**Allgemeines zum Spiel**

**Story**

**Intro: Der Spalt zur Schattendorn**

Bei einem Ritual im alten Tempel der Runenpriester ist ein Riss entstanden – ein blutroter Spalt mitten in der Luft. Dahinter liegt **Schattendorn**, eine düstere, verzerrte Dimension, in der Albträume herrschen und die Zeit nach dem Willen ihrer Herren fließt.

Kreaturen aus Schattendorn dringen in die Welt ein: verdrehte Bestien, kopflos und schreiend, getrieben von Hass und Hunger. Ganze Landstriche vergehen in Chaos.

**Endboss: Mor'Kar, Der Dornenkönig**

Mor’Kar, Herr von Schattendorn, will die Barriere zwischen den Welten brechen. Halb Dämon, halb Geist, trägt er eine Dornenkrone aus gebrochenem Stahl und spricht nur in Befehlen. Wo er schreitet, blüht Verderbnis.

Um den Riss zu schließen, muss er fallen.

**Aufbau der Reise**

Intro

3 Hauptbereiche -> Startbereich, Mittlerer Teil, Letzter Bereich.

Boss-event

Pro Bereich gibt es 6 Events, denen der Spieler begegnet.

Am ende dieser 18 Events, kommt das Letze spezial-event, das den Boss darstellt.

Pro Bereich gibt es 10 Events, die geschehen können.

**Erster Bereich**

Es gibt 7 gute Events (6 davon können Items bringen)

Es gibt 3 schlechte Events (2 davon können tödlich sein, 1 kann ein Item kosten)

Im ersten Bereich kommen hauptsächlich einfache Begegnungen, die oft Items geben.

Zu sterben ist hier fast unmöglich.

Es sollen 4 gute und 2 schlechte Events im ersten Bereich geschehen.

**Zweiter Bereich**

Es gibt 5 gute Events (3 davon können Items bringen)

und 5 schlechte Events. (4 davon können tödlich sein, 4 davon können ein Item kosten)

Die Events sind etwas schwieriger, man verliert auch mal ein item oder stirbt.

Es sollen 3 gute und 3 schlechte Events geschehen.

**Dritter Bereich**

Es gibt 5 gute Events (2 davon können Items bringen)

und 5 schlechte Events. (5 davon können tödlich sein, 5 davon können ein Item kosten)

Die Events sind noch schwieriger, man verliert auch mal ein item oder stirbt.

Es sollen 3 gute und 3 schlechte Events geschehen.

**Aufbau eines Events:**

* Stage (Int): welchem Bereich das Event angehört
* Gut (true/false): ob das Event Gut ist oder schlecht
* Beschreibung (Text) :  
  Eine Beschreibung der Situation, z.b: «Du siehst vor dir einen unbewaffneten Ork, er scheint verwirrt und wütend zu sein…»
* Item für zusatzoption:
* Mögliche Optionen Text array:   
  In der Regel 3 Optionen.  
  Wenn gewisse Items vorhanden sind, können mehr Optionen verfügbar sein.
* Mögliche Outcomes Text array:

**Beispiel:**

* Gut (true/false): true
* Beschreibung (Text) :  
  Du siehst vor dir einen unbewaffneten Ork, der in zerschlissener Kleidung auf einem umgestürzten Baumstamm sitzt. Seine Stirn ist zerknittert vor Zorn, seine Augen irren suchend durch die Gegend. Als er dich bemerkt, springt er auf, hebt die Hände beschwichtigend – und beginnt zu sprechen:

„He, du da! Ich bin unbewaffnet, siehst du? Kein Trick! Ich… ich wurde bestohlen, verdammt nochmal! Während ich geschlafen hab’, sind sie gekommen – haben mir alles genommen! Mein Schwert, mein Rucksack, sogar meinen verdammten Proviant!“ Er schnaubt wütend, ballt die Fäuste. „Und jetzt? Jetzt kann ich nicht mehr gegen diese verdammten Monster kämpfen! Hilf mir, Fremder – hast du was für mich? ’Ne Klinge, ein Knüppel, egal!’

Er schaut dich eindringlich an, die Verzweiflung in seiner Stimme ist kaum zu überhören.»

* Item für zusatzoption (Text): Speer
* Mögliche Optionen Text array:   
  -Option1: Bekämpf den Ork und raub Ihn aus

-Option2: Ignorieren und Weitergehen   
-Option3: Sprich Ihm Mut zu.   
-Option4: Zusatzoption (Wenn du einen Speer hast): Gib dem Ork deinen Speer.

* Mögliche Outcomes Text array:

Option1: 90% Wahrscheinlich: «Du schlägst den Ork bewusstlos, aber er hat leider nichts mehr von Wert dabei…»

Option1: 10% Wahrscheinlichkeit: «Der Ork ist Stärker als erwartet, aber du konntest zum Glück fliehen…»

Option2: 100% Wahrscheinlichkeit: «Der Ork schaut dich etwas verwirrt an, als du Wortlos weitergehst, aber er ist auch froh, dass du keine Bedrohung darstellst.»

Option3: 50% Wahrscheinlichkeit: «Der Ork bedankt sich und Rauft sich auf.»

Option3: 50% Wahrscheinlichkeit: «Der Ork bedankt sich und Rauft sich auf und gibt dir zum Dank einen Heiltrank den er verstecken konnte.»

Option4: 100& Wahrscheinlichkeit: «Der Ork ist überglücklich und gibt dir zum dank einen Heiltrank und einen Kompass, den er verstecken konnte!»

**Items**

Heiltrank

Seil

Kompass

Speer

Bombe