**Laverra**

**Welt:**

Laverra

**Orte:**

Prestira-Reich

Kresta

Arestinen-Wald

**Völker:**

**Allgemeine Beschreibung der Handlung (nicht umsetzen!!!):**

**Arrestinen Wald:** Man kann nach Westen zum Dorf Fenshui gehen oder weiter nach Norden zur Stadt Kresta. Im Norden wird man von Banditen überfallen. Danach wird man so oder so zum Dorf Fenshui gehen müssen. Sobald man einmal nach Norden gegangen ist und gegen die Banditen gekämpft hat, ist der Arrestinen-Wald nicht sicher genug und man kann dorthin nicht zurückkehren (Hohe Banditenpräsenz).

**Dorf Fenshui:** Dort gibt es Bauer Frank und Heilmagierin Samantha. Im Rathaus kann man Auftrag zur Tötung der Riesenspinne annehmen. Die Spinnenhöhle befindet sich im Süden von Fenshui. Man kann (wenn man noch nicht gegen die Banditen gekämpft hat) wieder zurück nach Osten in den Arrestinen-Wald und dort den Weg nach Norden zur Stadt Kresta gehen. Ansonsten geht man vom Fenshui Dorf aus nach Norden zur Stadt Kresta.

**Arachnida-Höhle:** Man kann zu Beginn ein Opfer helfen, indem man gegen eine Spinne kämpft. Gewinnt man gegen die Spinne und befreit das Opfer, stellt sich heraus es ist eine junge Frau namens [Namen bitte hier einfügen]. Sie wird noch behilflich in der Stadt Kresta.

Danach geht der Spieler in die Höhle. Auf seinem Weg muss er noch eine Gruppe von kleinen Spinnen umbringen. Zum Schluss steht noch der Bosskampf mit der Spinnenkönigin Arachnida. Nachdem man die Spinnenkönigin umgelegt hat, findet man am Rand des “Spinnenthronsaals” eine Leiche. Diese Leiche besitzt ein Amulett mit einem Zeichen (Bruderschaft der Dunkelheit) und eine ziemlich mitgenommene Schriftrolle. In dieser Schriftrolle steht: “Bringt … Siriuskristall...Versteck...Kresta...”. Der Rest ist unleserlich. Auf der Schriftrolle ist das gleiche Zeichen wie auf dem Amulett. Der Spieler nimmt das Amulett und die Schriftrolle. Wer das Amulett trägt, bekommt einen kleinen Stärkeboost.

Stadt Kresta:

**Handlung**

**Vorgeschichte:**

Vor 500 Äonen im Zeitalter der Finsternis herrschte Krieg zwischen den Legionen von Laverra und der Bruderschaft der Dunkelheit. Dank eines sehr mächtigen Magiers wurde der Anführer der Bruderschaft Archon vernichtet und die Bruderschaft löste sich auf. Seitdem herrscht Frieden und Wohlstand auf Laverra.

Der Magier wurde zum Laverra-Guardian und mithilfe des Siriuskristalls hält er die Welt im Gleichgewicht und bewahrt so den Frieden. Doch mit dem zunehmenden Alter des Guardians, schwanden seine Kräfte und so musste ein Nachfolger gesucht werden.

Auf einer angesehenen Magierschule trainierten 2 der talentiertesten Magier, die Brüder Kregal und Sariel.  
Kregal war äußerst mutig, aber auch sehr ungeduldig. Er scheute sich nicht vor einem Duell.   
Sein Bruder Sariel dagegen war äußerst intelligent und ging mit Köpfchen an die Sache heran. Er mied den direkten Zweikampf und versuchte sich einen Vorteil gegenüber seinem Gegner zu erschließen.

Die beiden wurden auserwählt und sie mussten eine Prüfung bestehen. Das Duell des Schicksals. Der Sieger wird der neue Laverra-Guardian.

Sariel war fest entschlossen, mithilfe der verbotenen Lehren der leicht zu erlernenden dunklen Magie, den Kampf für sich zu entscheiden. Doch durch die dunkle Magie wurde sein Geist und seine Seele korrumpiert.

Am Tag der Prüfung konnte Sariel mithilfe einer List Kregal überwältigen, den alten Laverra-Guardian töten und den Siriuskristall an sich reißen. Kregal versuchte Sariel mit allen Mitteln aufzuhalten. Es entbrannte ein Kampf auf Leben und Tod zwischen den beiden Brüdern. Sariel triumphierte, aber Kregal konnte mit seinem letzten Atemzug einen Zauber anwenden, der seinen Bruder in den Siriuskristall sperrte.

**Spielgeschehen:**

Es vergingen Äonen. Die Geschehnisse um den Siriuskristall, den Kampf zwischen den Brüdern und den gefallenen Laverra-Guardian wurden zur Legende.

//muss überarbeitet werden

Du, einer der besten Kopfgeldjäger des Landes, streifst durch das Prestira-Reich immer auf der Suche nach neuen Aufträgen. Dein Ziel ist die Stadt Kresta. Dort sind sehr begehrte und vielversprechende Aufträge mit hohen Belohnungen zu erwarten.

Um die Stadt auf schnellstem Wege zu erreichen, nimmst du eine Abkürzung durch den nördlichen Arestinen-Wald. In diesem Gebiet wimmelt es nur von Banditen.

Auf halben Wege siehst du etwas oder jemanden auf dem Boden liegen. Es ist ein schwerverletzter alter Mann. Du hörst ein leises Murmeln aus der Richtung des Mannes und versuchst ihm zu helfen, doch es ist zu spät. Er wird seinen Verletzungen erliegen. Sein leises Murmeln wird deutlicher: “Sie haben den Kris...tall. Sie dürfen ihn nicht … einsetzen”.

Spieler-Dialogtext:

1. “Was heißt Sie. Wer war das?”
2. “Welchen Kristall?”

1.

Alter Mann: “die…Bruderschaft...der...Dunkelh...”

1\

2.

Alter Mann: “Sirius...Kristall”

2\

Alter Mann: “Geh nach...Westen. Stelle das Gleichgewicht wieder her!”

Mann stirbt.

Du gehst weiter. Nach einiger Zeit spaltet sich der Weg in zwei Richtungen. Nach Westen oder nach Norden.

Spieler-Eingabe:

1. Geh nach Westen
2. Geh nach Norden
3. Geh zurück

3.

(Notiz: folgender Dialog wird immer ausgegeben wenn 3. gewählt wurde)

Spieler: “Ich werde doch jetzt nicht umkehren”

3\

2.

Du gehst weiter nach Norden, doch plötzlich tauchen aus dem nichts 5 Banditen vor dir auf und versperren den Weg.

Der scheinbare Anführer sagt: “Na wen haben wir denn da. Wo darf es denn hingehen?

…

Anführer: “Du bist wohl nicht sehr gesprächig. Wie auch immer. Du wandelst durch mein Territorium und das kostet dich was: 50.000 Gold-Dublonen oder dein minderwertiges Leben.

Spieler-Eingabe:

2.1. Kampf

2.2. Fliehen

2.1.

(gegen 2 Banditen, dann gegen Anführer kämpfen, der Rest flieht, wenn Kampf vorbei ist)

**Notiz**: Vielleicht ein rundenbasierter Kampf mit Flieh Option. Die 2 Banditen sollten schnell besiegt sein und der Anführer ist etwas hartnäckiger. Kurz bevor der Anführer besiegt ist, holt her zum Verzweiflungsschlag aus und verletzt den Spieler (HP sinkt auf 1) und droppt Golddublonen sowie eine Karte mit dem nächstgelegenen Dorf (in Richtung Westen). In dem Dorf kann man sich wieder heilen.

Nach dem kräftezehrenden Kampf musst du dich zurückziehen. Du nimmst die Karte und die Golddublonen und schlägst in Richtung Westen ein, um zum Dorf Fenshui zu gelangen.

2.1\

2.2.

Du nimmst deine Beine ihn die Hand und rennst den Weg zurück. Du nimmst die Abbiegung in Richtung Westen. Die Banditen kleben dir im Nacken. Du rennst und rennst.

Nach einiger Zeit geht dir die Puste aus und du schaust nach hinten. Die Banditen haben von dir abgelassen. Du nimmst den Weg weiter Richtung Westen.

2.2\

2.\

1.

Du gehst entspannt den Weg nach Westen.

1.\

Der Wald lichtet sich und du siehst Ackerflächen, Tierweiden und in der ferne ein kleines Dorf.

Es wird dunkel.

Die Sonne geht langsam unter.

Du findest am Rande des Dorfes eine Hütte und näherst dich diese. Plötzlich tritt ein älterer Mann mit einem Schwert heraus und fragt: “Was machst du auf meinem Land, Fremder!? Wolltest du meine wertvolle Sarim-Wolle klauen, du dreckiger Bandit!

Spieler-Dialogtext:

1. “Ich benötige nur eine Bleibe über Nacht”
2. “Ich bin kein dreckiger Bandit”
3. “Bleib zurück alter Mann. Sonst rollt dein Kopf schneller den Abhang hinunter als du bis drei zählen kannst!”

Alter Mann: “Verschwinde trotzdem!! Geh woanders hin!”

Aus der Hütte tritt eine ältere Frau hervor.

Alte Frau: “Was ist das hier für ein Lärm! Frank steck das verdammte Schwert weg! Und wer sind Sie und was wollen sie hier?”

Frank: “Das ist ein Bandit! Samantha... geh wieder ins Haus!”

Spieler: “Ich brauche nur eine Bleibe für heute Nacht.”

Samantha: “Lass gut sein Frank. Steck das Schwert wieder ein. Wäre er / sie ein Bandit, hätte er / sie dir schon längst eins übergebraten, mich erdrosselt und wäre mit der Wolle über alle Berge. Das ist für heute Abend unser Gast. Kommt rein, das Essen ist fertig.”

Frank: “Alles klar, Liebling”

Beim Essen kommt ihr ins Gespräch und plaudert über vergangene Abenteuer.

Frank: “Du als Kopfgeldjäger hast ja viel Kampferfahrung oder? Dann kannst du ja die Bestie umbringen, die unsere Nutztiere reißt und so einen enormen Schaden verursacht. Laut Augenzeugen sind das monströse Spinnen. Ihre Königin, die größte von allen, wir nennen sie Arachnida, befindet sich in einer Höhle im Süden.

Viele haben es versucht sie zu töten, sind aber gescheitert und nicht zurückgekehrt.

Es soll eine gute Belohnung ausgesetzt sein, wer die Fänge der Bestie ins Rathaus des Dorfes bringt.

Vielleicht wär das ja für dich was”

Spieler-Dialogtext:

1. Na klar, stelle ich mich der Herausforderung.
2. Ähm, nee eigentlich bin ich nur auf der Durchreise.

1.

Frank: “Das wirst du schon packen. Wir vertrauen auf deinen Fähigkeiten”

1\

2.

Frank: “Oh, das ist Schade. Alle im Dorf sind verzweifelt.”

2\

Nach dem Essen legst du dich aufs Ohr und ruhst dich aus.

Ein neuer Tag bricht an.

Was machst du jetzt?

Spieler-Eingabe:

1. Zum Shop gehen
2. Zum Rathaus gehen
3. Weiter nach Norden ziehen

Du verabschiedest dich von Bauer Frank und Heilmagierin Samantha.

1.

Du gehst zum Shop.

Verkäufer: “Herzlich Willkommen.

Hier gibt es die besten Waren weit und breit.

Ich habe dich hier noch nie gesehen, geschweige denn hier gekauft, Fremder?

Ich gewähre dir Erstkundenrabatt.”

Notizen: Spieler kann Kram kaufen.

Danach gibt es wieder die vorherige Spieler-Eingabe. Wenn er schon den Auftrag im Rathaus schon erledigt hat, gibt es die Auswahl “Zum Rathaus gehen” nicht mehr

Verkäufer: “Beehren Sie uns bald wieder”

1\

2.

Du gehst zum Rathaus.

Am Rathaus angekommen, findest du ein Schild:

“Auftrag, wer die Fänge der Spinnenbestie ins Rathaus bringt, dem erwartet eine große Belohnung.

20.000 Golddublonen.”

Spieler-Eingabe:

2.1 Annehmen

2.2 Ablehnen

2.2.

Notiz: Spieler-Eingabe:

1. Zum Shop gehen
2. Zur Hütte von Frank und Samantha gehen (für Heilung)
3. Weiter nach Norden ziehen

2.2\

2.1

Der Bürgermeister tritt hervor.

Bürgermeister: “Sei gegrüßt, Fremder.

Wie ich sehe interessieren Sie sich für den Auftrag.

Seien Sie bloß auf der Hut. Diese Biester sind gerissen und greifen selten alleine an.

Selbst unsere tapfersten Kämpfer kamen nicht mehr zurück.

Nimm also genügend Heiltränke mit.

Die Höhle dieser Brut ist laut Hörensagen in Richtung Süden.

Viel Glück, Fremder.

Möge Gott deiner Seele gnädig sein.”

Es gibt dann wieder eine weitere Eingabe des Spielers (Zusatz ist “Nach Süden gehen”):

1. Zum Shop
2. Zur Hütte von Frank und Samantha gehen
3. Weiter nach Norden ziehen
4. Nach Süden gehen

2.1\

Wenn man “Nach Süden gehen” auswählt:

Du begibst dich nach Süden.

Nach einem langen Fußmarsch siehst du einen großen Hügel.

Dieser ist zum Teil mit Spinnennetzen übersät und in diesen Netzen befinden sich ab und zu Kokons.

Wahrscheinlich befinden sich darin ihre Opfer eingewickelt. Manche Kokons sind aufgebrochen. Es hängen Sarim-Schaf-, Laturi- und andere Nutztierleichen heraus.

Am Rande des Hügels befindet sich eine kleine unscheinbare Höhle.

Du versteckst dich in der Nähe des Höhleneingangs in ein Gestrüpp und beobachtest die Situation.

Plötzlich wirst du Zeuge wie eine Spinne ein neues Opfer anschleppt.

Du hörst ein stumpfes Schreien und dann ein Hilferuf aus dem Kokon, dass von der Spinne hinter sich her schleift.

Unbekannt: “Hiiiiillfeee!!!!”

Es muss sich um eine Frau handeln.

Was machst du?

Spieler-Eingabe:

1. Helfen
2. Ignorieren

1.

Du springst aus dem Gestrüpp und rennst zielstrebig zur Spinne.

Mit einem gezielten Angriff schreckst du das Tier zurück und schneidest die Person aus dem Kokon.

Es beginnt ein Kampf gegen das Spinnentier.

Notiz: auch wieder ein rundenbasierter Kampf mit der Spinne

Unbekannte: “Vielen Dank, Fremder.

Ich wurde auf den Heimweg nach Kresta von diesem Mistvieh überfallen und ich dachte ich würde sterben.

Achja mein Name ist übrigens [Name hier einfügen].

Ich stehe in deiner Schuld.

Nimm dies als Zeichen meiner Dankbarkeit”.

Notiz: Spieler bekommt 1000 Golddublonen

[Name hier einfügen]: “Vielleicht sieht man sich ja mal wieder”.

[Name hier einfügen] läuft in Richtung Norden davon.

1\

2.

Du wartest ab.

Die Spinne schleppt das Opfer in die Höhle und sie verschwinden in der Dunkelheit.

Es ist ruhig.

Du hörst wie der Wind durch die Bäume weht und die Blätter zum Rauschen bringt. das Gezwitscher von Vögeln.

Ansonsten rührt sich nichts.

2\

Du entschließt dich die Höhle mit großer Vorsicht zu betreten.

Du durchschreitest den Eingang.

Es ist stockdunkel.

Du schlägst dich irgendwie durch ohne zu stürzen.

Deine Anwesenheit ist nicht mehr unbemerkt.

Du wurdest beobachtet.

Du siehst ein bläuliches Licht am Ende des Höhlenganges und bewegst dich darauf zu.

Du wirst durch das Licht kurzzeitig geblendet.

Als es wieder einigermaßen ging, siehst du einen großen Hohlraum gefüllt mit vielen blau leuchtenden, von gigantisch über sehr groß bishin zu faustgroßen Kristallen. Es ist als wär man in einer anderen Welt gelangt.

In diesem Teil der Höhle ist fast alles mit Spinnenweben, Kokons, aufgerissene Kokons und ausgesaugten Leichen übersäht. Sei es von Nutztieren oder anderem Getier, sogar von Menschen.

Der Anblick ist schockierend und verstörend zugleich.

Es ist viel schlimmer als am Eingang.

Du versuchst dich von diesem Schock zu erholen und schreitest weiter voran.

Plötzlich aus dem Nichts fallen 3 große Spinnen dir in den Rücken.

Du konntest diesen Angriff ausweichen.

Notiz: Rundenkampf gegen die 3 Spinnen

Der Kampf ist vorbei.

Durch diese Aktion, sind jetzt die Spinnen in Alarmbereitschaft.

Ab hier nützt nur noch dein Stealth-Training.

Du schleichst dich an den Spinnenpatrouillen vorbei und findest einen weiteren kleineren Hohlraum. In diesem befinden sich viele verschlossene Kokons und Spinneneier. Es handelt sich wohl um eine von vielen Brutstätten, die in der Höhle verteilt sind.

Du hörst Schritte und versteckst dich zwischen den schleimigen Eiern. Es betritt eine Spinne die Brutstätte und schleift einen Kokon hinter sich her. Man hört ein stumpfes “Määäh” aus dem Kokon. Die Spinne klebt den Kokon an die Wand und verschwindet wieder.

Du kriechst aus dem Versteck und gehst weiter.

Du findest im nächsten Höhlenkorridor einen weiteren Hohlraum. In diesem sind auch wieder viele unberührte sowie zerstörte Kokons und es liegen viele Leichen auf dem Boden.

Du entdeckst ein großes Spinnennetz an der Wand. Dieses kann nicht von den normalen Spinnen erbaut worden sein bzw. Es ist unwahrscheinlich.

Hinter dir taucht ein großer Schatten in Spinnenform auf.

Du drehst dich um und siehst eine monströse Spinne mit Fängen so groß wie dein Arm.

Sie begibt sich in Angriffsposition und es entbrennt ein epischer Kampf zwischen dir und der Königin der Achtbeiner.

Notiz: Bosskampf gegen die Spinne

Der Kampf ist vorüber. Die Königin ist tot und du schneidest ihre Fänge aus ihrem Kadaver.

Du machst dich schnell auf dem Weg aus der Höhle.

Auf einmal siehst du in den Augenwinkeln etwas Glitzerndes. Um den Hals einer Leiche hängt ein kleines goldenes Amulett mit einem Zeichen. Neben der Leiche liegt eine ziemlich mitgenommene Schriftrolle.

In dieser Schriftrolle steht: “Bringt … Siriuskristall...Versteck...Kresta...”. Der Rest ist unleserlich. Auf der Schriftrolle ist das gleiche Zeichen wie auf dem Amulett. Der Spieler nimmt das Amulett und die Schriftrolle mit.

Etwas besseres ist mir nicht eingefallen als Spinnenboss-Ende

Plötzlich gibt es ein Erdbeben und die Höhle droht komplett in sich zusammenzufallen.

Von der Decke fallen Gesteinsbrocken.

Du nimmst die Beine in die Hand und läufst los.

Du weichst jedem Geröll aus das von der Decke stürzt.

Du springst aus der Höhle während sie hinter dir einstürzt und alle Spinnen und ihre Brut unter sich begräbt.