Konzept Story

Erwachsener Bruder muss seine kleine Schwester von der Schule abholen, da seine Mutter arbeiten ist. Er geht hin, jedoch überzieht der Lehrer die Stunde. Er wird gebeten sich dazuzusetzen. Die klasse der kleinen Schwester hat einen Besuch. Eine Alte, wunderlich aussehende Dame erzählt den Kindern Märchen. Gerade als der Bruder (Spieler) ankommt, begrüßt ihn die alte Dame und bittet zuzuhören. Dem Bruder gefällt das nicht, er findet dass er keine Zeit und Interesse für soetwas hat, möchte aber nicht unterbrechen, setzt sich hin und hört zu. Die alte Dame fängt an ein Märchen zu erzählen. Die Kinder hören entspannt zu und du bist auch dabei zuzuhören und merkst plötzlich dass sich etwas verändert. Du scheinst von den Worten der alten Dame angezogen zu werden und kannst dich auf nichts anderes Konzentrieren. Die Umgebung um dich herum wird plötzlich dunkel und die Worte aus dem Munde der Frau scheinen Gestalt und Farbe anzunehmen.

Märchen:

Es erzählt von 2 Rittern. Einer in einer prächtigen glänzenden Silbernen und der andere in einer Schwarzen Rüstung. So schwarz wie die Nacht, dass sich jegliches Licht in dieser verliert. Im Königreich gibt es eine Prinzessin. Einst lebten die Bewohner dieses Reiches in Frieden. Es gab keine Konflikte, keine Ärgernisse, keine Verbrechen. Alle verstanden und vertrauten sich. Der König dieses Reiches wurde geliebt und verehrt. Dieser bekam eines Tages eine Tochter und zu gleichem Tage, stürmte ein Drache, von dem man gedacht hat, diese wären ausgestorben das Königreich und versetzte die Bewohner in Angst und Schrecken. Der Drache, dessen Schuppen so rot wie die Morgensonne und seine Augen und Atem so feurig wie die Flammen der Verdammniss. Darum gab man ihm später den Namen: Morgenstern. Er verwüstete das gesamte Reich. Die Wachen des Königreiches versuchten alles um den Drachen aufzuhalten, jedoch gelang es ihnen nicht. Zu diesem Tag fand auch eine weitere Kreatur den Weg in das Königreich. Eine menschliche Gestalt mit einem schwarzen Gewand. Sie behauptete sie sei ein Magier und kenne eine Möglichkeit den Drachen abzuwehren. Dafür forderte er des Königs Tochter. Er wollte sie nicht opfern, aber sie musste ihr leben lang in seinem Magierturm verbringen, damit sie beschützt werden würde. Nach langem zögern und gründlichen Überlegen stimmte der König ein. Sein Reich müsse geschützt werden, auch wenn es einen so hohen Tribut koste. Der König willigte ein und übergab dem Magier seine neugeborene Tochter. Darauf hin wirkte der Magier einen Spruch der eine große Finsternis über das gesamte Reich brachte. Der König fiel bewusstlos hin und ist bis zu dem heutigen Tage noch nicht erwacht. Der Magier entführte die Tochter und der Drache verschwand doch es war nichts wie es war. Überall nur noch Finsternis. Alle Menschen verfeindet, keiner Vertraute sich. Die Tochter ist der Schlüssel zum Glück des Landes. Sie bringt die Hoffnung wieder zurück. Man müsse diese wieder zurück ins Reich bringen um den Fluch zu lösen. Jahre vergingen und geboren waren gleichzeitig zwei Ritter. Ein silbener und ein Schwarzer. Beide machten es sich zur aufgabe die Tochter zu retten und zurück zu bringen.

Ehe du dich versiehst, wachst du auf einer Wiese an einem sonnigen Tag auf. Du bemerkst deine silberne Rüstung und ein Pferd welches neben dir grast.

Szenen

Prolog:

Funktionen:

* Spieler gibt seinen Namen ein
* Spieler gibt seine Lieblingsfarbe ein

Handlung:

* Schultheater wo eine alte **Dame** den Kindern Märchen erzählt
* Spieler möchte kleine **Schwester** abholen, kommt jedoch zu früh und ist gezwungen seine Zeit damit zu verbringen den Geschichten zuzuhören
* Alte **Dame** erzählt von einem Märchen über 2 Ritter
* Plötzlich wird man auf magische Art und weise in das Märchen hineingezogen
* Vorgeschichte wird Cinematisch erzählt

Szene 1:

Handlung:

* Spieler befindet sich in der Märchenwelt in einem silbernen Ritterkostüm auf einer Wiese vor dem Königreich **Phantasia**
* Hinten entdeckt er eine große prachtvolle Burg, welche jedoch ersichtliche Schäden von dem **Drachenangriff** hat
* Er fragt sich wie das sein kann und möchte die Situation nicht wahrhaben
* Weit und breit findet er nichts
* Plötzlich begegnet er einem Abenteurer auf einer Bank sitzend. Dieser stellt sich vor als **Halistrator**
* Nach längerem Reden stellt sich heraus dass er ein verstoßener aus einem anderen Dorf ist. Er wurde geschickt um die aktuelle Lage von Phantasia auszukundschaften.
* Er erzählt dem Spieler alles was er weiß und von einer Prinzessin die gerettet werden muss. Der König von Phantasia setzt eine große Belohnung für den Retter der Prinzessin aus. Sie muss wieder in das Königreich gebracht werden. Er erklärt zudem seine große Vorliebe zu Sujuc. Er möchte den Spieler in das Königreich geleiten und mit ihm gemeinsam an seiner Seite die Prinzessin retten und die Belohnung fair aufteilen
* Sie beschließen beide also in das Königreich zu gehen um den König zu treffen und den Auftrag anzunehmen

Szene 2:

Handlung:

* **Halistrator** und der Silberne Ritter (Spieler) befinden sich im Palast des Königs wieder.
* Der König scheint sehr depressiv zu sein. Offensichtlich hat ihn der Verlust seiner Tochter sehr zugesetzt.
* Er klärt die beiden kurz über die Situation auf und erkennt schließlich, dass es sich bei dem Spieler über den silbernen Ritter handelt
* Er erklärt, dass alles Prophezeit wurde. Es sollte zum Drachenangriff kommen und es wurden zwei himmlische Diener gesandt, um die Prinzessin zurückzuholen und die Welt vor dem Chaos zu retten und das Gleichgewicht wiederherzustellen.
* Verwundert darüber kann der Spieler jedoch seine Situation nicht erklären. Er möchte nur wieder zurück
* Die alte Dame (Erzählerin) erklärt er müsse die Prinzessin retten. Nur so könne er wieder zurück in seine Welt
* Er hinterfragt jedoch den schwarzen Ritter und wundert sich über seinen Aufenthalt.
* Der König erklärt jedoch, dass der silberne Ritter das Gleichgewicht wiederherstellen will und der schwarze Ritter das Gleichgewicht schädigen muss (Ying Yang und so)
* Er gibt ihnen einen groben Weg vor mithilfe einer Karte.
* So machen sich beide auf den Weg