Prolog

Das Abstraktum

**Ein Bild, das Stern, dunkel, Nachthimmel enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Du bist in einem seltsamen Ort und steckst dort fest, wie ein geheimnisvoller alter Mann dir mitteilt. Ohne eine ersichtliche Möglichkeit zu fliehen, oder einer Erinnerung wie man an diesen Ort gelangt ist, bleibt dir nichts anderes übrig einer Geschichte des alten Mannes zuzuhören, um die Zeit zu überbrücken.

Diese Geschichte ist die Spielekulisse

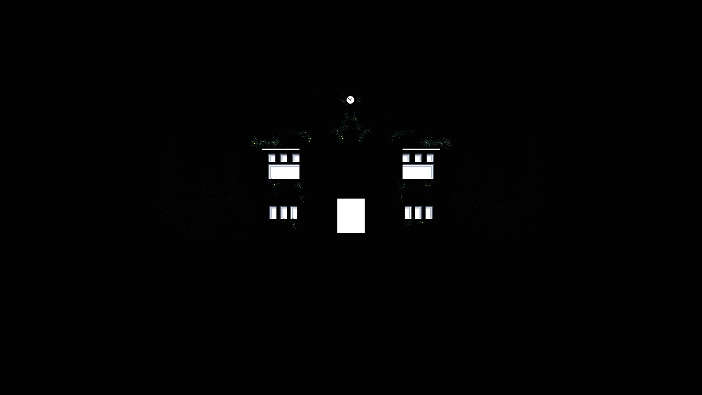
Zimmer

****Du erwachst in deinem Zimmer. Deine Eltern sind beide in einem 2-wöchigem Urlaub. Somit musst du allein auf das Haus und als älterer Bruder auf deine kleine Schwester aufpassen. Als du aufwachst erinnerst du dich daran, dass du deine Schwester von der Theateraufführung in der Schule abholen musst. Es ist dunkel und sie sollte nicht allein gehen. Du machst dich also auf den Weg.

Weg zum Theater

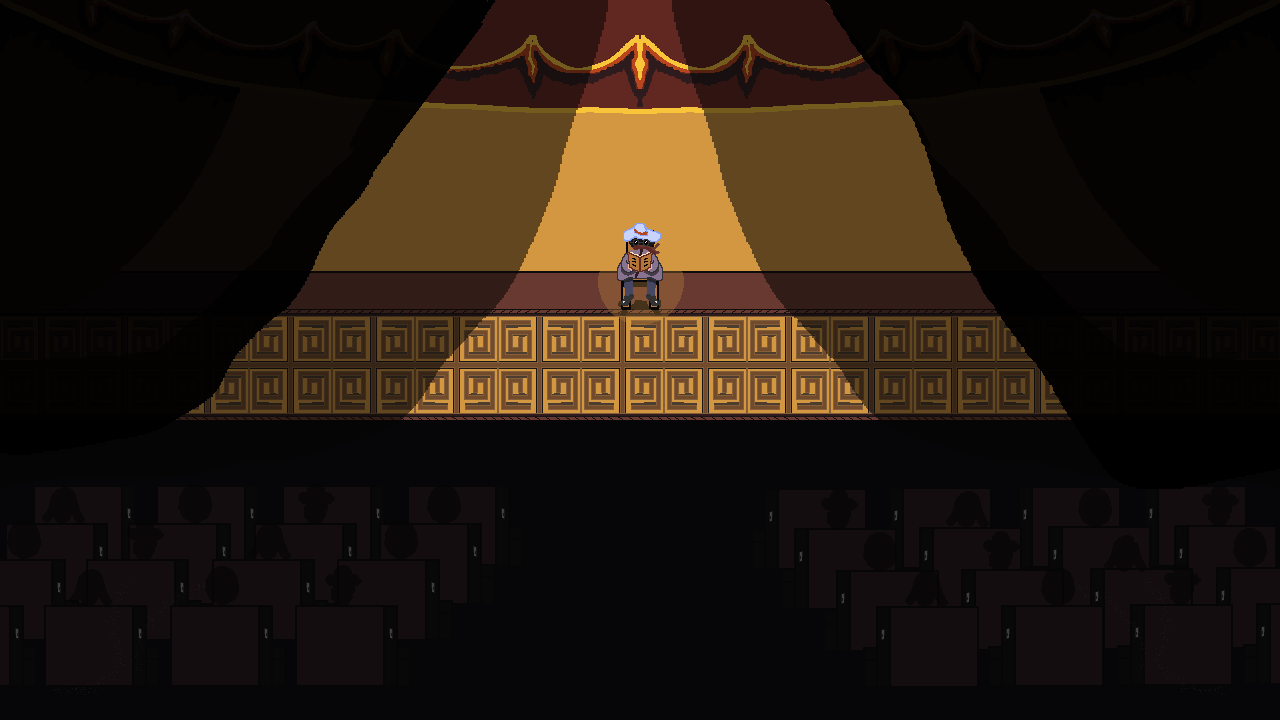
Auf dem Weg zur Schule deiner Schwester bekommst du einen Anruf von Elo. Wenn du diesen annimmst, entschuldigt sich Elo bei dir für eine Tat, die sie gestern gemacht hat. Sie scheint gerade in der Schule zu sein und schaut sich die Vorführungen gemeinsam mit ihrem kleinen Bruder an.

Schule

Sobald du es geschafft hast, die Schule zu erreichen, merkst du, dass die Vorstellung noch läuft und du scheinbar früher ankamst, als erwartet. Da du nicht draußen warten möchtest, versuchst du dir eine Karte für einen noch leeren Sitzplatz zu besorgen, um die Vorstellung anzusehen.

Theatersaal

Im Theatersaal angekommen, kannst du deine kleine Schwester nicht finden. Du begibst dich auf deinen Sitz. Sobald du Platz nehmen möchtest, beginnt auch schon die letzte Vorführung. Im Vergleich zu den anderen ist dies keine Theateraufführung, sondern lediglich eine Geschichtsvorlesung. Der Saal wird dunkel und dein Blick richtet sich auf die Person auf der Theaterbühne. Sie sitzt allein auf einem Stuhl mit einem Buch in der Hand aus dem Sie beginnt vorzulesen so bald alle leise sind.

Wie aus dem nichts vernebelt es deine Sinne. Du schaffst es nicht mehr klar zu denken doch dein Blick ist weiterhin auf die Person auf dem Stuhl gerichtet, welche sich bei näherer Betrachtung als eine ältere Dame herausstellt.

**Ein Bild, das Feuerwerk, Outdoorobjekt, dunkel enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Je mehr sie aus ihrem Buch vorliest, desto dunkler scheint der Raum um dich rum zu werden. Alle anderen Zuschauer verschwinden aus deiner Wahrnehmung. Du siehst, wie sich langsam um die alte Frau herum eine Rauchwolke bildet. Plötzlich wird der Raum von „blauen Partikeln“ erhellt, die scheinbar aus dem Buch kommen. Immer klarer werden ihre Worte und immer weniger fällt dir deine Umgebung auf. Es fühlt sich für dich an, wie als würdest du in das Buch gesaugt werden.

Ohne es zu merken, ist alles um dich herum nur noch Schwarz.

Übergang in die Wunderwelt (SYLVICIA)

Kapitel 1

Die Wiese der Ruhe

Nachdem du auf erdigem Boden erwachst, dich aufraffst und umschaust siehst du auf den ersten Blick nichts weiter als eine riesige Wiese. Es scheint die Sonne mit klarem Himmel. Du hörst die Geräusche von Insekten um dich herum. Bevor du deine Gedanken fassen kannst, bemerkst du mitten auf der Wiese eine hölzerne und mittelaltertümlich aussehende Sitzbank, auf der jemand zu liegen scheint. Du bemerkst auch dass deine Kleidung nicht mehr die ist, welche du davor getragen hast, sondern mit einer schweren silbernen Rüstung ersetzt wurde. Du begibst dich zu der Bank und bemerkst einen in einer Violetten Robe gekleideten Mann mit einem Buch auf dem Gesicht wie er schnarcht und schläft. Dir fällt auf, dass es um ihn herum nach Knoblauch riecht. Überall auf dem Boden verteilt liegen Klingen herum. Als du versuchst ihn zu wecken, bemerkt er dich, rafft sich schnell zusammen und fliegt auf den Boden. Bevor du etwas sagen kannst, bemerkt er deine Rüstung und identifiziert dich schnell als den legendären silbernen Ritter. Du hast keine Ahnung, was er meint, doch er scheint dir nicht zu glauben.

Er rappelt sich auf und verbeugt sich vor dir. Du gibst schließlich nach und fragst, was es mit dem silbernen Ritter auf sich hat. Er siehst es als einen Test an, um festzustellen, ob er würdig genug ist mit dem Ritter zu reden und erzählt dir die Legende.

Du begründest immernoch, dass du nicht der besagte Ritter bist und keine Ahnung hast, wie du an diesen Ort gekommen bist doch er ignoriert deine Erklär-Versuche gekonnt.

Der Mann stellt sich vor als Silah. Außerdem erklärt er seine gesamte Hintergrundgeschichte und gesteht offen seine Liebe zu Kucus (kräftig gewürzte Rohwurst aus Rind- oder Kalbfleisch und Lammfleisch).

Du glaubst den ganzen Ereignissen nicht und möchtest schnell in die nächste Stadt. Du gehst davon aus, es ist alles nur ein Witz und Show.

Halis erklärt jedoch, dass dies keine gewöhnliche Wiese, sondern eine magische ist. Er ist hier bereits seit einer gefühlten Ewigkeit gefangen und sieht noch keine Möglichkeit zum Entkommen, dabei ist es ihm auch sehr wichtig in die nächste Stadt zu kommen.

Da die Ziele der Beiden gleich zu sein scheinen, schlägt er ein DATE vor. Du verstehst schnell, dass DATE für ihn so viel bedeutet, wie eine Gefährtenschaft.

**GROßE ENTSCHEIDUNG:**

**DATE EINWILLIGEN (Date = 1)**

Solltest du einwilligen, löst ihr beide gemeinsam das Rätsel der magischen Wiese und schafft es zu entkommen.

**DATE ABLEHNEN (Böse + 1, Date = 0)**

Solltest du ablehnen, siehst sich Halis nicht als würdig an. Er schläft weiterhin auf der Bank. Du musst allein deinen Weg aus der Wiese finden. Du schaffst es allein und verlässt den verzauberten Ort, jedoch ohne Halis.

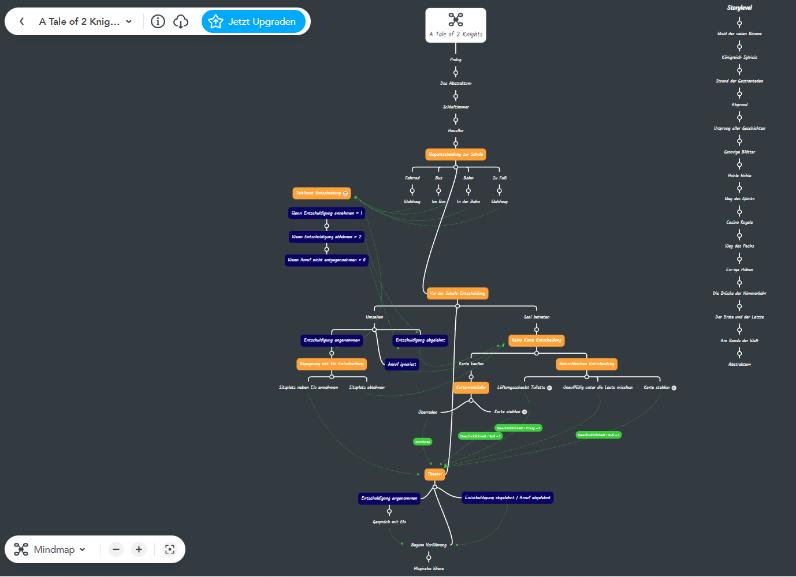
Wald der vielen Bäume

**(Wenn Date = 1)**

Du entkommst der magischen Wiese mit Halis. Ihr seht beide vor euch einen dichten Wald. Am Horizont seht ihr, dass mehrere große Stadttürme den Wald überragen. Halis erklärt, dass da vorne die Stadt des Königs sein müsste. Ihr beschließt beide durch den Wald zu gehen. **(Wenn Date = 0)**

Du entkommst der magischen Wiese und lässt Halis zurück. Du siehst vor dir einen dichten Wald. Am Horizont erkennst du, dass mehrere große Stadttürme den Wald überragen. Da du auf „normale“ Zivilisation treffen möchtest, beschließt du dorthin zu gehen.

**Im Wald**

****

[**https://www.mindmeister.com/map/2524199202**](https://www.mindmeister.com/map/2524199202)****

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