

Stars telling truth vázlat

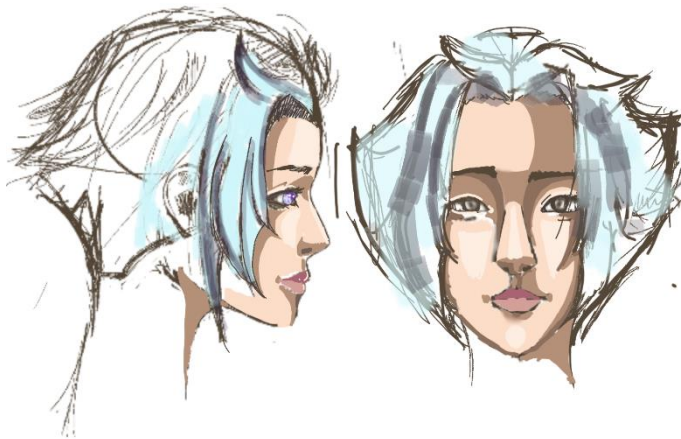
A “Stars telling truth” egy rpg (role playing game) alapjait fekteti le.

A játék főhőse **Astra** aki egy “katona” akinek a főcélja, hogy teljesítse amit parancsba kapot → meg kell mentenie Verum Insulae(t) - Latin fordítás: az igazság sziget(e) szívét. Asztra jelentése csillag.

Asztra kinézete

képessége/harci eszköze:

kard, később megkapja az állatövi jegyek (csillagjegyek) irányítását majd azzal való harcolást.



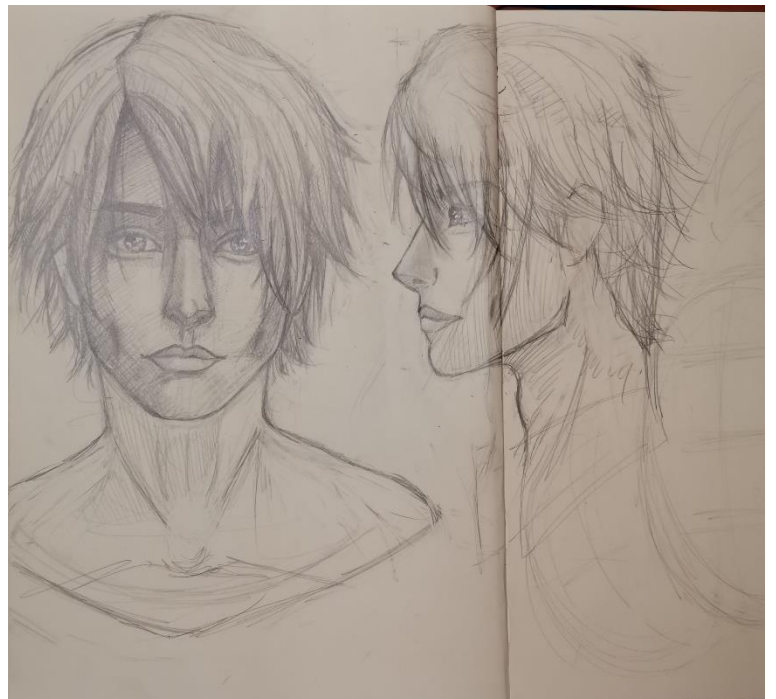
DE mégis milyen lenne egy játék egy szerelmi szál nélkül. **Cypress** egy fiatal fiú aki együtt él édesapjával egy erdő kellős közepén távol a civilizációtól favágként élve. Végül ő nyeri el Asztra szívét

Cypress kinézete

képessége/harci eszköze:

gyógyító, távol harcos →

→ íjjász

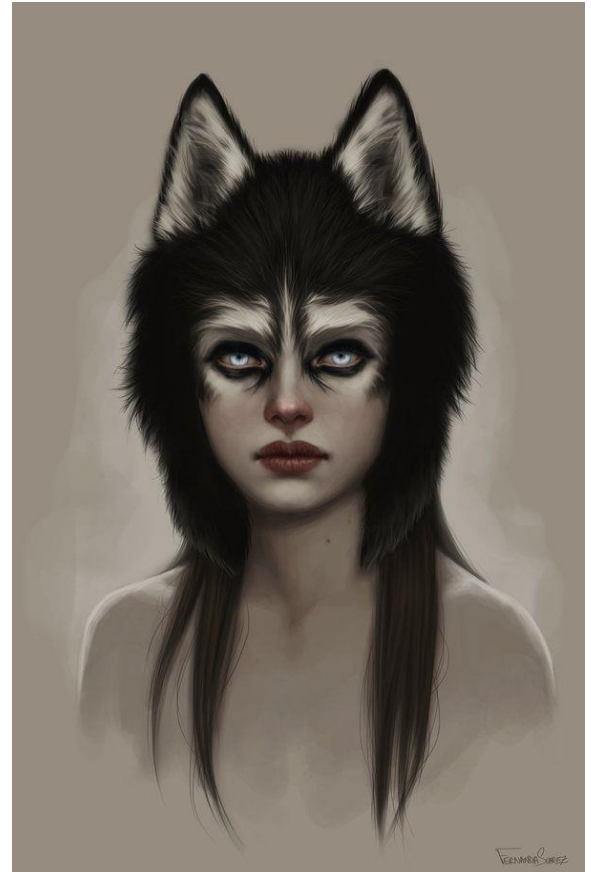


A következő fontos karakter a **hercegnő** lesz (akinek még nem találtam ki nevet) a történetben negyed farkas (apja ember és egy lehet meg tudni a történetben) farkas és ő a játék eleje óta a főhőssel van.

A harcegnő képessége

képessége sajátmaga ugyan is feltud venni egy teljes farkas alakot → közelharcos (karmol, harap)

A királynő (félíg farkas) tőle kapja Asztra a küldetést .



Történet

Éjfél. A királynő felébred a hercegnő üvöltésére. Minden szolga a hercegnő szobájába siet.

Már a szobában: A hercegnő az ágyában sír, nyög a fájdalomtól - teljesült a jóslat - "Úrnő lánya keze, véres igazság üzenete, hamarosan elpusztul Verum Insulae (ejtsd:Inslej) szíve.". Kezén ki volt vésve "egy sziget név (még tervezésben)".

Egy szolga megemlíti a jóslatnak a legendáját.Érezni lehetett a feszültséget a szobában. A királynő szemében látszódott a félelem és a rettegés.

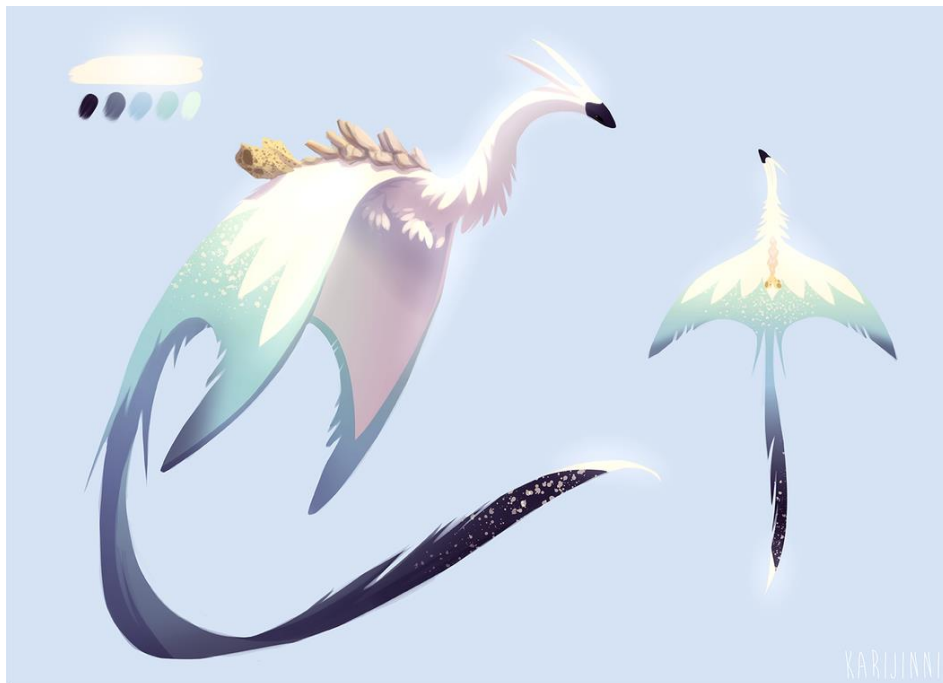
Órákkal később egy hosszú tanácskozás után behívják Asztrát és küldetésbe adja, hogy találja meg azt a szigetett és mentse meg a földünk szívét.

Asztra bátran elindul az éjszakában és hűségesen lenéz a magic kardjára. Azonban társasága akad ugyan is a hercegnő ki lopózik a kastélyból és követi anja szavának ellent mondva.

Később egy erdőben találják magukat ahol épp Cypress és apja fát vágtak. Cypress észre veszi Asztrát és a hercegnőt így ott marad a két lány egy éjszakára. A nap közben betekintést nyerhetünk Cypress és apja szoros kapcsolatára. Mikor már lement a nap egy és már mindenki aludt zshiványok felgyújtják a kis faházat. itt búcsúzunk el az öregtől hiszen megmenti a három fiatalat azonban rázuhan az egész égő ház. Így Cypress a főhősünkell tart, mert nem volt már semmie és senkie.

És innen kezdődik gyakorlatilag a játék.

Állat világ



Landscape

