## Hastur’s Ritual

**Story - Zusammfassung:**

Der Spieler beginnt, in einem Leeren Nix, wo eine düstere Stimme ihn zuflüstert,

dass er seinem Ziel eine perfekt „georderte“ Welt zu erschaffen, Prüfungen absolvieren muss.

Für dieses Ziel soll der „Abenteurer/Held“ sich 7(oder 13(\*Mythische Zahlen\*)) Prüfungen stellen.

Der Spieler wird, sofern er die Prüfungen absolviert, mit jeder geschafften Prüfung

Ein Artefakt erwerben.

Dafür muss er durch 7(oder 13) Ländereien der Welt Avandia reisen, Quests erledigen, Monster bekämpfen, Dungeons clearen, (holde Maiden retten).

Im Herzen eines jeden Landes lebt ein Hüter, der das begehrte Artefakt, mit seinem Leben schützen wird.

Was der Spieler zunächst nicht ahnt, ist dass der Spieler von dem Alten Gott Hastur ausgenutzt wird und die Artefakte dazu dienen Hastur in diese Welt zu beschwören.

Wird der Spieler es schaffen diese Welt vor dem totalen Untergang zu retten?

**Ländereien:**

**Avandia** ist aufgeteilt in 7 (oder 13) Ländern, die wie folgend heißen:

**Königreich Oranien:**

Start-Region ist das Königreich Oranien, erwachen tut man vor einem Gasthaus mit dem Namen „Zum hungrigen Hirsch“. Ab hier beginnt das Abenteuer.

Interessante Orte:

Gasthaus – Zum Hungrigen Hirsch: Besitzer und Eigentümer heißt Garibald (1. Questgeber) –

Im Erdgeschoss sind 4 NPC’s: 3 Unnamed (geben tipps) und Garibald.

Im 1. Stock sind 5 NPC’s:

Schloss: - Eichenburg – Residenz von König Hugo I. von Oranien

EG: 4 Wachen NPCs, 1 Kurtisanen NPC

1.Stock: König Hugo I. (Questgeber), Königin Magarie von Anhalt, 4 Wachen NPCs, 3 Court NPC’s (geben kommentare ab)

Brunnen der ewigen Erholsamkeit – Kurator Kunze; Hund NPC (gibt nur: „\*bark\*“) von sich

Blender-Wald – Quasi Wald-Dungeon – beware careful of monsters!

----ergänzungen folgen mit dem nächsten Patch-stand!