweils beim Betreten des Tempels als Textbox:

„Wir haben von Eurem Sieg über das Böse gehört. Hesindian in Tiefhusen wünscht Euch zu sprechen.“

Ausnahme: Hesinde-Tempel in Tiefhusen, dort kommt dieser Text nicht, es geht direkt weiter mit (29).

29. Textbox beim Betreten des Hesinde-Tempels zu Tiefhusen, evtl. auch im Radialmenü bei „Gespräch“ als Starttext.

Textvorschlag:

{0} ist der Name der geretteten Geweihten.)

„Willkommen zurück! Habt Dank für die Errettung von {0}! Sie kann Euch leider nicht selbst danken, da sie sich von den Qualen erholt. Habt Dank für die Vertilgung des Bösen und für Euren Einsatz zur Rettung des Svelltlandes!“

Wenn möglich, gerne auch mit vertonter Cut Scene.

30. Textbox mit der Belohnung, evtl. auch Einbindung in die Cut Scene.

Textvorschlag:

„Ihr spürt, wie Euch der Geist und ein Teil des Wissens der Allweisen durchströmen.“

Vorschläge für die Belohnung:

Die an der Statue benötigten pAsP werden ersetzt.

KL für alle +1 (auch über Maxwert)

TaW G & K + 1 für alle

Evtl. auch noch TaW Geschichte +1 für alle, ZfW Analüs +1 oder 2 für alle Magiebegabten

GodGrace Hesinde & Praios + 100

GodGrace alle anderen + 50

100 AP für alle

10 pAsP für alle Magiebegabten, 10 pLeP für alle Nichtzauberkundigen

Möglich wären auch ein weiterer Stabzauber oder aber eine weitere Ritualprobe für das Magierrapier.

Wenn es bei der Statue nicht über ein Item geregelt wird, könnte Hesindian jetzt zusätzlich ein solches Artefakt übergeben.

Vorschläge:

Magischer Waffenrock mit RS 3-4 und MR +1 bei normaler BE, verwendbar nur für Magier

Magisches Rüstungsteil für den Unterarm mit RS 1-2 und MR +2, verwendbar nur für Magier

Für diese Items bräuchte man dann noch History-Texte, aber da kenne ich mich zu wenig aus.