Die Erzähler (AT) Aufbau

**Hintergrund**

Die Geschichte spielt in einer Mittelalter-Fantasy-Welt. Im Königreich Zelustria herrscht König Manuel III., ein unbarmherziger und selbstverliebter Tyrann, der das eigene Wohl über das seines Volkes stellt. Selbst das Leben am Hof ist gefährlich, da der König zur reinen Belustigung seine Bediensteten hängen und foltern lässt. Darum wendet sich der Hofzauberer Samson im Geheimen gegen den König und beschließt dessen Mord. Doch da jeder im Land den König fürchtet und gegenseitiger Verrat für den Schutz des eigenen Lebens Bündnissen vorgezogen wird, sieht Samson sich nicht in der Lage, Verbündete zu finden und seinen Plan umzusetzen. Darum betritt er ein Portal zu den Schöpfern dieser Welt, den sogenannten „Erzählern“, die die Geschichte sowie Raum und Zeit nach Belieben verändern können. Dabei gelten jedoch vier Regeln, bei deren Bruch die Geschichte und mit ihr der Erzähler stirbt:

1. Nur die erzählte Geschichte ist die wahre. (Logisch begründen, nicht „x stirbt“)
2. Die Wahrheit hinter den Erzählern darf nicht verkündet werden.
3. Eine Geschichte benötigt immer einen Zuhörer.
4. Die geschaffenen Figuren agieren ohne Einfluss eigenständig.

Normalerweise haben die Erzähler alleinige Macht über ihre Geschichte. Jeder ist seiner eigenen zugeteilt und kann so nach Belieben über sie bestimmen. Darum entsteht ein Konflikt, als Samson auf den namenlosen Erzähler seiner Welt trifft, da nun beide die Geschichte in ihrer Version erzählen wollen, keiner aber Macht über den jeweils anderen hat. Dadurch liegt es nun am Spieler, welchem Erzähler er wann zuhören und bei welchen Entscheidungen er wen unterstützen möchte. Während der Namenlose durch Samsons Anwesenheit erzürnt ist und deswegen eine blutige „Rache“ an dessen Welt anstrebt, versucht Samson die Tyrannei des Königs durch das Erfinden eines Helden zu beenden. Der Spieler selbst erfährt von all diesen Dingen zunächst jedoch nichts, er soll den Eindruck haben, es handele sich um eine ordinäre Heldengeschichte.

**Regelbruch**

Erst im Laufe der Geschichte werden die Regeln gebrochen und die Wahrheit kommt durch Diskussionen zwischen Samson und dem Namenlosen ans Licht. Die Strafe für den Regelbruch ist der Tod beider Erzähler, der aber erst beim Abschluss der Geschichte eintritt. Während Samson bereit ist sein Leben zu geben, um die Tyrannei des Königs zu beenden, sabotiert der Namenlose die Geschichte, damit sie kein Ende nimmt.

**Figuren**

Samson: intelligent, freundlich, pazifistisch, offenherzig -> Ohne Äußeres

Der Namenlose: stur, grausam, sadistisch, hinterlistig -> Ohne Äußeres

Darius der Tapfere: 21 Jahre alt, Ritter, groß, muskelbepackt, schulterlanges blondes Haar, braune Augen, silbern-glänzende Plattenrüstung, senkrechte Narbe unterm rechten Auge

Manuel III.: Um die 50 Jahre alt, groß, kantiges Gesicht, finstere Miene, schwarzer getrimmter Vollbart, blass, grüne Augen, dunkelroter Samtumhang mit grauen Verzierungen, darunter schwarzer Stoff mit kleinen königlichen Wappen, goldene Krone, Rubinamulett, düster-elegant

Prinzessin: Um die 17 Jahre alt, mager, blass, langes blondes Haar, braune Augen, durchschnittlich groß, edles blau-weißes Kleid, aber keinen Prunk, trauriges, weiches Gesicht

Kanzler: Um die 70 Jahre alt, gekrümmte Haltung, klein, langer weißer Bart, Glatze, schwarze Stoffhose, braunes Stoffhemd

Räuberanführerin: Um die 30 Jahre alt, dünn, freches Gesicht, kurzes zerzaustes braunes Haar, Narbe, einfache zerlöcherte Stoffkleidung

**Orte**

Wald: Vögel schwirren umher, Licht strahlt durch die Blätter, in der Nähe ist eine kleine Lichtung, neben der ein Fluss plätschert.

Felder vor Burg, arme Bauern pflügen den Boden, zerrissene Kleidung, Stofffetzen

Stadt: Schloss auf Berg gelegen, ringsherum darunter Häuser, einfach, brüchig, manche zerfallen, schlammige Straßen, arme Menschen, schmutzig, Stofflumpen, manche liegen auf dem Boden, viele Bettler, kleiner Markt, wenige Tavernen

Burg: Prunkvoll und prächtig, groß, makellos, mit massiven Mauern und Türmen umrandet, breiter Vorhof mündet in Palast, Wände aus Gold und edlem Marmor, verzierte Säulen und kostbare Kronleuchter

Thronsaal: Weiter Raum, roter Teppich zum Thron ausgelegt, Daneben Säulen, Mosaikfenster durch die Licht strahlt und die Kronleuchter unterstützen, mit roten Stoffen besetzter goldener Thron