Die Erzähler (AT) Aufbau

**Zusammenfassung**

Die Geschichte spielt in einer Mittelalter-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. 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 scheinbar 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. Im Spielverlauf kommt es zu mehreren Konflikten zwischen Samson und dem Namenlosen, durch welche der Spieler langsam die Wahrheit über die Geschichte erfährt. Am Ende wird offenbart, dass der Namenlose Samsons Erscheinen von Anfang an geplant hatte und dass dieser immer Teil seiner Geschichte war. Auch die angebliche Strafe für die im Spielverlauf gebrochenen Regeln („Die Wahrheit hinter den Erzählern darf nicht verkündet werden“), die am Ende der Geschichte im Tod beider Erzähler gipfeln sollte, stellt sich als eine weitere List des Namenlosen heraus. Er bricht letztlich die vierte Wand und bietet dem Zuhörer ein Happy End an, welches aber auch nur eine weitere Illusion ist.

**Wichtige Figuren**

**Samson**: intelligent, freundlich, ängstlich, offenherzig -> Ohne Äußeres

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

**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

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

**Räuberbande**: Eine Gruppe von Räubern in zerlöcherter Stoffkleidung, dümmliche Gesichter; zwischen 20 und 35 Jahre alt; verschiedene Haarlängen und Farben

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

**Sepor**: Um die 35 Jahre alt; hagerer Mann; verlaustes Haar; ungepflegter Strubbelbart, freundliches Gesicht; strahlt etwas Finsteres aus, Lumpen

**Wirt**: 40 Jahre alt; Kräftiger Kerl; Vollbart, einfache Stoffkleidung; braune Augen; Kurzes Haar

**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

**Wachen:** Tragen schmucklose Plattenrüstung und Lanzen

**Wichtige 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**: Bauern pflügen auf den Ackern, tragen Lumpen; Acker nehmen Großteil des Bildes ein, im Hintergrund sind die Stadtmauern zu sehen (Zugbrücke hochgelassen)

**Stadtmauern:** Steinerne Wände; einzelne Türme; in der Mitte hochgelassene Zugbrücke, darunter ein mit Wasser gefüllter Graben, eine Wache schläft neben der Brücke

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

**Gasse:** Dunkel (Nacht); Im Vordergrund stehen Darius und Ranya mit dem Rücken zum Betrachter, vor Ranya steht Sepor mit einem fiesen Grinsen mit dem Gesicht zum Betrachter; die Räuberbande (fünf Räuber) steht hinter ihm in der Nähe der Wände, Im Hintergrund laufen sechs mit Lanzen bewaffnete Wachen in die Gasse hinein

**Taverne**: relativ kleiner Raum; einige runde Tische stehen herum, im Hintergrund ist eine Bar mit Tresen zu sehen, links ist der Eingang, rechts führt eine Treppe zu den Schlafräumen

**Schlafraum:** Kleiner Raum, Fenster im Hintergrund, links ein einfaches Bett, rechts ein kleiner Holztisch

**Markt**: Wenige Stände aus marodem Holz; wenige Leute; einfacher Platz, kaputtes Kopfsteinpflaster, umringt von brüchigen Häusern

**Katakomben Eingang:** Gittertür mit massivem Schloss, am Ende einer dunklen Gasse, deren Wände am Rand des Bildes zu sehen sind; zwei Wachen stehen neben der Tür (werden verschwinden)

**Katakomben**: Enge, feuchte Wände, an den wenige Fackeln hängen; dunkel; nur ein langer Gang zu sehen, der sich in der Ferne in zwei Richtungen aufteilt, gewölbtes Dach

**Schatzkammer**: Weiter Raum; vergoldete Kronleuchter; Ringe, Ketten, Gold, Münzen füllen den Boden, sodass dieser kaum zu sehen ist