Geschichtswelten

Regierung:

Werwölfe sind an der Macht, was aber bis auf einige Auserwählte niemand weiß. Werwölfe halten Dank eines Kultes der Magier jederzeit ihre Menschliche Gestalt.  
Werwölfe wurden Jahrhunderte lang von Vampiren gejagt und von Menschen gefürchtet, bis ein Werwolf einen Pakt mit dem oben genannten Kult einging, der den Werwölfen half, die Vampire einzusperren.   
Die Vampire wissen, dass sie wegen den Werwölfen gefangen sind und die Werwölfe töten die Vampire nicht, um ihnen gegenüber ihre Macht zu demonstrieren und sie so zu demütigen. Die Magiergilde wiederum tötet die Vampire nicht, um sie zu erforschen.  
Das Volk weiß nichts von den eingesperrten Vampiren, da sonst Proteste aufkommen, das es zu gefährlich sei, diese am Leben zu lassen.  
Jeder Normalsterbliche (Das gemeine Volk), der von den Werwölfen oder den Vampiren erfährt, wird ins Ghetto den Vampiren zum Fraß vorgeworfen.  
Die Magiergemeinschaft weiß von dem Ghetto, es ist aber nur bestimmten Einheiten wie dem Forscherteam und den „Magiern zur Sicherheit gegen Vampire“ erlaubt, dieses zu betreten.  
Magier, die nicht im Werwolf Kult sind, und von der Herrschaft der Werwölfe erfahren, werden ebenfalls ins Ghetto geworfen.  
Bevor die Werwölfe an die Macht kamen, wurde das Reich von einem König regiert, der von Magiern beraten wurden. Um keine Unruhen aufkommen zu lassen, wurde die Regierungsform bei Machtübernahme beibehalten, weshalb ein Werwolf nun König ist und von den Magiern die ihnen geholfen haben beraten werden.  
Das gemeine Volk hat den Sturz des alten Königs gern gesehen, da durch Intrigen der Magier und Werwölfe dessen Ruf stark verschlechtert wurde, bis ein „Mann des Volkes“ ihn stürzte.

Die Magie:

Es gibt Steine, die Magie beinhalten. Magier sind Menschen, die die Fähigkeit besitzen diese Magie zu benutzen. Die Steine laden sich mit der Zeit wieder auf, weshalb jeder Magier einen eigenen Stein besitzt. Mächtige Magier besitzen manchmal mehrere Steine und selten auch welche mit größerer Macht. Verschiedene Steine verstärken verschiedene Arten von Magie, wodurch z.B. Rubine Feuermagie verstärken. Auf diese Weise können zwar generell alle Steine von jedem benutzt werden, aber bei mächtigen Zaubern braucht man dringend einen Stein, der die entsprechende Magie unterstützt.

Die Herkunft der Vampire:

Vampire waren einst Magier die Forschung auf dem Gebiet der Blutmagie führten. Sie waren so besessen davon, unabhängig von den Magiesteinen zu werden, das sie anfingen, skrupellose Experimente mit normalen Menschen auszuführen.  
Im Glauben, die Experimente wären an den Exemplaren fehlgeschlagen, wurden immer weiter Menschen entführt und an ihnen weitergeforscht, bis der Skandal aufflog und die Magier fliehen mussten, um der Lynchjustiz der Menschen und Magier zu entkommen.  
Von der Magiergilde gejagt, beschlossen die Blutmagier ein Wagnis einzugehen und führten Experimente an sich selbst aus, die Magiesteine mit sich zu verbinden.  
Dies gelang. Die Magie der Steine fließt nun im Blut und hält die Magier am Leben, aber wenn Magie genutzt wird, verbrauchen sie ihr Blut und müssen deshalb Blut nachtrinken.   
Wenn das Blut eines dieser Vampire in den Blutkreislauf eines Menschen gerät, wird dieser mit dieser Art der Magie infiziert. Diese Infizierten werden meist von den Vampiren in ihrer Magie unterrichtet.  
Der Grund, warum sie Menschen infizieren ist einerseits, um eine Armee aufzustellen, mit der Sie gegen die Magier ankämpfen können, andererseits weil sie noch forschen, die Magie einzusetzen ohne Blut zu verbrauchen, und dafür Testsubjekte brauchen.  
Durch die Aussetzung der Magie veränderte sich das Aussehen der Vampire über die Zeit hinweg.

Die Herkunft der Werwölfe:

Die Werwölfe sind die Menschen, mit denen die Blutmagier experimentierten. Der Grund, warum niemandem der Zusammenhang auffiel ist, weil die Magie im Blut der Menschen zu schwach war, um hervorzutreten. Bei Vollmond strahlt die gesamte Magie des Mondes auf die Erde und verstärkt die Magie im Blut der Menschen. Daraufhin tritt die Magie ungehindert und ungezähmt hervor und verwandelt die Menschen, solange der Mond die Magie verstärkt.  
Der Biss eines Werwolfs infiziert (verwandelt) einen normalen Menschen. Werwölfe sind trotz der Magie im Blut nicht in der Lage, Magie einzusetzen. Dafür verleiht die die Magie ihnen immense Kraft.

Vampir gegen Werwolf:

Die Werwolfmenschen hatten mitbekommen, wer ihnen ihr Leiden zugefügt hat und jagen diese. Die Vampire wiederum wollen als einzige das Privileg besitzen, Magie im Blut zu führen und wollen außerdem die Gefahr die vom Werwolfbiss ausgeht beseitigen. Die Magie die ein Vampir im Blut hat und die Magie, die durch einen Werwolfbiss übertragen wird, sind nicht kompatibel und vernichten die Vampire von innen heraus.

Die Magiergemeinschaft:

Es gibt verschiedene Kulte, die sich mit verschiedenen Arten der Magie beschäftigen. So gibt es Kulte, die sich auf Heilmagie spezialisieren, auf Feuermagie oder sich der Forschung widmen.  
In der Grundausbildung, bevor man sich für einen Kult entscheidet, werden die Basics für die Grundlegendsten Arten der Magie (Wie ein einfacher Feuerzauber) gelehrt und es werden Wahlfächer angeboten, mit denen man sich schon früh in eine gewisse Richtung spezialisieren kann.  
Die Magiergilde wurde vor der Machtübernahme der Werwölfe von einem Rat der Mächtigen angeführt, welcher aus den mächtigsten Magiern eines jeden Kultes besteht.  
Nach der Machtübernahme ließen die Werwölfe den Rat auflösen, nahmen die mächtigsten Steine an sich und stellten den Kult, der ihnen bei der Machtübernahme half, an die Spitze der Gilde.   
Dies gelang ihnen, da der Kult die Macht besitzt, die zu diesem Zeitpunkt bereits gefangenen Vampire gefangen zu halten, welche bereits so große Macht besaßen, dass sie die Magiergemeinschaft bedrohten.

Die Welt:

Die spielt in einer Mittelalterlichen Umgebung, in der noch mit Pfeil und Bogen, sowie Schwert, Axt etc. verwendet wird. Magier sind nicht selten, aber meist unter sich, das heißt man findet nur selten Magier die unter normalen Menschen leben.  
Das Königreich in dem die Story spielt ist nicht sehr groß, aber die Bevölkerung ist zufrieden, seitdem die Vampirbedrohung beseitigt wurde.   
Es gibt viel grüne Landschaften und Wälder, sowie einen großen Berg im Norden, der als Grenze zum Nachbarkönigreich dient, sowie 2 Flüsse die durch das Königreich fließen, wobei einer der Flüsse ebenfalls als Reichsgrenze hergenommen wurde und der andere mitten durchs Königreich fließt und im einem großen See endet, der fast 1/6 des Königreichs ausmacht und im Süden zu finden ist.  
Der Großteil der normalen Bevölkerung sind Bauern oder Kaufleute. Gelehrte findet man selten, da das die Aufgabe der Magier ist.  
Der letzte große Krieg in dem das Königreich beteiligt war liegt Jahrzehnte zurück, und das Königreich war nur daran beteiligt, da es ein Bündnis mit einem der Kriegsbeteiligten Reiche hatte, welches es jetzt nicht mehr gibt. Aufgrund der geringen Größe des Königreichs, seinen florierenden Handel mit allen Völkern und der nicht zu unterschätzenden Macht der Magier ließen die Gewinnermächte das Reich bestehen.   
Das Vampirghetto ist am südöstlichen Fuße des Berges zu finden.

Die Story:

Ein Magier wird nach einer Forschungsmission im Ghetto vermisst.   
Nachdem der Kult zum Schutz vor Vampiren erfolglos nach ihm gesucht hatte, wurde der Magier offiziell für tot erklärt.  
Ein Freund des Forschungsmagiers (der Protagonist) glaubt aber nicht an den Tod des Freundes, bevor er keine Beweise gesehen hat und macht sich auf eigene Faust auf die Suche nach ihm.  
Der Protagonistenmagier (PM) ist in einem Kult, der sich besonders auf das tarnen spezialisiert hat, wodurch jeder dieser Magier sich besonders leicht im Schatten verstecken kann, manch einer sich auch unsichtbar und die besonders mächtigen sich auch verwandeln können.  
PM ist auf dem Stand eines ausgebildeten Magiers, beherrscht aber auch einige Zauber im Bereich der Heil- und Feuermagie.  
Um durch die Barriere zu kommen, stiehlt PM einen Stein, mit dessen Hilfe er durch die Barriere kommt. Dank seiner Fähigkeiten gelingt es ihm, sich an den anderen Magiern vorbei zu schleichen und gelangt letztendlich in der Barriere.  
Beim Betreten des Gebietes hinter der Barriere durchläuft ihm ein Schauer, hier ist Vampirland, und PM wusste, dass er auf der Hut sein muss, da er sich nicht ewig unsichtbar machen kann und Vampire intelligente Magier mit ausgereiften Sinnen sind.  
Er macht sich auf den Weg. Im ersten Moment sieht alles genauso aus wie außerhalb der Barriere, man kann den Berg in nicht weiter Ferne aufragen sehen, die Bäume sind grün und die Wiesen blühen, aber hier am Rand sind die Vampire auch nicht aktiv, daher fühlt sich PM sicher, bis er plötzlich ein Geräusch hört und sich augenblicklich unsichtbar macht.  
„Ich habe hier doch gerade was gerochen.“ Zwei Vampire waren aus einem Waldstück gedrehten und bewegten sich in Richtung PMs.  
„Das bildest du dir sicher nur ein, in die Barriere werden öfter Düfte von außen geweht. Lass uns weiter nach Beute suchen gehen“, sagte der andere Vampir und verwandelte sich zum Erstaunen von PM in eine Fledermaus.   
„Hey, lass das, du weißt das Ich die Verwandlung noch nicht beherrsche, bleib hier.“ , sagte der erste und lief der wegfliegenden Fledermaus mit erstaunlicher Geschwindigkeit nach.  
*Interessant*, dachte sich PM, *Sie beherrschen ähnliche Fähigkeiten wie wir, und es gibt immer noch welche, die nicht voll ausgebildet sind. Entweder war er vorher einer von den eher langsamen Magiern, oder er ist erst vor kurzem in einen Vampir verwandelt worden.*PM ging zum nächsten Schatten und lies seinen Körper wieder sichtbar machen. Er hatte schon am Anfang seiner Reise zu viel Magie verwendet, er würde sich zurückhalten müssen.  
Das Beste wäre, er würde sich durch den Wald kämpfen, da ist zumindest immer schatten. Gesagt getan, er bewegte sich zum Rand seines momentanen Schattens, schaute sich um, und lief.  
Am Waldesrand angekommen schaute sich PM nochmal um. Schnaufend stellte er fest, dass niemand da war. Niemand, nicht einmal Vögel waren zu hören. Hier war es doch anders als außerhalb der Barriere.  
Etwas beunruhigt betrat PM den Wald. Immerhin war das Rauschen des Windes in den Blättern zu hören. Aber da, da war doch noch etwas. Ein leises Summen, wie er es nur von den Magiesteinen kannte, welche sein Kult verwendet. Bei Magiern war es so, dass man Steine die noch nicht in Besitz genommen wurden hören kann, vorausgesetzt, das Ohr ist für diejenige Magie geschult.  
Das würde bedeuten, hier irgendwo im Wald müsste ein Stein der Verwandlung liegen, aber warum hatten die Vampire den Stein noch nicht, wenn sie sich ebenfalls verwandeln konnten. Oder war die Verwandlungsmagie der Vampire eine andere als seine eigene? PM wusste es nicht. Er wusste nur, dass der Stein mächtig sein musste, wenn er ihn auf die große Distanz hören konnte, oder war es doch nur ein schwacher Stein in seiner direkten Umgebung?  
PM schaute sich ein wenig um. Die Richtung aus der das Summen kam war ungefähr einzuschätzen, aber je weiter er in die Richtung ging, desto sicherer war er, das die Strecke bis zum Stein noch weit sein musste.  
  
Im Laufe des Abenteuers findet PM einen mächtigen Stein seiner Art und erlernt die Fähigkeit, sich in das Abbild eines Vampirs zu verwandeln und gerät so versehentlich in die Gesellschaft einiger Vampire, aus der er möglichst schnell wieder raus muss, da die Verwandlung viel Energie des Steines saugt.  
Bei dieser Gelegenheit erfährt PM von der Herrschaft der Werwölfe.   
Nach weiterem Suchen findet PM außerdem heraus, dass sein Freund von den Vampiren verwandelt wurde und kommt mit diesem ins Gespräch, welcher nun schon länger bei den Vampiren lebt und plant mit ihm gemeinsame Sache gegen die Werwölfe zu unternehmen.

Die Demo des Spiels soll PM beim Verstecken im Schatten, unsichtbar machen bei Brenzligen Situationen, das Erlernen der Verwandlung und als Ende das versehentliche Zusammenkommen der Vampire zeigen. Dabei ist die Mission, durch einen „Parcour“ zu kommen, ohne erwischt zu werden.