

# I. Hauptmissionen\_alle

|   |          |
|---|----------|
| <b>I. HAUPTMISSIONEN_ALLE.....</b>                    | <b>1</b> |
| 1. WURSCHEL.....                                      | 2        |
| 1.1 Magier-Missionen.....                             | 2        |
| 1.2 Kalom.....  | 3        |
| 1.3 Sektenfähigkeit PSI.....                          | 3        |
| 1.4 VM.....   | 3        |
| 1.5 Neutraler Boden.....                              | 3        |
| 1.6 Orks.....   | 3        |
| 1.7 Minen.....  | 5        |
| 2. GOTHIC STORY-OVERVIEW.....                         | 5        |
| 3. KAPITEL 1.....                                     | 8        |
| 3.1 Präsentation: Altes Lager.....                    | 8        |
| 3.2 Präsentation: Alte Mine.....                      | 11       |
| 3.3 Präsentation Neues Lager.....                     | 12       |
| 3.4 Präsentation: AL/NL-Konflikt.....                 | 13       |
| 3.5 Präsentation: Magier als Diplomaten.....          | 13       |
| 3.6 Präsentation: Sektenlager.....                    | 13       |
| 3.7 Die 4 Freunde.....                                | 20       |
| 3.8 Hauptmissionen: Aufnahmeprüfungen.....            | 22       |
| 3.9 Gildeneintritt.....                               | 27       |
| 4. KAPITEL 2.....                                     | 28       |
| 4.1 Präsentation: Altes Lager.....                    | 28       |
| 4.2 Präsentation Neues Lager.....                     | 28       |
| 4.3 Präsentation: AL/NL-Konflikt.....                 | 29       |
| 4.4 Präsentation: Magier als Diplomaten.....          | 29       |
| 4.5 Präsentation: Sektenlager.....                    | 29       |
| 4.6 Hauptmissionen: Schläfer-Beschwörung.....         | 30       |
| 4.7 Cutscene: Schläfer-Beschwörung.....               | 31       |
| 5. KAPITEL 3.....                                     | 32       |
| 5.1 1. Gildenwechsel.....                             | 32       |
| 5.2 Szene: ST stürmt OGY.....                         | 32       |
| 5.3 Szene: Zweite Beschwörung wird vorbereitet.....   | 32       |
| 5.4 Mission: Zum ersten Mal beim DB.....              | 33       |
| 5.5 Präsentation: Altes Lager.....                    | 33       |
| 5.6 Präsentation: Neues Lager.....                    | 33       |
| 5.7 Hauptmissionen: Erzhaufen sprengen.....           | 33       |
| 5.8 Cutscene: Bote berichtet von Überfall auf FM..... | 35       |
| 6. KAPITEL 4.....                                     | 35       |
| 6.1 Mission: Finde KdF.....                           | 35       |
| 6.2 Mission: Gehe zum DB.....                         | 35       |
| 6.3 Präsentation: AL hat FM besetzt.....              | 36       |
| 6.4 Präsentation: NL führt Krieg gegen AL.....        | 36       |
| 6.5 Präsentation: KdW.....                            | 36       |
| 6.6 Präsentation: ST.....                             | 36       |
| 6.7 Mission: Befreie Orksklaven aus FM.....           | 36       |
| 6.8 Missionen: Bastele Ulu-Mulu zusammen.....         | 37       |
| 6.9 Cutscene: Das Tor zur Orkhöhle.....               | 37       |
| 6.10 Dungeon OrcCity: Der Weg zur Orkstadt.....       | 37       |
| 6.11 Cutscene: Treffen mit dem Orkhäuptling.....      | 37       |
| 6.12 Cutscene: SC hat Uruk besiegt.....               | 38       |
| 6.13 Präsentation: Orkkultur.....                     | 38       |

|             |  |           |
|-------------|--|-----------|
| 6.14        | <i>Präsentation: Orks haben Angst vorm Schläfer</i> .....          | 38        |
| 6.15        | <i>Hauptmissionen: Ork-Prophezeiungen</i> .....                    | 38        |
| 6.16        | <i>Cutscene: SC öffnet das Ork-Portal</i> .....                    | 39        |
| 7.          | <b>KAPITEL 5</b> .....   | 39        |
| 7.1         | <i>Dungeon: Erste Schritte im AT</i> .....                         | 39        |
| 7.2         | <i>Cutscene: Orksturm</i> .....                                    | 39        |
| 7.3         | <i>Präsentation: Orks an der Oberwelt</i> .....                    | 39        |
| 7.4         | <i>Präsentation: AL und NL verbünden sich gegen die Orks</i> ..... | 39        |
| 7.5         | <i>Mission: Erzhaufen entladen</i> .....                           | 39        |
| 7.6         | <i>Präsentation: Psioniker im AT</i> .....                         | 40        |
| 7.7         | <i>2. Gildenwechsel</i> .....                                      | 40        |
| 8.          | <b>KAPITEL 6</b> .....   | 40        |
| 8.1         | <i>Mission: SC muß nochmal an die OW</i> .....                     | 40        |
| 8.2         | <i>Präsentation: Die Sekte dreht immer mehr ab</i> .....           | 40        |
| 8.3         | <i>Präsentation: Untote im ST</i> .....                            | 41        |
| 8.4         | <i>Aufgabe: Durchkommen zum Schläfer</i> .....                     | 41        |
| 8.5         | <i>Die Verbannung des Schläfers</i> .....                          | 41        |
| 8.6         | <i>Flucht aus der Kolonie</i> .....                                | 41        |
| <b>II.</b>  | <b>ÜBERSICHT</b> .....   | <b>42</b> |
| <b>III.</b> | <b>OFFENE FRAGEN UND IDEEN</b> .....                               | <b>43</b> |
| 1.          | <b>WICHTIG</b> .....   | 43        |
| 2.          | <b>WAS MACHT AL?</b> .....   | 44        |
| 2.1         | <i>Kapitel 3 Ideen</i> .....                                       | 44        |
| 2.2         | <i>Kapitel 4 Ideen</i> .....                                       | 46        |
| 3.          | <b>NEUES LAGER</b> .....   | 47        |
| 3.1         | <i>Kapitel 2 Ideen</i> .....                                       | 47        |
| 3.2         | <i>Kapitel 3 Ideen</i> .....                                       | 47        |
| 4.          | <b>SONSTIGES</b> .....   | 47        |
| 5.          | <b>FINAL-CHECKLISTE</b> .....                                      | 49        |
| 5.1         | <i>Für alle Missionen</i> .....                                    | 49        |
| 5.2         | <i>Was ist der Plan der 3 Lager (zu jeder Zeit) im Spiel</i> ..... | 49        |
| 5.3         | <i>Was ist der Plan der 4 Friends zu jeder Zeit im Spiel</i> ..... | 49        |
| 5.4         | <i>Lernen</i> .....  | 49        |
| 5.5         | <i>Schläfer-Info-Stand</i> .....                                   | 50        |
| 5.6         | <i>Schläfer-Einfluß-Thread</i> .....                               | 51        |
| 5.7         | <i>Auserwählten-Strang</i> .....                                   | 51        |
| 5.8         | <i>Was will Schläfer mit PSI-Magie</i> .....                       | 52        |
| 5.9         | <i>Wie stehen Lager zu PSI-Magie</i> .....                         | 52        |
| 5.10        | <i>Unser täglich Brot</i> .....                                    | 53        |
| 5.11        | <i>Wie kommt AL / NL / ST -Führung rüber?</i> .....                | 53        |
| 5.12        | <i>Hauptantagonisten / -protagonisten</i> .....                    | 53        |
| 5.13        | <i>Außenwelt-Strang</i> .....                                      | 53        |
| 5.14        | <i>Rolle der Orks</i> .....  | 53        |
| 5.15        | <i>Rolle der AT-Orks (Untote)</i> .....                            | 53        |
| 5.16        | <i>Alles verwendet?</i> .....                                      | 54        |

# 1. Wurschtel

## 1.1 Magier-Missionen

Magier-missionen ++ verwoben mit anderen Lagern

## 1.2 Kalom

Kaloms Nachricht an EBR → Will Oberguru werden und Y'Berion töten

Kalom verbündet sich mit AL gegen NL → Elixierlieferung

Kalom will Drogenbaron werden → Viele Drogen herstellen

## 1.3 Sektenfähigkeit PSI

Die Sektenfähigkeit, andere zu beeinflussen, ja sogar zu steuern ist in den ersten Kapiteln ein Geheimnis. In Kapitel 3 wissen es alle Gefängnisinsassen. (Die Psioniker werden von da an mit Argwohn behandelt)

## 1.4 VM

Zweite MCQ

Snapper + Orks + Stein

## 1.5 Neutraler Boden

IDEE: Meetingplatz wird durch NSC-Attentat entweiht, alle sind aufgebracht. Später SC soll selber ein Attentat auf dem Meetingplatz ausführen – böse, böse

## 1.6 Orks

WURZEL KLAUEN: Orks hängen sich Wurzel um und sind dann für Minecrawler ungenießbar → werden nicht angegriffen, es sei denn, sie greifen selber an → werden nur verstümmelt, nicht gefressen

Orks haben Menschen gefangen!

ST macht Teil der Prophezeiung in OGY klar

Orks ketten Wachhunde an (schlafen, wenn geweckt: bellen (Alarm)) SC kann schlafenden Wachhund befreien (richtet sich zuerst gegen Orks (denn er wurde immer gequält))

Gefängnis mit Menschen

Kampfarena mit Tieren

Bild eines Orklagers: Wohnhöhlenstadt. Große Feuer. Opferstätten (Blutaltare). Große Götzenbilder (aus Stein und Holz). Hängende Käfige, in denen Gefangene gehalten werden.

Orktempel: Blutaltar und Götzenbild (Monsterchimäre aller Höhlenbewohner)

Orks haben Frauensklavinnen aus OW entführt

## Untergang Orkstadt analog Untergang Knast

### Schläfersekte der Orks

Die Waffe, die den Schläfer bannt: Woher kommt sie? Erzählen die Orks davon? Ork-Schmiede? Ork-Shamanen? Warum nicht...

**Text:** "Das Böse schläft für 1000 Jahre in der Tiefe. Wenn das Erwachen dräunt, wird ein Retter kommen. 7 Zeichen werden euch vom Erwachen künden."

**Der SC darf die Stadt nicht verlassen bzw. nicht über die Brücke gehen („---morgen wirst du wieder kämpfen...“)**

**Der SC kommt NICHT in a) Häptlingskomplex; b) Schamanenkomplex; c) zum Portal**

**Was passiert, wenn er in die Häuser rennt?**

**Prophezeiungen:**

1. Das erste Zucken des Krushak wird euch in den Ohren klingen und euch in den Wahnsinn treiben. Dies ist das Zeichen dafür, daß Krushak bald erwachen wird. (Wahnsinnswelle)
2. **Die Ruhe der Toten wird gestört – Die Gräber der Ahnen werden geschändet**
3. **Die Tonga (=Säule) des Wissens wird fallen → SC muß rausfinden, was „Tonga“ heißt und die Säule umkippen.**
4. **Die 3 wichtigsten Traditionen werden gebrochen (und die dazugehörigen Siegel)**
  - a) **SC wird von Wächter hinterrücks angegriffen (ehrlos)**
  - b)
- 5.

**Aufgaben: Orks machen Raubzüge an OW oder in die Minen (kommen sie da rein?)**

**Orks jagen an der OW (Kampfahre und Futter)**

**Orks fangen Tiere für Arena**

**Orks brauchen MC-Sekret für Visionen**

**Orkwaffen-Herstellung = Geheimnis (aus magischem Erz)**

**Shamanenrunen besorgen (+1 neue) um Auftrag zu erfüllen (SC kann noch nicht zurück über Brücke)**

**Orkisch = Masse, nur weniger Orks = menschliche Sprache**

**Tradition brechen (unehrenvoll angreifen) – 1 Ork = ehem. Sklave → hasst Menschen**

**Keine Magie benutzen (nur Shamanen) → Runen wieder holen**

**Beben wenn Siegel bricht**

**Ork übernehmen (bestimmte Person) und Sakrileg begehen**

**Alte Freunde werden zu Feinden**

**Text:** „wie vor tausend Jahren die Orks das Böse auf die Welt holten und daran zugrunde gingen. Sie schafften es gerade noch, das Böse in einen tausendjährigen Schlaf fallen zu lassen und seinen Tempel zu versiegeln. Die Schrift endet mit der Prophezeiung, daß eines Tages jemand versuchen wird, den Schläfer wieder zu erwecken. Gleichzeitig wird der Retter kommen, der das Böse wieder aus der Welt verbannt. Die Zeichen, die das ankündigen sind in den 7 Prophezeiungen niedergeschrieben“.

**Szene:** Schamane oder Häuptling will SC vor Portal noch aufhalten

**Szene:** Wie wird Orksturm ausgelöst?!

**Items:** antike Tränke der alten Orkschamanen (Stärketrank, Magie-Trank, Anti-Zombie-Trank (hält sie auf Distanz), etc.).

## 2. Gothic Story-Overview

| AL – Kap.1   | NL – Kap.1   | ST – Kap.1  |
|--|--|---|
| <b>Kap2</b>  |  |   |
| Nach Kap.-Übergang: <b>Was ändert sich?</b>  | Nach Kap.-Übergang: <b>Was ändert sich?</b>  | Nach Kap.-Übergang: <b>Täglich: Schläfer-Anrufungen</b> auf Tempelplatz. Templer-Wachen schützen Meditation. Erst leichtes Beben, dann Vision: <b>Was genau?</b>  |
| AL-SC kommt ins AL-Zentrum, wird aber noch nicht akzeptiert. Manche Söldner fordern ihn heraus. Kein Zugang zu EBr, KdF (nur als KdF) und Erzlager. <b>Arenakampf. Essen, Wein und Heilung je 1x täglich umsonst.</b>  | AL: NL kommt zum Arenawetten o.ä. in AL-Außenring. Stadtorwachen bestechen mit Schnaps oder Erz. SC wird schon mal angepöbelt. Erpressungs-(Raub-)versuche. Schlägereien. <b>Arenakampf.</b>   | AL: ST kommt zum Wetten, Dealen (oder Predigen) in AL-Außenring. Stadtorwachen bestechen mit Kraut. Prediger kriegen schon mal aufs Maul. SC wird schon mal angepöbelt. <b>Arenakampf.</b>  |
| <b>Täglich: Essen&amp;Wein-Transporte</b> zum AM-Buffer. <b>Erztransporte</b> zurück zum AL. Müssen bewacht werden.  | AL-Konvoi: Selten Überfälle. Getötet wird nicht! Als KdW: "Das ist unter deiner Würde!" (sonst keine Auswirkung)   | SC kann an Konvoi-Überfällen teilnehmen. Allerdings keine ST-NSCs! → Keine Auswirkungen auf Beziehung AL/ST.  |
| AM: Täglich Mine aufschließen, Räume von Monstern säubern. Bu bewachen. MC töten (Sekretdrüsen können nur von im ST-NSCs angezapft werden! Sollte ein Sö mal Sekret finden, kann er es im ST tauschen). Schürfer versuchen SC-Sö/Stt-Neuling zu bedrohen (SC muß sich durchsetzen) | AM: NL-SC kommt nur mit Erz an AM-Wachen vorbei (kl. Teil Erz als Bestechung) und kann es in 1. Mineninnenraum (Buffer) eintauschen. Er kann von dort aus etwas weiter Richtung Minen, wird aber im nächsten Raum von Wachen abgefangen → Als Bu verkleiden um vorbeizukommen. | AM: Täglich Minecrawlerjagen – ST braucht Kraut (o.ä.), um AM-Wachen zu bestechen. Bu bei der Arbeit anlabern wird von Sö unterbunden. Bei Glück: Bu will in unerschlossene Gebiete vordringen → Teil Erz als Sold, muß am Buffer getauscht werden. |
| NL: AL kommt nur gegen Zoll rein (Rache für AL-Zoll), aber AL-NSCs lassen sich dort fast nie blicken. Geht man in unübersichtliche Bereiche, wird man schnell niedergeschlagen und beraubt. EBr-Vergeltung für Konvoi-Überfälle  | NL: SC kommt nicht in Häuser wichtiger NSCs. Sonst überall hin. Wenn er den falschen nervt, gibt's Haue. Sogar mögl. Schutzgelderpressung. NL-Führung versucht Konvoi-Überfälle im Zaum zu halten. <b>Reis und KdW-Heilung je 1x pro Tag/Anbieter umsonst.</b>                 | NL: ST kommt so rein. Predigten laufen ab wie im AL. Schutzgelderpressung seitens der Ga (Org).   |
| Nach-Auftrag: NL hat uns ne Fuhre Erz gestohlen. hol sie zurück! (Konvoi-Überfall)   | <b>Täglich Konvois: Erz</b> von FM zu NL, <b>Reis</b> (und etwas Schnaps für die Reis-Verteiler) gehen zurück.   | ST-NSCs überfallen keine NL-Konvois. Wenn der ST-SC an den Überfällen teilnimmt, hat das keine politischen Auswirkungen.  |
| FM: AL kommt nur zum <b>Eintauschen von Waffen oder Werkzeug</b> gegen Erz rein. (Nur 1 Schmied in NL, deswegen wenig Eigenproduktion). Tauschwert gering. EBr-Vergeltung für Konvoi-Überfälle.  | FM: NL-Ga geht in FM und beschützt Schü gegen Sold (Erz). Minecrawler-Angriffe. <b>Orks verschleppen Menschen</b> (selten).  | FM: Täglich Minecrawlerjagen – ST kommt so rein. NL lockt mit freiem Reis (und gelegentlich Schnaps). ST jagt in unerschlossenen Höhlen.  |
| ST: Kraut oder Elixier zu kaufen. Wurzelsuppe 1x täglich umsonst. (Suppe mit Kraut versetzt). Nur vordere Hälfte zugänglich. Nur wenige AL-Besucher  | ST: Kraut oder Elixier zu kaufen. Wurzelsuppe 1x täglich umsonst. (Suppe mit Kraut versetzt). Nur vordere Hälfte zugänglich. Nur wenige NL-Besucher.   | Kalom stellt Elixier her. Templer sorgen für Ordnung! Novizen hängen rum oder üben. SC kommt noch nicht in den Tempel. <b>Wurzelsuppe, Heiltrank, Elixier-Ration je 1x täglich umsonst.</b>   |

|  |   |  |
|--|---|--|
| HÖ: <b>Monster sind hier noch zu stark!</b> Ork-Engpaß ist unpassierbar.   |   |  |
| Waren-Übergabe für Kraut durchführen.  | Kraut-Übergabe überfallen.  | 1x Auftrag: Krautlieferung an EBr. Übergabe in OW inszenieren. Waren zu Gurus bringen.   |
| DäB-Experiment: Dämon in AL freigelassen. Wütet ein bißchen und läßt sich im Kerker nieder → Auftrag.  | -   | AM: Größerer Te-Stoßtrupp findet 1. <b>Crawlerqueen</b> , tötet sie und bringt Mega-Sekret zu Kalom (der frisiert Droge – Wirkung: PSI = Max + 5). Idee dazu von No-SC. Dieser nimmt auch Teil.  |
| Stt-NSC macht Attentat auf DäB und stirbt.<br><b>OW: DäB zieht aus und errichtet Turm.</b>   | -   | -  |
| <b>AM läuft voll Wasser. 20 Buddler, 5 Schatten und x Söldner sterben. Alle haben Horror-Vision.</b>   | Alle haben Horror-Visionen. Beben hat keine Auswirkung im NL, FM.   | Y'Berion hält letzte dunkle Messe ab. <b>Superbeben. Tempel-Vision.</b> Y'Berion erkennt als einziger bösen Schläfer.  |
| <b>Kap3</b>  |   |  |
| Reaktion auf Beben und AM-Unglück: EBr Krisensitzung: <b>Y'Berion muß tot!</b> Erstmals Reste aus VM picken. Raubt vom NL, was ihr könnt (Erz)!            | Reaktion auf Beben/Vision: KdW ???  | Reaktion auf Vision: <b>Y'Berion warnt. Niemand hört auf ihn (→ Autoritätsverlust). Y'B zieht sich erschrocken zurück, redet nur mit wenigen Vertauten über seine Vision und stirbt kurz darauf.</b> Viele Jünger suchen den Tempel. Beben hören auf.                            |
| AL-SC wird akzeptiert. Nur 1-2 (verärgerte) Söldner fordern ihn noch heraus. Erster Zugang zu EBr. <b>Arenakampf.</b>                                      | AL: NL kommt zum Arenawetten o.ä. in AL-Außenring. Stadtorwachen bestechen mit Schnaps oder Erz. SC wird i.A. in Ruhe gelassen. <b>Arenakampf.</b>                | AL: ST kommt zum Wetten, Dealen (oder Predigen) in AL-Außenring. Stadtorwachen bestechen mit Kraut. <b>ST-SC wird wg. AM beschuldigt!</b> Keine Prediger mehr (kriegen direkt aufs Maul). <b>Arenakampf.</b>   |
| AM: Bergen von wichtigen Sachen. <b>Was?</b> Natürlich plündert der "Rettungsdienst" auch.   | AM: <b>Org-Goldrausch.</b>  | AM: Als ST-SC wird man von Söldnern in Mine angegriffen "Ihr seid Schuld!"   |
| NL: AL kommt nur gegen Zoll rein (Rache für AL-Zoll), aber AL-NSCs lassen sich dort fast nie blicken.  | NL: SC kommt zum 1. Mal in Häuser wichtiger NSCs. Wenn er den falschen nervt, gibt's Haue.  | NL: ST kommt so rein. Predigten gibt's noch. Schutzgelderpressung seitens der Ga (Org).  |
| Konvoi-Überfall – AL braucht Erz   | <b>Täglich Konvois:</b> Erz von FM zu NL, <b>Reis</b> (und etwas Schnaps für die Reis-Verteiler) gehen zurück.  | ST-NSCs überfallen keine NL-Konvois. Wenn der ST-SC an den Überfällen teilnimmt, hat das keine politischen Auswirkungen.   |
| FM: AL kommt nur zum <b>Eintauschen von Waffen oder Werkzeug</b> gegen Erz rein. (Nur 1 Schmied in NL, deswegen wenig Eigenproduktion). Tauschwert gering. | FM: NL-Ga geht in FM und beschützt Schü gegen Sold (Erz). Minecrawler-Angriffe. <b>Orks verschleppen Menschen</b> (selten).                                       | FM: Täglich Minecrawlerjagen – ST kommt so rein. NL lockt mit freiem Reis (und gelegentlich Schnaps). ST jagt in unerschlossenen Höhlen.   |
| ST: <b>Wie gehen AL und ST nach AM-Einsturz und Attentat miteinander um?</b>   | ST: (wie Kap. 2) Kraut oder Elixier zu kaufen. Wurzelsuppe 1x täglich umsonst. (Suppe mit Kraut versetzt). Nur vordere Hälfte zugänglich. Nur wenige NL-Besucher. | Templer und Novizen rennen los und suchen den Tempel → <b>ST ziemlich leer.</b> Templer sorgen für Ordnung! SC kommt zum 1. Mal in den Tempel. <b>Wurzelsuppe 1x täglich umsonst.</b>  |
| HÖ: SC ist jetzt stark genug. Kann aber nicht alleine zur Crawlerqueen II vordringen.  | -   | HÖ voll von ST-Jüngern (Meditationen, näher am Schläfer). Auftrag: Meditationen vor Monstern schützen. Nur lokale Mini-Beben.  |
| OW: AM-Eingang überschwemmt. Seespiegel sinkt – <b>Insel</b> zugänglich.   | -   | -  |
| SCs könnten Treffen beiwohnen.   | -   | <b>Kalom</b> trifft sich hinter Y'Berions Rücken mit Ebr (incl. Gratis Kraut). Verspricht, das Beben aufhören. Begründung gegenüber Eingeweihten: Wir müssen die EBr wegen der AM besänftigen – <b>Vorbereitung für Mord an Y'Berion</b>   |
| <b>VM: 40 Bu, 10 Stt und 15 Sö nehmen Betrieb wieder auf.</b> Da VM abgeschlossenes System, werden neue Tunnel gegraben.                                   | VM über Höhlen oder OW zugänglich.  | ST kommt in VM.  |
| <b>Täglich: Konvois</b> FM-AL (Erz) und zurück (Essen&Wein). Müssen bewacht werden.  | AL-Konvoi: Selten Überfälle. Getötet wird nicht! Als KdW: "Das ist unter deiner Würde!" (sonst keine Auswirkung)  | SC kann an Konvoi-Überfällen teilnehmen. Allerdings keine ST-NSCs! → Keine Auswirkungen auf Beziehung AL/ST.   |
| <b>Attentat auf Y'Berion. Mord an Y'berion könnte bei OW-Treffen stattfinden. ST-SC kann dann den Attentäter jagen.</b>                                    | NL-SCs könnten bei Treffen Attentäter mitjagen oder unterstützen – je nach Laune.   | <b>Y'Berion stirbt.</b> Kalom übernimmt und beschwichtigt Jünger. <b>Beim Treffen unterrichtet Y'Berion vor seinem Tod noch die EBr angsterfüllt über seine Vision.</b> Kaloms erste Rede: "Letzter Wille Y'B's: AT nicht suchen!" → Kalom will Drogen produzieren und absahnen. |
| -  | -   | Kalom erfährt von 2. Crawlerqueen.   |
| <b>VM: Durchbruch zu Orkgebiet.</b> Orks   | NL schleicht sich durch VM-Durchbruch und   | <b>Angar will Tempel trotzdem finden</b>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| greifen unbesiegbar an. 20 Bu, 5 Stt und x Sö sterben. Der Rest flieht zum AL. EBr erfahren: <b>Die Orkschamanen stellen einen STR-Trank für die Orkkrieger her.</b>   | vordere Orkhöhlen und knackt Ork-Engpaß von hinten.  | (Fanatiker). Er schickt wenige Templer heimlich auf die Suche, da die meisten von Kalom zum Schutz der Drogen/-gewinnung gebraucht werden. <b>Angars Männer in Orkhöhlen.</b>  |
| Orkpatroullien in VM (incl. Kriegstroll?)  | -  | HÖ: ST findet Crawlerqueen II – alle Crawler werden ausradiert. Queen wird von Templern behütet. <b>Eier?</b>  |
| <b>EBr-Plan: Überfall auf FM!</b> Dazu: Ork-Stärketrank (ehem. Kampfdroge) besorgen. Besorge 10 Tränke → Orkstellung (mit Lager) angreifen oder Schamanen plätten.   | <b>Problem: 4 Freunde erzählen sich alles. Was, wenn NL-SC seinen Vorgesetzten alles erzählen möchte? → NL erfährt alsbald von den Plänen der EBr ?</b>  | -  |
| Weitere FM-Überfall-Vorbereitungen.  | ???  | EBr wenden sich an Kalom als Unterstützung für den Angriff auf das NL. (EBr wollen sichergehen daß ST auf der Seite des AL ist und brauchen PSI-Unterstützung). Kalom sagt zu.   |
| -  | -  | Angar erfährt von Kaloms Plan und plant, ihn in der Schlacht umzubringen.  |
| AL macht <b>Scheinangriff</b> auf NL, um Truppen dort zu binden / hinzulocken. <b>Alternative: Doppelangriff! AL ist sich NL-Rache bewußt und will alles auf einen Schlag plattmachen, aber NL-Angriff mißlingt!</b>                               | NL erfolgreich verteidigen.  | <b>Kalom greift mit ein 1-2 Novizen persönlich ein.</b> (übernimmt Wachen). <b>ST-SC tötet Kalom in der Schlacht!</b> ST greift ansonsten nicht in die Schlacht ein, ST-SC kann aber Söldner metzeln, wenn er will (NL-Att +). |
| <b>AL nimmt in nächtlichem Überfall FM ein.</b>  | Besser <b>nicht</b> dran teilnehmen!   | ST-SC könnte an der Schlacht auf der Seite des AL eingreifen. Keine politischen Auswirkungen.  |
| <b>Kap. 4</b>  |  |  |
| AL-Wachen in FM. Buddler ziehen nach. FM-Tore auch tagsüber geschlossen. AL verteidigt sich gegen NL, jedoch keine Offensiven (AL hat, was es wollte). <b>Haß auf ST (hat NL-Schlacht vermässelt)? → ST und NL haben AL als gemeinsamen Feind!</b> | NL ist hart getroffen und sammelt sich. <b>Haß auf alle AL-Anhänger. Noch neutral zum ST</b> – es ist bekannt, daß Angar (der die Nov-Unterstützung plattgemacht hat) jetzt Oberguru ist. NL fördert kein Erz mehr → <b>Ausbruchsplan?</b> | <b>Angar ist jetzt Oberguru.</b> Sein Plan, den Tempel zu finden, setzt er ab jetzt mit allen Mitteln durch! <b>Was genau macht er?</b> Reaktion auf FM-Überfall: ???  |
| AL-SC ist wichtig geworden. Nur Söldner-Chef steht noch über ihm. Darf wann er will ins EBr-Haus. Arena verlassen.   | AL: Tor auch tagsüber geschlossen. NL-SCs vorm Tor werden beschimpft oder beschossen. <b>Wie kommt man trotzdem ins AL?</b>  | AL: Auch ST kommt nicht rein. "Wir lassen hier keinen mehr ein! Hau ab!" <b>Wie kommt man trotzdem ins AL?</b>   |
| NL: AL wird in Sichtweite des NL direkt angegriffen. <b>Wie kommt man trotzdem ins NL?</b>   | NL: SC kommt zum 1. Mal in Häuser wichtiger NSCs. Wenn er den falschen nervt, gibt's Haue.   | NL: ST kommt so rein. NL-NSCs haben <b>Angst vor PSI-Magie</b> (mittlerweile berüchtigt)   |
| FM: AL kommt immer rein. Alle Buddler (30), Schatten (5) und die Hälfte der Söldner leben hier. AL benutzt gefangene Orks als Sklaven. Orkproblem. <b>Minecrawler?</b>   | FM: NL wird sofort angegriffen. <b>Trotzdem rein?</b>  | FM: ST wird nicht reingelassen. Bei Eindringen Angriff. <b>Wie kommt man rein?</b>   |
| ST: AL-Bewohner werden nicht reingelassen. <b>EBr könnten Anti-Sekte-Kurs einschlagen, da sie a) sich an Y'Berions Worte erinnern und b) die "Zeichen" im Bezug auf den Schläfer schlimmer werden.</b>   | ST: (wie zuvor) Kraut oder Elixier zu kaufen. Wurzelsuppe 1x täglich umsonst. (Suppe mit Kraut versetzt). Nur vordere Hälfte zugänglich. Nur wenige NL-Besucher.   | Kalom ist tot. Helfer stellen jetzt Elixier her. Templer sorgen für Ordnung! <b>Wurzelsuppe 1x täglich umsonst.</b>  |
| HÖ:  | -  | -  |
| OH: Viele Orkstellungen sind geknackt.   | -  | -  |
| OS: Anfangs ist die Stadt zu gut gesichert   | -  | -  |
| OW:  | -  | -  |
| AL ahnt das natürlich.   | NL-Plan: AM mit Hilfe der Orks zurückerobern. NL-SC befreit 1 Orksklaven aus FM. Plan erst <b>danach</b> dem SC offenbart!   | -  |
| AL-Sö begegnen NL-SC mit Ork auf dem Weg zur Orkstadt. Ork muß überleben!  | NL-SC bringt Orksklaven in Orkstadt → <b>NL verbündet sich mit Orks.</b> NL-Ga tragen von nun an (spätestens) gekennzeichnete Helme.   | -  |
| AL kann mit Ga-Helm in Orkstadt gehen. Dort lernt er von den Prophezeiungen.   | NL versucht, "falsche Verbündete" in Orkstadt zu erwischen.  | ST kann mit Ga-Helm in Orkstadt gehen. Dort lernt er von den Prophezeiungen.   |
| OS: Prophezeiungen erfüllen, um Orks zu demoralisieren.  | NL kann auch Prophezeiungen erfüllen, kriegt dafür aber keine Belohnung.   | OS: Prophezeiungen erfüllen? <b>Motivation?</b>  |
| Vorposten verteidigen. Beide Seiten können siegen, je nach dem, ob der Vorposten erobert wird oder nicht.  | Ga und Orks machen (mehrere) Überfälle auf unterirdische FM-Verteidigungs-Vorposten.   | -  |
| AL-SCs sollten woanders sein! <b>Wo?</b>   | NL erobert mit Hilfe der Orks die FM zurück.   | ST öffnet AT-Siegel in Orkstadt, während FM-Angriff stattfindet  |
| Nachdem die FM schwer beschädigt wurde, reißen die Orks noch schnell den AL-   | FM: Aufgebrachter Schamane platzt in die Siegesfeier. "Die Menschen haben uns  | ST: Ork-Angriffe? Wenn, dann SC nicht da!  |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Außenring ab. <b>SC nicht da!</b>  | verraten!" – Party's over! <b>SC nicht da!</b>   |  |
| <b>Kap. 5</b>  |  |  |
| AL schwer getroffen. Manpower jetzt etwa gleich mit NL – AL verbündet sich wieder mit NL. Orktrupp immer in der Nähe von AL. Orks gemeinsamer Feind. | NL hat viele Kämpfer verloren – verbündet sich wieder mit AL. Orks gemeinsamer Feind. NL kriegt immer noch kein Erz! | ST ???   |
| AL hat Außenring verloren. Burg geschlossen. Hintereingang über Leiter. AL-SC ist Berater der Erzbarone.   | AL: Menschen helfen sich gegenseitig gegen Orks. NL wird reingelassen.   | AL: ST-(N)SCs <b>kommen rein?</b>  |
| NL: Menschen helfen sich gegenseitig gegen Orks. AL wird reingelassen.   | NL hat neue Verteidigungsanlagen? Reisfelder nicht mehr sicher?  | NL: ST kommt so rein. NL-NSCs haben <b>Angst vor PSI-Magie</b> (mittlerweile berüchtigt)               |
| FM: Wenige Orks halten FM  | -  | -  |
| ST:  | ST:  | Kalom's Helfer stellen Elixier her. Templer sorgen für Ordnung! <b>Wurzelsuppe 1x täglich umsonst.</b> |
| OS: Verlassen. Evtl. Exil-Orks jetzt dort.   | -  | -  |
| OW: Orkpatroullien. Ork-Hinterhalte. <b>Orks besetzen Steinkreis!</b>  | -  | -  |
| AT: Wohnbereich. Zombies.  | -  | -  |
|  |  |  |
| Magische Barriere verfärbt sich → AL-Bewohner drehen durch... EBr und KdF bleiben normal.  | NL dreht durch. KdW und NL-Führung bleiben normal.   | ST dreht durch und zieht um in AT Ebene 1, die mittlerweile "gesäubert" ist.                           |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### 3. Kapitel 1

Im **ersten Kapitel** hält sich der Spieler vor allem in den Lagern und den Minen auf.

#### 3.1 Präsentation: Altes Lager

##### 3.1.1 Knast-Atmosphäre

Auch wichtig für alle anderen Lager. Hier nur AL-spezifische Sachen.

**ToDo:** Einige Begegnungen der unangenehmeren Art mit NSCs um die Gefängnisstimmung rüberzubringen, damit die feindliche Grundstimmung zu Beginn gut rüberkommt.

Dealer, Essensrationierung, Gewalt, Schutzgeld, Hackordnung, Gardisten wie Wärter. Reden von Vorleben außen und Tat.

##### 3.1.2 Der Spieler darf sich nur im Außenring aufhalten.

Torwachen zur Burg lehnen Gilddenlose ab

Convois: Tas

→ 1: Essen von AL in AM

→ 2: 300 Nuggets (ein Korb voll) von AM in AL (tägl, abends)



## Introcutscene

→ 3: Außenweltlieferung in die Barriere zum Spielstart

Ein Gardist kommt zu den Arschlöchern des Empfangskomitees:

„Jetzt kommt endlich, wir müssen die Sachen ins Lager bringen.“

## Missions-Convois

→ 4: OC-PSI Lieferung, Drogengegenwert

→ Zustände/TAs für Convois

### 3.1.3 Präsentation: Hauptcharaktere

Die Auftragsgeber der Hauptmissionen

#### 3.1.3.1 Cutscene: Thorus (CS\_Bla1)

Vorm Burgtor

// 3 Stichworte Charakterbeschreibung, eine Szene mit dem SC, eine Szene was halten andere von ihm

Klar und direkt. Ehrlich (Das muß man sich mal vorstellen.) und in nüchternem Zustand recht friedliebend. Er kämpft gern und gut. Er ist kein Feldherr. Er ist Krieger. Er trinkt und feiert und rauft gern und viel.

//-----

Wenn SC Info über Gardisten hat:

CUTSCENE

//SC: Ich suche Thorus. *Spielerkontrolle weg?*

//Wache: Bist 'n Frischling, was?

//SC: Läßt Du mich jetzt zu Thorus?

//Wache: Warte. <ruft> THORUS. HIER IS'N FRISCHLING FÜR DICH!

//Thorus: <kommt aus dem Inneren Ring auf den SC zu>

//Thorus: Komm mit. <läuft an SC vorbei zur Brücke, Follow Mode>

//SC: Ich habe gehört, Du bist der Ausbilder der Gardisten.

//Thorus: Da hast Du richtig gehört. Kannst Du kämpfen?

//SC: Etwas.

//Thorus: Mmh.

<Hier wäre ein kleiner Kampf bis zur Bewußtlosigkeit des SCs nett>

//Thorus: Nicht gerade beeindruckend.

//Thorus: Bevor ich mir Arbeit mit Dir mache, will ich erst einmal wissen, ob Du zuverlässig bist.

//Thorus: AUFTRAG NUMMER 1

//-----

//SC läuft Nachts im Alten Lager umher. Es liegt eine Wache (Snore) schnarchend neben dem Tor.

//Thorus: WIR FÜTTERN DICH NICHT DURCH, DAMIT DU HIER PENNST!

//Snore: <steht auf, springt auf>

//Snore: Ich...

//Thorus: <schreit> Daß Dir Dein Leben nichts Wert ist, ist mir scheißegal!

//Thorus: <schreit> Aber hier verlassen sich andere Leute darauf, daß Du aufpasst!

//Snore: Aber...

//Thorus: <schreit> Halt Deine Klappe!

//Thorus: Wenn ich Dich noch einmal beim Pennen erwische, erfahren die Leute, die sich auf Dich verlassen, davon.

//Thorus: Und Du weißt, was dann mit Dir passiert... <geht>

#### 3.1.3.2 Cutscene: Gomez und Leibwächter im Außenring

Globale Cutscene – Alle sind auf dem Platz und labern, Gomez taucht auf. Alles verstummt. Gomez nimmt sich einen armen Buddler vor, à la Pate, „Du hast mich enttäuscht.“

Buddler: „ich weiß was...“ Arto (auds Maul) „sprich ihn nicht an!!“ (Gomez glotzt nicht mal...)

### 3.1.3.3 Snaf

// Snaf gibt Sprichwörter von sich, die sich auch verbreiten

// --> Wenn Du nicht aufpaßt bist Du Hack in meiner Suppe.

// --> Du bist ja dumm wie ein Kilo Meatbugschleim

// --> Sumpfhaifilet in Snafs Topf erfreut den Erzbaron auf seinem Thron...äh ja.

Vergibt Ambientemissionen

## 3.1.4 Präsentation: Deal mit dem König Erz gegen Ware

### 3.1.4.1 Convoys von OM zu OC

ToDo Clemens: TAs fehlen

Überfall per Cutscene NC

### 3.1.4.2 A-Info Nebensätze

ToDo Steffen

- a) Erläutern den Deal mit dem König
- b) Hier gibt's alles, wenn Du nur Deinen Arsch an die Erzbarone verkaufst
- c) Kein Ausbruchsplan

### 3.1.4.3 Cutscene: Frisches Essen ist angekommen

Spielanfang im AL

Beschreibung? Buddler hat in die Truhe gegriffen

ToDo Marco

### 3.1.4.4 Cutscene: Händler besorgen Sachen für die Buddler

über "Connections" zu den EBR

Beschreibung? Ambient mission

ToDo Marco

Passendes Händlertrademodul

ToDo Steffen

## 3.1.5 Präsentation: Ungerechte Verteilung im Lager

### 3.1.5.1 Cutscene: Ein Buddler erzählt, was die Ebr so futtern

Abends am Lagerfeuer

Beschreibung?

ToDo Marco

### 3.1.5.2 Snaf erwähnt Menü der Erzbarone

Beschreibung?

ToDo Steffen

### 3.1.5.3 Mission: Halbverhungertes Buddler will was zu essen

#### 3.1.5.4 Mission: Gomez will...

SC muß es besorgen oder Ärger kriegen

#### 3.1.5.5 A-Info Nebensätze

### 3.1.6 Präsentation: Buddler werden ausgebeutet

#### 3.1.6.1 TAs

a) TiredWalk für Buddler abends → Anis in Buddler-TAs integrieren

b) Buddler gehen zu AM (**Levelübergreifende TAs?**)

#### 3.1.6.2 A-Info Nebensätze

Vermutlich einiges vorhanden, checken. Nach Abschluß der Ambientecutscenes checken, welche Infos noch direkt weitergegeben werden sollen.

Buddler erzählen, wie sie behandelt werden.

#### 3.1.6.3 Mission: Geh in AM und arbeite!

SC kriegt nichts ohne Erz, wird in die Mine geschickt

**Fallen die Erzstücke jetzt aus den Erz-Mobsis?**

### 3.1.7 Präsentation: Gardisten bewachen EBR und Erz

**Andere Lager wollen Sachen aus dem OC**

## 3.2 Präsentation: Alte Mine

### 3.2.1 Buddler schürfen Erz für Essen

#### 3.2.1.1 Warentausch in der AM

**ToDo Clemens:** Austausch Essen gegen Erz (Händler und TAs) (TA\_ExchangeOre, TA\_PickOre, TA\_TradeOreToFood)

Cutscene: Ein Buddler beschwert sich beim Essenstausch

#### 3.2.1.2 Cutscene: Erstes Betreten der Mine

Gardisten sagen dem SC die Regeln für das Betreten der Mine

#### 3.2.1.3 Cutscene: Streit um Erzklumpen zwischen zwei Buddlern

### 3.2.2 Gardisten beschützen die Buddler und das Erz

#### 3.2.2.1 Wachen am Eingang der Mine

filzen Buddler beim Rausgehen (Personal\_TA)

### 3.2.2.2 Cutscene: Gardist pflaumt Buddler an

Buddler der nicht buddelt wird von Gardisten angepflaumt (Willst wohl heute abend nichts zu fressen, was?)

### 3.2.2.3 Cutscene: Schatten weist den SC ein

„Jeder nur eine Spitzhacke!“ // „Das hier ist das Erz.“ // „Das ist die Spitzhacke, das ist das spitze Ende, das muß ins Erz.“

### 3.2.3 Präsentation: Orks arbeiten als Sklaven

Tagesabläufe → für Orks (TA\_Stomper, usw.)

## 3.3 Präsentation Neues Lager

→ Erzhaufen im NL ins Loch packen

→ SFB und Söldner TAs in Freier Mine einfügen

→ FM WPs setzen (nur Camp) => checken

→ Ambientemissionen: ORG klauen im OC Sachen (Schatzkammer, Futterkammer unter EBR-Haus)

→ Erzpick-Slots setzen

Convois: Tas

→ 1: Erz aus der Mine ins NC (1 Korb tägl.)

→ 2: Reis von NL in Mine (1x tägl.)

→ 3: AM Vorratsbereich mit Essen

### 3.3.1 Präsentation: Piratenschiff

Piratenmentalität, um Leute bei Laune zu halten, Saufen, Dieben, Überfallen.

Da waren schon ein paar Cutscenes geplant, existiert da was zu?

Es existieren bereits AmbientCutscenes, in denen darüber gesprochen wird. SpezialCutscenes können noch entworfen werden.

### 3.3.2 Präsentation: Ausbruchsplan der Magier

#### 3.3.2.1 Barriere

Geschichte der Barriere erzählen lassen im NC

A-Infos → Magier forschen nach Ursache der Veränderung

Forschung, warum ist das mit der Barriere überhaupt passiert? Vorläufige Ergebnisse?

Nach Erstellung der Ambientcutscenes prüfen, ob die Infos noch nötig sind → Als Ergänzung zu den Cutscenes scripten.

Missionen → Aufnahmeprüfung, Barriereforschung

Geschichte der Barriere erzählen lassen im NC

CS → Cronos erzählt SC Geschichte der Barriere, Spaltung in die zwei Kreise, Daseinsberechtigung des KdW als Forscher

### 3.3.2.2 Erzhaufen

Erz ansparen, damit die Magier die Barriere knacken können.

TAs → Schürfer:

CS→ Schürfer werfen Erz auf den Haufen

A-Infos → Magier bringen uns hier raus

Präsentation: Haufen als Herz des NC

## 3.4 Präsentation: AL/NL-Konflikt

### 3.4.1 Convoi-Überfälle

NL überfällt AL-AM-Convois. Tagesabläufe mit Cutscene.

### 3.4.2 Präsentation: Prügelkultur

Prügelkultur: Nur NK (**Nahkampf?**), nur wenn vorher Waffe gezogen...

### 3.4.3 Mission:

## 3.5 Präsentation: Magier als Diplomaten

Präsentation: Magier sind verbündet

### 3.5.1 Mission:

## 3.6 Präsentation: Sektenlager

//-----  
 //           Erster Besuch des Sektentempels - Führung durch den Sektentempel  
 //-----

//AM EINGANG ZUM SEKTENTEMPEL STEHT DER NOVIZE BAAL-PARVEZ UND BEGRÜSST DEN HELDEN MIT OFFENEN ARMEN  
 (SC ohne Kontrolle)

//Baal-Parvez:       Willkommen in der Bruderschaft des Schläfers!

//Baal-Parvez:       Willkommen, Bruder! Erwache!

//SC:                Was?

//Baal-Parvez:       Tritt näher. Tritt näher.

//Baal-Parvez:       Wenn es einen Ort in der Kolonie gibt, an dem Angst unangebracht ist, dann ist es hier!

//Baal-Parvez:       Mein Name, Bruder, ist Baal Parvez.

//SC:                Was für ein Ort ist das?

//Baal-Parvez:       Du wirst überrascht sein, einen freundlichen Ort in der Kolonie zu finden. Und doch ist es wahr!

//Baal-Parvez:       Einen Ort der Liebe und der Hoffnung. Sieh Dich um. Der Schutz des Schläfers ist uns gewiß!

//Baal-Parvez:       Wir sind die Ausgewählten, denn die Bruderschaft des Schläfers wird mit dem Tag seines Erwachens dieses Gefängnis verlassen!

//Baal-Parvez:       Erwache! Der Schläfer wird uns befreien!

//Baal-Parvez:       Erwache mit uns, neuer Bruder!

//SC: Habt ihr alle einen an der Waffel?  
//Baal-Parvez: Es kommt Dir sicher alles sehr seltsam vor. So ging es mir zu Beginn auch.  
//Baal-Parvez: Aber der Schläfer hat mich erweckt - und nun erwecken meine Brüder und ich den Schläfer.

//SC: Ein Schläfer und ein Haufen Penner. Und ihr spielt gemeinsames Aufwachen?  
//Baal-Parvez: Warum schaust Du Dich nicht erst einmal um, bevor Du abfällig über uns urteilst?  
//Baal-Parvez: Warst Du schon im Alten Lager? Wo unsere Brüder bluten müssen für die Erzbarone?  
//Baal-Parvez: Ohne Hoffnung auf Errettung?

//SC: Warum soll es hier mehr Hoffnung geben? Ihr sitzt genauso in der Scheiße wie die.  
//Baal-Parvez: Meine Brüder und ich haben einen Verbündeten, weit mächtiger als die Erzbarone.

//SC: Euer Penner...  
//Baal-Parvez: Schläfer! Ein göttliches Wesen, das mit unserem Erleuchteten, Y'Berion, redet.

//Baal-Parvez: Der Schläfer ist unter uns! Er spricht zu uns in unseren Gedanken.  
//Baal-Parvez: Wir hören ihn alle, während unserer Beschwörungen.  
//Baal-Parvez: Aber nur Y'Berion, unser Führer, versteht seine Worte!

//SC: Junge, dieser Y'Berion verarscht euch aber gehörig, was? Nur er kann die Stimme wahrnehmen, klar.  
//Baal-Parvez: Nein, wir alle hören die Stimme des Schläfers! Aber nur Y'Berion versteht ihre Bedeutung.  
//Baal-Parvez: Komm mit mir und ich führe Dich etwas herum.

//SC: Ich soll Dir vertrauen, obwohl Du so einen Mist erzählst?  
//Baal-Parvez: Du bist hier sicherer als sonstwo in der Kolonie. Folge mir.

//DER NOVIZE LÄUFT LOS (SC kriegt Kontrolle zurück)

//Baal-Parvez: In diesen Hütten leben unsere Novizen und Templer. Die Gurus leben in der Nähe unseres Tempels.  
//SC: Sind das euere Gilden, Novizen, Templer und Gurus?  
//Baal-Parvez: So kann man das sehen. Guru wird man allerdings nicht so einfach.  
//Baal-Parvez: Und ob ein neuer Bruder Novize oder Templer wird, das wird nach seinen Fähigkeiten entschieden.

//SC: Welche Fähigkeiten benötigt man denn?  
//Baal-Parvez: Unsere Templer sind gläubige Kämpfer, Verfechter des Willens des Schläfers!  
//Baal-Parvez: Wir Novizen beschwören den Schläfer und huldigen ihm. Er lehrt uns die Wege der Gedankenkraft!  
//Baal-Parvez: Der Schläfer teilt seine Macht mit uns.  
//SC: Dann zeig mir doch mal euere göttliche Macht!

//NOVIZE LÄSST GEGENSTAND MIT WINDSTOSS WEGFLIEGEN.

//SC: Beeindruckend. Das gebe ich zu.  
//Baal-Parvez: Sei nicht beeindruckt. Auch Dir kann diese Macht zuteil werden. Jeder meiner Brüder kann diese Macht lernen!

//SC: Und diese Macht bekomme ich wofür?  
//Baal-Parvez: Du hilfst uns, mit Deinem Glauben den Schläfer zu erwecken.

//SC: Das ist alles?  
//Baal-Parvez: Es fallen, wie in den anderen Lagern auch, tagtäglich arbeiten an, die getan werden müssen.  
//Baal-Parvez: Es wird Sumpfkraut gepflückt, Minecrawler gejagt, und gebetet. Alles keine Knochenarbeit.  
//Baal-Parvez: Die Belohnung ist ein Vielfaches des Einsatzes. Der Schläfer erwache!  
//Baal-Parvez: Komm mit, ich zeige Dir unser Krautlabor.

//SC: Was wird hier gemacht?  
//Baal-Parvez: Meine Brüder verarbeiten Sumpfkraut. Es hilft uns, Kontakt zum Schläfer zu bekommen.  
//Baal-Parvez: Es ist auch eine Handelsware für die anderen Lager. Sie mögen die berauschende Wirkung.

//SC: Das klingt ja nach einem verdammt harten Job!  
//Baal-Parvez: Ich habe Dir nicht zuviel versprochen. Das ist das wahre Leben, hier in der Bruderschaft des Schläfers.  
//Baal-Parvez: Meine Aufgabe ist es, neue Brüder zu finden, deren Geist unser Leben hier bereichern würde!  
//Baal-Parvez: Du bist ein geeigneter Anwärter, Bruder. Wenn Du Dich etwas bemühst, wirst Du sicher aufgenommen werden!

//Baal-Parvez: Das hier ist Baal-Namib. Er schaut sich die Anwärter an und prüft, ob sie als Novizen aufgenommen werden sollen.  
//Baal-Parvez: Du solltest später mal mit Baal-Namib sprechen.

//Baal-Parvez: Gor-Na-Tot ist der Ausbilder der Templer. Er ist sehr wählerisch bei der Auswahl.  
//Baal-Parvez: Nur die besten Anwärter genießen die Ausbildung zum Templer!  
//Baal-Parvez: Wenn Du Dich für einen guten Kämpfer hältst und Deinen Glauben an den Schläfer beweist, wird Dich Gor-Na-Tot prüfen.

Cutscene existiert ( warum nicht der Fackeleffekt?)

--> Es wäre logisch, daß der Schläfer den Novizen PSI-Sprüche beibringt, die diese zum Erwecken benötigen.  
 --> Vielleicht ein Erweckungsspruch? Oder das Erwecken des Schläfers würde mit bestehenden Sprüchen funzen  
 --> Telekinese, um den Schalter umzulegen, usw.

Novizen beten, sammeln Sumpfwurzeln, rauchen Kraut und die Templer jagen in den Minen  
 Minecrawler und beschützen den Sektentempel.

→ Kalom mit Drogenlabormobsi scripten

Tägl. Beschwörung (mindestens 6 Stunden, damit SC gute Chancen hat, das zu sehen):

→ Geräusch (Wahnsinniger Sound) muß ab 2 Kap tägl kommen,

→ NSCs müssen sich dabei an die Birne fassen

→ CS InGame einbinden

→ Predigt (Vorbeten) Y'Berions und Antworten der Jünger

→ TAs für Templer in Minen, MCs jagen

### 3.6.1 Hauptcharaktere

#### 3.6.1.1 Lester

### 3.6.2 Präsentation: Ausbruchsplan – Die Große Beschwörung

#### 3.6.2.1 Cutscene: Y'Berions Ziel

Y'Berion verkündet, er wolle Kontakt zum Schläfer aufbauen, damit er ihnen den Weg in die Freiheit weist.

Cutscene existiert

#### 3.6.2.2 Ambient-Cutscene (täglich)

Tägliche Beschwörung „Der Schläfer erwache!“

// Ambiente Infos beinhalten Infos über Y'Berion

//-----

//Y'Berion: Brüder!  
 //Y'Berion: Heute Nacht hat der Schläfer zu mir gesprochen!  
 //Y'Berion: Seine Gedanken teilten mir mit, daß er auf uns wartet.  
 //Y'Berion: Der Schläfer ist unter uns! Das waren seine Worte!  
 //Y'Berion: Laßt uns Kontakt aufnehmen zu unserem Erlöser!  
 //Y'Berion: Meditiert mit mir!  
 //Novizen: Heil Schläfer! Unser Befreier!  
 //Novizen: Heil Y'Berion! Unser Erleuchteter!

//-----

//Tägliche Beschwörung (startet immer wieder von vorne)

//Y'Berion: Der Schläfer erwache!  
 //Novizen: Schläfer, erwache!

//Y'Berion: Wir rufen den Schläfer!  
 //Novizen: Schläfer, wir rufen Dich!

//Y'Berion: Der Schläfer ist unter uns!  
 //Novizen: Schläfer, wir finden Dich!

//Y'Berion: Der Schläfer befreie uns!  
 //Novizen: Schläfer, befreie uns!

//Y'Berion: Dem Schläfer sei Dank!  
 //Novizen: Schläfer, wir danken Dir!

//Y'Berion: Laßt uns meditieren!

//Meditieren für 2 Minuten, dann wieder von vorne.

//-----

//Y'Berion: Sei begrüßt, unbekannter Bruder! Der Schläfer erwache!  
 //SC: Seid begrüßt.  
 //Y'Berion: Ich erkenne Dich als neuen Bruder des Schläfers. Ich sehe es in Deinen Augen.  
 //Y'Berion: Du wirst wichtige Dinge vollbringen! Die Macht des Schläfers ist mit Dir!  
 //Y'Berion: Scheue Dich nicht, laß Dein Zögern nicht Dein Handeln leiten. Komm zu uns!  
 //SC: Ich werde drüber nachdenken.  
 //Y'Berion: Du hast Dich bereits entschieden. Du weißt es. Dein Platz ist bei uns.

//-----

//Bei täglicher Predigt: Treibt Novizen/Templer an Minecrawler zu jagen und die Zangen zu sammeln.  
 //"Jeder der die Zange eines Minecrawlers bringt bekommt dafür Sumpfkraut."  
 //"Betet und dankt dem Schläfer dafür, daß er uns befreien wird!"  
 //"Die Minecrawler sind ein Geschenk des Schläfers an uns."  
 //"Der Tag der Befreiung ist schon nahe."  
 //"Bald werden wir zum Schläfer sprechen."

### 3.6.2.3 TA

Beschwörung 1x täglich

### 3.6.2.4 Vorbereiten der großen Beschwörung

Mit Hilfe der neuen Tinkturen rufen wir den Schläfer (Mana = PSI!)

Aufbruchstimmung, Vorfreude

### 3.6.2.5 A-Infos

Y'Berion hat Kontakt zum Schläfer, darum ist er der Erleuchtete

//Was sich die Novizen und Templer über Y'Berion erzählen:  
 //Zu Beginn des Spieles:

//"Y'Berion weiß er macht. Ich jedenfalls glaube an den Schläfer."  
 //"Unter uns: Y'Berion muß bekloppt sein. Ich meine, schau dich um! Was muß in Y'Berions Kopf vorgehen,  
 //wenn er uns allen eine Glatze rasieren läßt?"  
 //"Wenn du mich fragst, wenn's den Schläfer nicht gäbe, müßte ich in den Minen schuften.  
 //Ist doch egal, ob der uns befreien wird oder nicht. Draußen ist's doch auch nicht besser."  
 //"Ich kann dir sagen, Y'Berion ist ein mächtiger Zauberer. Ich sah ihn einmal drei Schatten durch die Luft wirbeln,  
 //ohne sie anzufassen."  
 //"Y'Berion spricht die Wahrheit. Wir sind hier, um den Schläfer zu erwecken."  
 //"Y'Berion hat uns mal gesagt, daß wir in unseren Gebeten zum Schläfer sprechen sollen. Ich spreche jede Nacht mit ihm."  
 //"Mann, ich kann Y'Berion dankbar sein, daß er mich bei den Erzbaronen rausgeholt hat."  
 //"Hauptsache Y'Berion macht's noch lange. Hab mir hier im Knast noch nie so die Eier geschaukelt wie bei seinem Verein."  
 //"Weißt du, Y'Berion weiß doch gar nicht mehr, wo's hier im Knast langgeht. Der spinnt nur von seinem Schläfer.  
 //Cor-Kalom, der macht's richtig. Der weiß bestimmt, daß die Erzbarone wild auf seine Kräuter und Elixiere ist.  
 //Aber auf mich hört ja keiner."  
 //

Als AmbienteCutszenes umgesetzt

### 3.6.2.6 Mission: Einladung zur Beschwörung

Wie soll das aussehen?

## 3.6.3 Präsentation: PSI-Magie / Minecrawlerjagd

Ein lieber Psioniker erzählt hinter vorgehaltener Hand einem Buddler, daß er doch lieber in den ST wechseln solle. Eine Wache kommt vorbei und macht die Welle. Der Psioniker macht einen



(Forget) Spell und die Wache geht nach Hause. Dazu *leicht* bedrohliche, strange Musik (Psi-Thema)

Genaue Wirkung der PSI-Kräfte ist unbekannt. PSI wird von der Story subtil eingesetzt. Cutscene: Psioniker mit Eimer sollte demnach erst später stattfinden, wenn Psioniker immer mehr "abdrehen".

Später werden die einfach besser und können ihre Energie gezielter einsetzen. Bis dahin scheitern viele Sprüche, wie z.B. der Eimerspruch. Darum ist er im 1. Kapitel gut einsetzbar.

### 3.6.4 Präsentation: Anwerben von Leuten

#### 3.6.4.1 Cutscene: Im AL Buddler anwerben

Anwerber erzählen, was sie im Sektentempel so machen, was den SC erwartet. Hinweis auf großes Ziel: Schläfer-Anrufung

Am besten mehrere Cutscenes. Die Sektenanwerber sind ideal, um dem SC zu vermitteln, was die Sekte macht.

```
//-----
//      Anwerber in den anderen Lagern
//-----
```

```
//Ka Shin: Erwache! Der Schläfer wird uns befreien!
//Ka Shin: Erwache mit uns, neuer Bruder!
//Ka Shin: Wir sind die Ausgewählten, denn die Bruderschaft des Schläfers wird mit dem Tag seines Erwachens dieses Gefängnis verlassen!
//Ka Shin: Erwache! Der Schläfer wird uns befreien!
//Ka Shin: Erwache mit uns, neuer Bruder!
```

```
//-----
```

```
//SC:      Was willst Du?
//Santiago: Wir suchen neue Brüder - verwandte Seelen - für die Bruderschaft des Schläfers.
//Santiago: Der Schläfer erwache!

//SC:      Hast Du sonst noch was drauf?
//Santiago: Warum schaust Du Dich nicht mal bei uns um, im Lager der Bruderschaft des Schläfers.
//Santiago: Ein Ort der Liebe und der Hoffnung. Sieh Dich bei uns um. Der Schutz des Schläfers ist uns gewiß!
//Santiago: Wir sind die Ausgewählten, denn die Bruderschaft des Schläfers wird mit dem Tag seines Erwachens dieses Gefängnis verlassen!
//Santiago: Erwache! Der Schläfer wird uns befreien!
//Santiago: Erwache mit uns, neuer Bruder!
```

Cutscenes existieren für OC und NC

#### 3.6.4.2 Cutscene: An den Waschplätzen Buddler anwerben

#### 3.6.4.3 Curscene: Gardisten werfen Novizen aus dem OC

weil er Buddler angequatscht hat.

#### 3.6.4.4 Cutscene: Im NL Schürfer/Organisatoren abwerben

#### 3.6.4.5 Cutscene: In der FM Schürfer abwerben

### 3.6.5 Präsentation: Drogenmonopol (→ Missionen)

#### 3.6.5.1 Drogenlabor

ToDo: Drogenlabor objektivieren mit Krautstampfern, Labor, usw.

#### 3.6.5.2 Tagesablauf

a) An Krautstampfern beim Labor immer so 2 Leute, die restlichen 4 Stampfer sind unbesetzt.  
ToDo: 6 Krautstampfer beim Drogenlabor, vor allen Dingen für späteres Kapitel

b) Novizenjunkies lauern vor Drogenlabor, um schnell an die Drogen zu kommen.

### 3.6.5.3 Cutscene: Krautstampfender Novize

erzählt dem SC, was er macht.

### 3.6.5.4 Mission: Zutaten für neue Tränke besorgen

### 3.6.5.5 Mission: Drogen für Lester in Empfang nehmen und sie ihm wiedergeben

//-----  
 Storyarc - Das illegale Drogenlabor  
 //-----

// DIE BUDDLER, DIE MIT LESTER DAS DROGENLABOR PLANEN

//Gardist: Warum seid ihr nicht in der Mine? Ihr glaubt wohl, ihr seid noch satt von gestern, was?  
 //Buddler 1: Uns ist heute nicht danach.  
 //Buddler 2: Genau, mal einen Tag faul an der frischen Luft liegen...  
 //Buddler 1: Und wenn er das Rezept gebracht hat,...  
 //Buddler 2: ...brauchen wir ihn nicht mehr...  
 //Buddler 1: ...dafür, wir bringen ... um.  
 //Buddler 1+2: <häßliche Lache...>

//-----  
 // MILTEN SCHICKT SC ZU LESTER  
 //-----

//4F: Im Sektenlager findest Du einen Freund von uns.  
 //4F: Lester ist so durchgeknallt wie alle Sektenspinner. Aber er war schon so verrückt, bevor er zur Sekte ging.  
 //4F: Aber Du kannst ihm voll vertrauen. Auch wenn er Ärger gerne anzieht. Grüße Lester von mir.

//-----  
 // DIEGO'S BRIEF AN LESTER  
 //-----

// Wenn Du die Unverschämtheit besitzt,  
 // diesen Brief ungefragt zu lesen,  
 // dann bist Du unser Mann.  
 // Suche Lester im Sektentempel auf.  
 // Er arbeitet im Labor von Cor-Kalom.  
 // Sag ihm, Diego schickt Dich.

//-----  
 // IM SEKTENTEMPEL, LESTER KLAUT REZEPT  
 //-----

//SC: Du mußt Lester sein. Diego schickt mich.  
 //Lester: Junge, mach die Klappe zu und paß auf.  
 //Lester: Bleib hier neben dem Eingang stehen. In ein paar Augenblicken werfe ich eine Schriftrolle raus.  
 //Lester: Nimm sie und hau ab! Triff mich nach Sonnenuntergang am Alten Kastell!  
 //SC: Aber...  
 //Lester: Und nicht kneifen, Kleiner.

//LESTER GEHT REIN IN DAS DROGENLABOR UND WIRFT ROLLE RAUS.

//-----  
 // TREFFPUNKT ALTES KASTELL  
 //-----

//Lester: Da bist Du ja. Gut, daß ich mich auf Dich verlassen konnte.  
 //SC: Was sollte das mit der Schriftrolle.  
 //Lester: Ach komm, Du wirst sie gelesen haben. Was soll die Frage?  
 //SC: Wozu brauchst Du sie?  
 //Lester: Wir wollen dem Drogenguru Cor-Kalom etwas die Geschäfte verderben.  
 //SC: Das wird ihn sicher erfreuen.  
 //Lester: Klugscheißer. Er wird es nicht mitkriegen.  
 //Lester: Kalom ist so sehr damit beschäftigt, auf Y'Berions Thron zu schießen, daß er sonst nicht mehr viel mitkriegt.

//-----  
 // LESTER IST VERSCHWUNDEN, Bedingung: SC hat Lester am Alten Kastell getroffen

//-----  
//Diego: Hör zu, Junge. Unser Freund Lester ist seit einiger Zeit verschwunden.  
//Diego: Du hast ihn nicht irgendwo gesehen?  
//SC: Ist schon 'ne Weile her.  
//Diego: Er trifft sich oft mit irgendwelchen Gestalten des nachts.  
//Diego: Aber ich weiß nicht, wo sein Treffpunkt ist.  
//SC: Ich habe Lester das letzte Mal am Alten Kastell gesehen.  
//SC: Er wollte sich danach noch mit jemandem treffen, aber ich weiß nicht wo.  
//Diego: Lauf zum Kastell und schau nach. Vielleicht findest Du Lester, oder zumindest eine Spur von ihm.  
  
//Eine Spur, die zu Lester führt, fände ich besser, als ihn einfach dort zu plazieren.

### 3.6.5.6 Mission: SC soll aus PSI-Lager Drogen für NC/OC besorgen

#### 3.6.5.7 A-Info Nebensätze

Andere Lager erzählen, daß es im PSI Drogen gibt

### 3.6.5.8 Szene: Lester erzählt von seiner Arbeit im Drogenlabor

//-----  
// NOVIZEN IM SEKTENTEMPEL  
//-----  
//Raska, der Novize:  
  
//Raska: Der Erleuchtete! Der Erleuchtete!  
//Raska: Er hat mir einen Auftrag gegeben!  
  
//SC: Was sollst Du denn tun?  
//Raska: Ich soll nicht, ich darf! Ich bin auserwählt!  
  
//SC: Sag mal, ist das Scheiße, da drin? (Behältnis?)  
//Raska: Das ist mein Auftrag! Ich muß jetzt los...  
//Raska: Der Erleuchtete! Der Erleuchtete!  
//Raska: Er hat mir einen Auftrag gegeben!  
  
//-----  
//Born, der Novize  
  
//Born: Ich brauche dringend Sumpfkraut! Wirklich! Bitte, gib mir etwas Sumpfkraut, uuhhh, bitte!  
//Born: Ich werde nie wieder bei der Beschwörung schlafen! Aber GEBT MIR KRAUT! BITTE!!!!

Cutscene existiert

//-----  
//Viran, der Novize  
  
//Viran: Ich brauche Sumpfkraut! Du hast doch sicher welches! Gib her! Sofort! Bitte! Gib mir Kraut!  
//Viran: Ich werde nie wieder einem Templer widersprechen! Es tut mir doch leid! Gib mir Sumpfkraut! Bitte!  
//Viran: Ich werde Dir alles geben, was ich besitze! Ich habe alles! Wein! Schinken! Was Du willst!  
//Viran: Gib mir Sumpfkraut und dann gehe ich den Schinken holen! Und Bier! Und Wein!  
//Viran: Ich verrate Dir, wie Du aus der Barriere kommst! Ich weiß es! Gib mir nur etwas Sumpfkraut <wimmer>.

Cutscene existiert

//-----  
//Cor-Kalom: Du!  
//Drak: Ja, Meister!  
//Cor-Kalom: Du gehst jetzt in die Freie Mine und bringst mir ein paar Minecrawlerzangen!  
//Drak: Aber ich bin doch kein Templer. Ich kann nicht kämpfen!  
//Cor-Kalom: Hier, Du bekommst etwas Sumpfkraut und wenn Du Deinen Auftrag erfüllt kriegst Du nochmal etwas!  
//Drak: Ja, Meister. Habt Dank! Ich eile!

### 3.6.5.9 Mission: SC sucht die Templer in der Mine

//-----  
// Templer in der Freien Mine werden vom SC gesucht  
//-----

//SC: Ich suche den Trupp der Templer...  
 //Schürfer: Dann solltest Du mal ganz nach unten gehen, immer dem Kampfgetümmel nach <grinst>.

//-----

//SC: Ich suche den Trupp der Templer...  
 //Schürfer: Geh dort lang. Da stößt Du auf sie.

//-----

//SC: Seid Ihr der Trupp der Templer?  
 //Gor-Na-Kash: Ja. Was gibt es?

//SC: Gor-Na-Tot schickt mich. Ich soll euch begleiten.  
 //Gor-Na-Kash: Bist Du ein neuer Bruder des Schläfers?  
 //SC: Nein, ich schaue mir euren Verein erst einmal an.  
 //Gor-Na-Kash: Hast Du eine Waffe?

//AI\_ASK

//AI\_ASK\_YES Deine Waffe ist Scheiße.  
 // Hier, nimm mein Schwert, Bruder.  
 //AI\_ASK\_NO Hier, nimm mein Schwert, Bruder.

//Gor-Na-Kash: Wenn wir einen Minecrawler erlegt habe, schneidest Du ihm die Zangen raus.  
 //Gor-Na-Kash: In den Zangen ist der Rohstoff für unsere erleuchtenden Tränke.  
 //Gor-Na-Kash: Gib die Zangen später an Ka Zatz. Er arbeitet in Cor-Kalom's Labor.

//SC: Cor-Kalom braut euere Tränke?  
 //Gor-Na-Kash: Richtig. Er stellt alle unsere... Substanzen her.  
 //SC: Ein wichtiger Mann.  
 //Gor-Na-Kash: Cor-Kalom ist ein bedeutender Bruder. Aber alle Brüder sind wichtig.

//AUFTRAGSINFO mit Wichtig-Flag mit Bedingung SC hat 5 MC-Zangen im Inventory  
 //Gor-Na-Kash: So, Anwärter. Das dürfte reichen. Bring die Zangen in Cor-Kaloms Labor.  
 //Gor-Na-Kash: Gib sie seinem Helfer, Ka Zatz. Er wird Dich für Deine Mühe entlohnen.

//SC: Und was ist mit euch?  
 //Gor-Na-Kash: Besitz ist für uns unwichtig.  
 //Gor-Na-Kash: Wir sind eine freigiebige Gruppe, denn der Schläfer gibt uns alles, was wir brauchen!  
 //Gor-Na-Kash: Der Schläfer erwache!

//TRADEMODUL SC GIBT SCHWERT ZURÜCK

//Gor-Na-Kash: Nein, Bruder. Behalte mein Schwert. Es soll Dir gute Dienste leisten.  
 //SC: Mein Dank.

### 3.6.5.10 Präsentation Tägliche Beschwörungen / Sekte braucht Psi-Booster

#### A-Infos, wir brauchen Psi-Booster

Wir brauchen potentere Psi-Booster

Wir suchen aktiv nach Psi-Boostern, die uns erlauben unsere Beschwörungen auf die nächste Ebene zu heben → Führt später (Kapitel 2) zur Suche nach den Minecrawlerqueen-Eiern.

Eventuell finden die Sektenjungs in der VM alte MCQ-Eier, die nicht mehr frisch sind und beschließen daher, nach frischen MCQ-Eiern zu suchen.

## 3.7 Die 4 Freunde

INSTANCE VierFreunde\_001 (C\_INFO)

AI\_Output(self,"VierFreunde\_001\_21\_001"); //Danach werde ich in das Alte Lager gehen. Wenn Du willst, kannst Du mich begleiten.  
 AI\_Output(self,"VierFreunde\_001\_20\_002"); //Ich weiß eh nicht, wo ich hin soll.  
 AI\_Output(self,"VierFreunde\_001\_21\_003"); //Dann komm mit.  
 AI\_Output(self,"VierFreunde\_001\_21\_004"); //Das Alte Lager ist ein ebenso guter oder schlechter Anfang wie die anderen Lager auch.  
 AI\_Output(self,"VierFreunde\_001\_20\_005"); //Hört sich ja nach berauschender Auswahl an...

```

AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_006"); //In jedem Lager gibt es verschiedene Gilden.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_007"); //Und unterschiedliche Gestalten, die entscheiden, wer aufgenommen wird.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_008"); //Auf Dauer mußt Du Dich einer Gilde anschließen, sonst bist Du Freiwild.

AI_Output(self,"VierFreunde_001_20_009"); //Und wie wird man in eine Gilde aufgenommen?
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_010"); //Rede doch mal mit Shadow, im Alten Lager.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_011"); //Der hat immer ein paar Aufgaben für Neulinge.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_012"); //Auch Thorus, der Anführer der Gardisten im Alten Lager, nimmt gelegentlich Neulinge
unter seine Fittiche.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_013"); //Da mußt Du aber schon etwas auf dem Kasten haben, die suchen harte Jungs.

AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_014"); //Vor ein paar Monden nahmen selbst die Magier einen Lehrling an.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_015"); //Da kommt es nicht auf Muskeln an, sondern auf Intelligenz und Arschkriecherei.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_016"); //Wenn Du Corristo, dem Feuermagier, etwas Honig ums Maul schmierst, schaut er Dich
vielleicht mal an.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_017"); //Aber mach Dir nicht zuviel Hoffnungen.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_018"); //Die Magier sind ein arroganter Haufen.

AI_Output(self,"VierFreunde_001_20_019"); //Bei welcher Gilde bist Du untergekommen?
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_020"); //Weißt Du, ein paar Kumpels und ich, wir spielen unser eigenes Spiel hier drinnen.
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_021"); //Wir sind zwar jeder in einem anderen Lager, doch das ergänzt sich oft wunderbar. Du
verstehst?
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_022"); //Insofern ist es nicht so wichtig, in welcher Gilde Du bist.

AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_023"); //Wer sind Deine Freunde?
AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_024"); //<leiser> Du kannst uns oft nachts am Alten Kastell treffen.

```

--> Eintrag ins Tagebuch

```

If Milten=NSC
{
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_025"); //Im alten Lager findest Du Milten.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_026"); //Er ist der bisher Einzige, der bei den Magiern aufgenommen wurde.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_027"); //Du findest ihn mittags oft *** ORT ***
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_028"); //Sag ihm einen Gruß und er soll sich mal ein bisschen um Dich kümmern.
}

else if Gorn=NSC
{
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_029"); //Im Neuen Lager findest Du Gorn.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_030"); //Er ist bei den Söldnern eingestiegen.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_031"); //Du findest ihn oft *** ORT ***
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_028"); //Sag ihm einen Gruß und er soll sich mal ein bisschen um Dich kümmern.

else if Lester=NSC
{
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_032"); //Im Sektentempel findest Du Lester.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_033"); //Der hat bei den Sektenspinnern sein Zelt aufgeschlagen.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_034"); //Paßt zu ihm. Die sind dort alle ganz gut durch den Wind.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_035"); //Ist aber ein zuverlässiger Kerl. Such ihn mal auf, er kann Dir sicher
weiterhelfen.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_028"); //Sag ihm einen Gruß und er soll sich mal ein bisschen um Dich kümmern.
}

else
{
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_036"); //<leiser> Du kannst mich und meine Freunde nachts oft am Alten Kastell treffen.
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_20_037"); //Ich kenne mich hier nicht aus. Wo ist das Alte Kastell?
    AI_Output(self,"VierFreunde_001_21_038"); //Mach Dich schlau. Das wirst Du ja wohl können.
}
};

```

--> Problem, wenn alle bespielt sind, dann trifft sich ja keiner dort.

--> Ort, wo Milten zu finden ist eintragen

--> Ort, wo Gorn zu finden ist eintragen

--> Ort, wo Lester zu finden ist eintragen

```

//-----
//      Erstes Gespräch mit dem KdF-4F
//-----

```

INSTANCE VierFreunde\_002 (C\_INFO)

```

AI_Output(self,"VierFreunde_002_20_001");//Sei begrüßt. Raoul schickt mich. Ich soll Dich grüßen.
AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_002");//So. Ich bin sehr beschäftigt.
AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_003");//Wo hat er Dich denn aufgegabelt?
AI_Output(self,"VierFreunde_002_20_004");//Ich bin gerade von draußen...
AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_005");//Das dachte ich mir. Du riechst förmlich nach Frischfleisch.

AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_006");//Sollst Du mir etwas ausrichten?
AI_Output(self,"VierFreunde_002_20_007");//Er sagte nur, Du sollst Dich um mich kümmern.
AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_008");//<leiser> Hör mal, ich habe noch etwas für Corristo zu erledigen.
AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_009");//Wir treffen uns heute Nacht beim Alten Kastell. Sieh zu, daß Du da hin kommst.

```

--> Start TAs: 4F nachts im Alten Kastell

```

AI_Output(self,"VierFreunde_002_20_010");//Ich kenne mich hier nicht aus. Wo ist das Alte Kastell?
AI_Output(self,"VierFreunde_002_24_011");//Dann mach Dich schlau. Das wirst Du ja wohl können.

```

## 3.8 Hauptmissionen: Aufnahmeprüfungen

### 3.8.1 AL-Befreiungsfest

Gomez will Party machen und wird bei deren Verkündung geattentatet. Findet der SC den Attentäter ODER tritt er einer anderen Gilde bei, gibt's die Feier im AL.

Check: SC muß in alle Lager und die Minen geschickt werden.

Die Aufnahmeprüfungen werden nach AL/NL/ST/Magier sortiert. Die Gilden sind später als Steigerung zu erreichen! Nachts im Wald treffen sich KdF und KdW zu den Aufnahmeprüfungen

Der Spieler entschließt sich erst mal, einem Lager beizutreten. Dazu hat er nur eine begrenzte Auswahl an Gilden. Später kann er in andere Gilden aufsteigen.

|               |             |   |
|---------------|-------------|---|
| Sektentempel: | Novize      | → Templer   |
| Altes Lager:  | Schatten    | → Gardist   |
|               |             | → Meisterschatten   |
| Neues Lager:  | Organisator | → Söldner (Lee's Männer)  |
| AL+NL:        | Magier      | → gemeinsame Prüfung, je nachdem wie er die Aufgabe löst, wird er Feuer oder Wassermagier |

Der Spieler kann sich bei 4 Missionen, je nachdem wie er sich entscheidet, Sympathien bei einem oder mehreren Lagern sammeln. Wenn der Spieler 2 Punkte eines Lagers hat, kann er diesem Lager beitreten.

Entscheidungsbaum:

Entscheidung AL ↔ NL      Ryans Key Story

Ryan will sich in das NL absetzen. AL will das verhindern. Um nicht die Buddler gegen sich aufzuhetzen,

planen die Schatten/Gardisten eine kleine Intrige gegen Ryan. Sie jubeln ihm ein gestohlenen Schwert unter.

→ SC verpfeift Ryan an den Gardisten:      Ein Punkt Aufnahme im Alten Lager

→ SC warnt Ryan: Ein Punkt Aufnahme im Neuen Lager (Ryan legt gutes Wort ein)

Entscheidung AL ↔ PSI

PSI Lager will ins AL einsteigen um von den Schatten gestohlenen Sumpfkraut zurückzuholen.

PSI: "Klaue uns den Schlüssel zu ???'s Hütte."

SC stiehlt Schlüssel, Psi steigen nachts ein

SC petzt bei Shadow/???, er gibt SC Schlüssel, Novizen werden geschnappt

→ SC petzt bei Shadow Ein Punkt Aufnahme im Alten Lager

→ SC stiehlt Schlüssel Ein Punkt Aufnahme im Sektentempel

Entscheidung PSI ↔ NL

Das PSI-Lager will im Neuen Lager einen hohen Söldner abwerben. Der Spieler soll dem Söldner ein Geschenk/Brief bringen. Der SC kann dies tun, oder Lee Bescheid geben, der den Söldner auf faire Weise zum Bleiben überredet. (Lee's positiver Charakter)

Lagerfeuer (Lee) zu allen am Lagerfeuer (laut) : XX hat beschlossen uns zu verlassen. „Du willst uns verlassen?“ hab ich gefragt. „Nach allem was wir durchgemacht haben“, habe ich ihn gefragt.

→ SC bringt Brief zum Söldner Ein Punkt Aufnahme im Sektentempel

→ SC informiert Lee Ein Punkt Aufnahme im Neuen Lager

Entscheidung AL ↔ NL ↔ PSI

AL plant Intrige gegen das Neue Lager, plant einen Überfall auf einen Drogentransport vom Sektentempel zum Alten Lager. Sie möchten die Schuld dem neuen Lager in die Schuhe schieben, um das Kraut nicht bezahlen zu müssen und um die Beziehungen zwischen NL und PSI zu verschlechtern.

SC kann auf Seiten des AL eingreifen, und den Convoy überfallen und einen Teil im NL verstecken oder den Sektentempel warnen, die dann eine andere Route nehmen (unspektakulär)

oder das NL warnen, die dann den Rest der gestohlenen Drogen bei den Erzbaronen finden können

→ SC verpfeift AL an NL Ein Punkt Aufnahme im Neuen Lager

→ SC überfällt den Convoy: Ein Punkt Aufnahme im Alten Lager

→ SC warnt PSI Ein Punkt Aufnahme im Sektentempel

Diese vierte Mission ist entscheidend, wenn der Spieler sich in den anderen drei Missionen jeweils für ein anderes Lager entschieden hat. Sozusagen als Tie-breaker. Es sollte eine Mission sein, die einen Konflikt aller drei Lager abbildet. Die Convoy-Idee gefällt mir selbst nicht so gut, was kann man statt dessen machen? Attentat?

NL macht Attentat auf Gomez, SC findet heraus, daß es NL war...

... und gibt Gomez Bescheid → 1 Punkt AL

...stellt Attentäter, SC plaziert Beweise aber bei PSI → 1 Punkt NL

..., warnt PSI, daß Attentäter Beweise bei PSI unterjubeln will → 1 Punkt PSI

## 3.8.2 Altes Lager

### 3.8.2.1 Finde verschollenen OC'ler **AMBIENT**

Finde den verschollenen OC'ler, SC kriegt Gespräch gedrückt, daß der gute Kumpel verschollen ist, SC soll ihn finden. Eigentlich sind die Gardisten nur scharf auf ein Item (Schatzkarte, Beschreibung zu Item) in dessen Inventory. Der OC'ler hat Waren der letzten Außenweltlieferung abgezweigt, die

die Gardisten wiederhaben wollen. SC kann die Karte abgeben oder behalten und die Waren selbst suchen. Neben dem Toten liegt ein Monster, an dem der SC vorbei muß.

Wenn der SC zum Auftraggeber kommt, fragt dieser ihn „Rück die Karte raus“ → Ja: Mission gelöst, nächste. Nein: → „Er hatte keine Karte dabei.“. Mission vergeigt, nächste.

### 3.8.2.2 Geklaute Außenweltgüter finden

Nach der Karte des OC'lers kann der Spieler die Sachen selbst suchen und behalten. Keine Mission. Gibt der SC die Karte den Gardisten, sollten die Items verschwinden. (NSC-Gardisten inserten)

### 3.8.2.3 Gomez Attentäter Story

//-----  
// KÜNDIGT DAS BEFREIUNGSFEST AN  
//-----

//Scar: Hört! Hört! Gomez wird zu euch sprechen!

//PAUSE

//Gomez: Obgleich unsere Versorgungslage nach wie vor äußerst bescheiden ist...

//Gomez: ...haben wir uns entschieden, auch in diesem Jahr das Befreiungsfest zu feiern!

//Gomez Zu diesem Anlaß werden wir ein Festmahl bereitstellen, eigens angeliefert von der Küche des Königs.

//Gomez Dazu werden Spielleute aufspielen, um dieses Ereignis würdig <TSCHOCK>

//Ein Pfeil steckt direkt neben Gomez Kopf im Stein.

//Gomez rennt in Deckung. Die Leibwachen begleiten ihn.

//Thorus: Greift den Attentäter! <zeigt in Richtung Attentäter>

//ZOOM AUF DEN PFEIL, DER IN DER WAND STECKT

Der Spieler sieht einen Attentäter mit Bogen (Tyon, Name ausblenden), der auf Gomez schießt. Der Attentäter flüchtet (sprint/Teleport) und muß entkommen. SC kann die geschmiedeten Pfeilspitzen finden und durch Befragen der Schmiede den Attentäter ausmachen. Dieser tischt dem Spieler eine plausible Lügengeschichte auf, der SC kann ihn laufen lassen oder verraten/töten. Töten=Auftrag gelöst. Verschonen = Auftrag vergeigt (oder bleibt running, später obsolete). Später findet der SC heraus, daß er belogen wurde. Was er mit Tyon anstellt, bleibt ihm überlassen.

### 3.8.2.4 Stt: Ryans Key

Die Schatten sind als Gilde nicht gleich auffindbar und zugänglich. Erst wenn Snaf sich verplappert (oder auf anderem zusätzlichem Weg), kann der Spieler Shadow auf die Schatten ansprechen und die Ryans Key Missionen bekommen.

### Auftrag von Thorus:

Thorus will die Zuverlässigkeit des SC testen, indem er den SC zu irgendeinem Typen (am besten Gardist) in der AM schickt.

**Thorus: „So Neuer Du bist ja mittlerweile hier schon die große Nummer (lacht hämisch). Dann schauen wir mal ob Du genug Griebs hast, in die AM zu gehen und von XYZ die Bedarfsliste abzuholen. Bring sie zu mir, es ist zu Deinem Vorteil und pass auf, dass die Penner aus dem NL sie nicht in die Hände bekommen.“ - J/N**

→ **Ja „Gut, beeil Dich aber... und verlauf Dich nicht!“ (lacht)**

→ **Nein „Sag mal, hast Du einen Schatten? Niemand lehnt einen Botengang von Thorus ab! Verschwinde Du Wurm, bevor ich Dich aufschlitze und komm bloß nicht ohne die Liste zurück!“**



Der Typ in der AM gibt die Bedarfsliste dem SC, nach dem dieser erklärt hat, dass er von Thorus geschickt worden ist.

→ Nachdem man die Schriftrolle zu Thorus gebracht hat, gewinnt man an Ansehen im AL.

→ Bringt man die Schriftrolle ins NL, gewinnt man dort an Ansehen.

### Wer ist der Verräter?!

Im AL geht das Gerücht um, dass es einen Verräter gibt, der dem NL Infos zukommen lässt.

Nachdem der SC mindestens zwei Ansehenspunkte im AL hat und das AL betritt, lässt Shadow nach dem SC schicken.

Cutszene:

Shadow: „Schaff mir den Neuen her! Ich glaube wir könnten ihn gebrauchen.“

Schatten: „Mach ich Chef, aber für was kann man schon so einen Frischling gebrauchen?“

Shadow: „Idiot, Du kriegst kein Fressen für's Fragen, also schaff ihn mir her! SOFORT“

Der Schatten findet den SC am Eingangstor (beide).

Schatten: „Da bist Du ja, Shadow sucht Dich und wenn ich Dich wäre, würde ich auch zu ihm gehen.“

SC: „Was will er von mir?“

Schatten: „Weiß ich doch nicht! Geh einfach hin und frag nicht soviel.“

Cutszene wird nur einmal gezeigt.

Der SC geht zu Shadow.

Shadow: „Na endlich, der Schnellste bist Du ja nicht gerade, aber egal. Ich brauche Deine Augen und Ohren...schau mich nicht so an, ich will Dir das Zeug nicht rausschneiden! Willst Du jetzt wissen um was es geht?“

→ Ja

Shadow: „Also hör mir zu, Du gehst heute Nacht zur Kastell, dort werden sich ein paar Typen treffen, hör einfach zu, was sie zu besprechen haben, danach kommst Du zu mir und erzählst mir alles.“

SC: „Gut wird gemacht, aber für was soll das gut sein?“

Shadow: „Warum kann hier eigentlich keiner etwas erledigen ohne eine Fragen zu stellen? (genervt) Ist doch ganz einfach, Deine Fresse kennt hier doch keiner und wenn Du gesehen wirst, wird niemand Verdacht schöpfen.“

→ Nein

Shadow: „Überlege es Dir gut, so eine Gelegenheit bekommst Du nur einmal. Komm zurück wenn Du Dich anders entschieden hast.“

Der SC belauscht das Gespräch zwischen einem Unbekannten aus dem AL (Ryan) und einem Organisator aus dem NL, man wird entdeckt und der Unbekannte flüchtet, während der Organisator den SC angreift, ungeachtet, dass er den SC nicht kennt.

Der tote Organisator verliert einen Dolch.

→ Nach dem Kampf zu Shadow gehen und Bericht abliefern - Ansehen AL.

→ Durch vorzeigen des Dolches im NL beweisen, dass man das Gespräch gehört hat und das Gehörte erzählen (nicht erwähnen, dass man selbst den Organisator erledigt hat) - Ansehen im NL.

#### 3.8.2.5 Stt: Snores Sword

#### 3.8.2.6 Stt: MiscreditRyan

### 3.8.3 Neues Lager

#### 3.8.3.1 Viper Drohung bringen und Hinweis auf Drogendeal finden

#### 3.8.3.2 Viper im OC folgen und Cutscene bzgl. Drogenübergabe belauschen

#### 3.8.3.3 Drogenübergabe sprengen / NSC verprügeln, Drogen abnehmen

#### 3.8.3.4 Org: Besorge etwas aus dem Alten Lager (Äußerer Ring)

Das sollte wohl was sein, was die Jungs auch gebrauchen können, fänd ich zumindest besser als nur Gomez geile Krug zu besorgen, denn damit kann niemand wirklich was anfangen.

### 3.8.4 Magier

Milten befreien, Buchlocation, Kein direkter Auftrag

Dann Magieraufnahme: 3 Spells für 3 Aufträge, wie benutzt der SC die?

#### 3.8.4.1 KdF: Prüfung der Gedankenkraft ???

- Schiff / Eingang
- Höhle hinter Wasserfall
- Tempelruine oben
- Wiederbelebungsaltar

Tierstimmen, die im Hintergrund (Ambientesound) zu hören sind, geben Hinweis. Anderes Soundrätsel. Verschiedene Items (Symbole?!) per Mobsi-Interaktion oder Triggerbox hinlegen. Auf jeden Fall sollten sich die Magier- Aufnahme Missionen von den Missionen der normalsterblichen unterscheiden. Ein Rätsel, das den Ort beschreibt, an den der Charakter muß oder/und die Art der Aufgabe die der Charakter erledigen muß, ist angesagt!

#### 3.8.4.2 KdF: Prüfung der Folgsamkeit

Beschissener Auftrag, der herausfinden soll, ob der Spieler tut, was ihm aufgetragen wird. Ein Brief muß zum Empfänger gebracht werden. Er darf nicht gelesen werden.

### 3.8.4.3 KdF: Prüfung der Macht

Der SC wird zum Turm der Erleuchtung (Leuchtturm, get it?) geschickt. Dort findet er oben 4 Lichter, die er mit einer in einer Kiste liegenden Fackel anzünden muß. Daraufhin erscheint ein magisches Symbol aus dem Boden, aus dem ein Partikeleffekt auf den SC zufliegt (CS). Dadurch erhält er zum ersten Mal Mana.

### 3.8.4.4 KdF: Prüfung der Lehrsamkeit

#### 3.8.4.5 KdW: Item aus den Hütten im See holen

Rätsel, das auf die Hütten im Stausee hinweist . “Früher, zu einer Zeit, als der Fluß an dieser Höhle ungehindert floß, da lebten neben dem Fluß zwei blablabla...”

Die gleichen/ähnlichen Missionen wie bei den KDF ?!

Missionen von beiden erledigen! Egal zu welchem Kreis man nachher gehören will. Was sind dann eigentlich die Unterschiede zwischen den Magiern ( für den Spieler?) ( mal abgesehen von den Lagern und den damit verbundenen Missionen)

## 3.8.5 Sektenlager

SC muß erst als Novize aufgenommen werden um später (in Kapitel 3) Templer zu werden.

PSI stellt fest, daß noch jemand anderes Drogen herstellt (SC soll ins NC gehen, Bestellung aufnehmen, diesmal will NC nichts. Seltsam.) SC findet (wie?) Drogenlabor in Höhle bei den Hütten am See, wo NC'ler Drogen herstellen. (Evtl. Rezept von Lester, 4F ziehen sich aus der Geschichte zurück, wenn es brenzlich wird) SC kann die NC'ler verpetzen → PSI zerstört Drogenlabor. SC kann sich bestechen lassen, daß er nichts verrät. ‚Ich will mehr‘. ‚Nimm das.‘ → Erz. ‚Ich will mehr‘. ‚Nimm das.‘ → Drogen. ‚Ich will mehr‘. ‚Nimm das.‘ → Prügel.

### 3.8.5.1 Nov: Zeichen des Glaubens

Der Einstieg ins Sektenlager sollte nicht allzu schwierig sein, weil die Sektenjungs ja Leute suchen wie bescheuert. Also eher eine einfache Sache, die irgendwie zeigt, daß der PC auch guten willens ist alles für die Sekte zu tun. was ich auch irgendwie cool fände, bring uns ein Zeichen deines Glaubens, wenn du dabei sein willst. Man könnte dann anhand einer Wert Tabelle gucken, ob der Auftraggeber damit einverstanden ist. Also es sollte schon mehr sein als ein Pilz...(5 Erz oder gleichwertig oder höher)

(Oder der PC soll einfach nur mitbeten.)

Oder er sucht und findet irgendwelche Gebetstafeln, (bekommt die Info über den Glauben - CS?!)

Und über die Infoabfrage hat er es dann geschafft, die Glaubenssätze zu lernen.... Wo sind diese Tafeln? Tempel - Auftrag nicht am Tempel bekommen. (Find du mal den Tempel!!!)

### 3.8.5.2 Nov: Zeichen des Gehorsams

Hier bietet sich eine Mission an, die ein Spieler normalerweise nicht machen würde, aber er muss sie erledigen, um seinen gehorsam zu zeigen. (irgendein unwichtiges Item irgendwo deponieren, evtl. sogar als zweiteilige Mission, er muss es nachher wieder holen)

Köder für Minecrawler. Anlocken des C. Hilf uns den spez. Crawler zu töten. Abfrage über spez. Crawler Tod.

### 3.8.5.3 Tpl: Zeichen des Gehorsams

Bring Weapon to Baal-Kagan

3.8.5.4 Tpl: Töte Minecrawler3.9 Gildeneintritt

SC bekommt Rüstung

3.9.1 AL3.9.2 NL3.9.3 Magier3.9.4 Sekte4. Kapitel 2

Im **zweiten Kapitel** hält sich der Spieler im Sektentempel auf. **Welche Mission schickt SC zum ST?**

TA-Umstellung im Sektentempel: Novizen sammeln sich vermehrt zur Schläferbeschwörung.

**Kennenlernen** der wichtigen Personen (EBR, KdF, GUR, kdW, LEE) → **teilweise noch später?**

4.1 Präsentation: Altes Lager4.1.1 Die Burg des AL

Als Gardist oder KdF-Adept darf der SC sowieso in den Inneren Ring, als Schatten kann er von Shadow mitgenommen werden.

4.1.1.1 Cutscene: Erster Besuch im Thronsaal der Erzbarone

Babes zeigen, saufen, fressen, tanzen, Musik

Festgelage der Erzbarone

**Beschreibung?**

TA oder CS?

Story: Objektierung Ebr-Haus

4.2 Präsentation Neues Lager

```
//-----
//                LEE'S GESCHICHTE AM STAUDAMM
//-----
```

// 3 Stichworte Charakterbeschreibung, eine Szene mit dem NSC, eine Szene was halten andere von ihm

Lee ist der unumstrittene Anführer der Söldner. Vor seiner Zeit im Knast war er Anführer der Leibgarde des Königs. Da er hinter dunkle Regierungsgeheimnisse kam, ließ man ihn kurzerhand verschwinden. Seitdem sinnt er auf Rache

und hat nur ein Ziel - den Ausbruch

//Diese Szene kommt erst, wenn der SC einen (bestimmten) Kontakt zu Lee hatte.

//LEE STEHT AUF DEM STAUDAMM UND SCHAUT RICHTUNG ALTES LAGER. ER SCHWEIGT.

//Lee: Damals... führte ich ein anderes Leben.  
 //Lee: Am Hof des Königs versah ich als Anführer der Leibgarde des Königs meinen Dienst... über viele Jahre.  
 //Lee: In einer stürmischen Nacht meldete die Garde am Tor einen berittenen Boten, gesandt vom Grafen zu Meidheim.  
 //Lee: Ich führte den Boten in den Thronraum und übergab ihn der anwesenden Saalwache.  
 //Lee: Als ich den Hof nur wenige Momente später überquerte, fand ich eine Schriftrolle,  
 //Lee: Sie lag unversiegelt im Schlamm des Stalles.  
 //Lee: Ich bückte mich nach der Rolle und warf einen Blick darauf.  
 //Lee: Es war eine Botschaft des Grafen zu Meidheim an den König.  
 //Lee: Ich war Entsetzt. Der Inhalt würde nicht nur des Grafen Kopf kosten!  
 //Lee: Noch als ich die Mitteilung mit offenem Mund und ungläubig in meiner Hand hielt, hörte ich die Rufe des Boten.  
 //Lee: "Wachen! Ergreift ihn!"  
 //Lee: Meine Wachen näherten sich zögerlich. Ich folgte ihnen und sie führten mich zum König.  
 //Lee: Man beschuldigte mich des Verrats und brachte mich hierher, hinter die Barriere. So glaubten sie, mich zum Schweigen gebracht zu haben.  
 //Lee: Nur meine jahrelange Treue gegenüber dem König rettete mir das Leben, doch für seine Intrige mußte ich meine Freiheit lassen.  
 //Lee: Seitdem habe ich nur ein Ziel. Ich werde diese Barriere verlassen und Rache nehmen.  
 //Lee: Ich weiß es. Ich werde mich rächen.

### 4.3 Präsentation: AL/NL-Konflikt

//Org1: Junge, die Alten Lager Pünten haben wir aber derb ausgenommen! Das wird Gomez ganz schön stinken.  
 //Org2: Immerhin ist das schon das dritte Mal diese Woche! Wir haben hier bald mehr zu fressen als die im Alten Lager.  
 //Org-Menge: <jubelt>  
 //Lee: Seid ihr denn wirklich so beschissen einfältig oder stellt ihr euch so!?!  
 //Org-Menge: <verstummt>  
 //Lee: Ihr wollt wohl unbedingt, daß die Gardisten des Alten Lagers hier auftauchen!  
 //Org1: Mann, was sollen sie schon machen?  
 //Lee: Euch die Eier abschneiden und den Buddlern zum Fraß vorwerfen.  
 //Lee: Ihr Idioten müßt doch kapieren, daß uns das Alte Lager wegfegen kann!  
 //Lee: Wenn ich in den nächsten Tagen von nur einem einzigen Überfall höre, dann schneide ICH euch die Eier ab.  
 //Lee: <macht kehrt und geht>  
 //Org1: Feige Sau.  
 //Lee: <bleibt stehen und blickt sich langsam um>  
 //Org1: <blickt unauffällig weg>  
 //Lee: Sich vom Alten Lager aufschlitzen zu lassen beweist keinen Mut, sondern Dummheit.  
 //Lee: <setzt seinen Weg fort>  
 //Gorn:<zum SC> Das macht er immer. Rummotzen. Aber er weiß ja auch: Er kann nichts machen.  
 //Gorn: Die Überfälle auf das Alte Lager sind das, was die Jungs hier bei Laune hält.  
 //Gorn: Da fällt es auch nicht ins Gewicht, daß er Recht hat.

#### 4.3.1 Mission:

### 4.4 Präsentation: Magier als Diplomaten

#### 4.4.1 Mission:

### 4.5 Präsentation: Sektenlager

Noch ne Rede von Y'Berion?

Mit Hilfe der neuen Tinkturen rufen wir den Schläfer

Ambiente: Aufbruchstimmung, Vorfreude

#### 4.5.1 Präsentation: PSI-Magie

#### 4.5.2 Präsentation: Anwerben von Leuten

#### 4.5.3 Präsentation: Drogenmonopol

### 4.6 Hauptmissionen: Schläfer-Beschwörung

#### 4.6.1 Mission: KdF-Buch klauen

Der SC muß in allen Locations Dinge besorgen.

Dazu wird das Sekret der MCQ benötigt, das Kalom in ein potentes Mittel wandelt.

- Herausfinden, daß es eine Queen / Nest gibt
- Herausfinden, wo die MCQ ist (in AM werden keine neuen MCs gespawnt, aber in der FM immer)
- Eingang zur MCQ finden
  - Evtl. Verwandeln als Minecrawler vorbereiten
  - QA: In MC verwandeln, um Nest der MCs zu finden, da sie den SC nicht angreifen, wenn er MC ist
- Durchgang für die Templer von innen öffnen
- MCQ besiegen
- Eier zu Kalom bringen
- Rezept entwickeln / finden
- Zutaten für das Elixier besorgen
- Psi-Booster testen (Falls SC selbst testet, bekommt er die Psi-Magie...)
- → Kalom braut den Psi-Booster

#### 4.6.2 MCQ-Eier besorgen

Novize eher mit Psi-Magie, Templer eher mit Kampf

Die Szene in der Höhle: MCQ schnetzeln für alle gleich, die Info, wo die MCQ ist für die verschiedenen Klassen unterschiedlich (z.B. Dieb steigt cool in die Bibliothek ein, Kämpfer muss die irgendwo rausprügeln etc.)

Der Kampf kann dann evtl. halbautomatisch als CS abgehandelt werden (s. Filler-CS Angar und die MCs).

Wer weiss warum, dass es die MCQ gibt und warum wissen es dann nicht alle (Grund zu Geheimhaltung)?

Die Eier müssen ins Psi-Camp, Zusammenhang muss Spieler klar werden.

#### 4.6.3 Vorbereitung der grossen Beschwörung (Ambiente?)

Für die Zubereitung des Elixiers braucht Kalom einige Zutaten (Wein, Sumpfkraut, Blut, irgendwas Tolles aus der Aussenwelt (für OC-Chars, PSI-Jungs (als Dealer renschmuggeln) oder Organisatoren (Einsteigen)))

//Was die Novizen/Templer über Kalom erzählen:  
 //Bevor Kalom Oberguru ist:  
 //"Oh Mann, Kalom ist der Größte! Sein Sumpfkraut, allererste Sorte."  
 //"Was wäre Y'Berion denn ohne Kalom? Ohne das Sumpfkraut und das Elixier würd' hier doch gar nichts laufen."  
 //"Das letzte Sumpfkraut ist mir nicht gut bekommen."  
 //"Glaubt Kalom wohl an Y'Berions Ausbruchplan?" "Solange Kalom seine Süppchen kochen kann,  
 //interessiert ihn der Schläfer nicht."  
 //"Bin gespannt, was Cor-Kalom aus dem Minecrawlerschleim zusammenbraut." "Du wirst es noch früh genug probieren können."  
 //"Ich kann's kaum erwarten."  
 AmbienteCutsscenes existieren.

In der Mission erkennt der Spieler, daß der Schläfer andere Ziele hat und nicht die Befreiung der Gefangenen sein Ziel ist.

//Bei Audienz: Y'Berion erzählt vergeistigten Quatsch. Er ist voll aufgegangen in seinem Befreiungsplan.  
 //Wahre Dankbarkeit an den Schläfer spricht aus ihm.  
 //"Es war der Wille des Schläfers, daß du die Minecrawler-Königin gefunden hast.  
 //Durch sie wird Cor-Kalom ein neues Elixier brauen, mit dem wir zum Schläfer sprechen können."  
 //"Du kannst dich glücklich schätzen. Der Schläfer wählte dich, um unserer Befreiung zu dienen."  
 //"Spürst du nicht die tiefe Güte, die aus den Geschenken des Schläfers spricht. Er wird uns befreien. Sei dankbar."

#### 4.6.4 AM-Auftrag

### 4.7 Cutscene: Schläfer-Beschwörung

Kalom führt ein Experiment aus. Präsentation?

#### 4.7.1 Szene: Vision

Die Novizen sehen NICHT direkt den Weg in die Freiheit, sondern die Orks.

#### 4.7.2 Szene: AM stürzt ein

#### 4.7.3 Szene: Ergebnis der Beschwörung – ST bricht auf

(Y'Berion faßt sich an den Kopf, taumelt leicht, Angar stützt ihn) Die Leute: "Was sollte das heißen?" – Ein Novize: "Wir sollten doch den Weg in die Freiheit sehen!" – Angar: "Der Weg des Schläfers ist nicht immer so einfach, wie du dir das wünschen würdest, Novize! Klar ist, der Weg in die Freiheit führt über die Orks." – Novize: "Was soll das heißen, sollen wir gegen diese Monster kämpfen?" – Angar: "Nicht weit von hier ist ein Eingang zu einer Orkhöhle. Ich sage: Wir gehen hin und sehen sie uns an! Der Schläfer ist mit uns!"

//Bei letzter Beschwörung:  
 //Y'Berion steht vor versammelter Mannschaft. Alle nötigen Novizen und Templer sind anwesend,  
 //dann kann's also losgehen: "Seid sicher! Wir gehen den richtigen Weg. Gleich wird das Elixier des Schläfers  
 //seine Wirkung entfalten und wir werden vor ihn treten. Bittet ihn um Freiheit! Bittet ihn um Vergebung und  
 //dankt ihm alles, was er bereits für uns getan hat. Und jetzt laßt uns zu ihm reisen."  
 //Während der Visions-CS raunt die kaum verständliche Stimme des Schläfers: "Kommt hinunter zu mir! Ich warte auf Euch!"  
 //Nach der Vision sieht die Situation ganz anders aus: Ein Novize jubelt: "Der Schläfer hat uns zu sich gerufen!"  
 //Ein anderer: "Laßt uns dem Ruf des Schläfers folgen." "Y'Berion, sprich zu uns!"  
 //Doch Y'Berion steht nur auf und verschwindet im Tempel, ohne ein Wort zu sagen.  
 //Danach beginnt das Erdbeben und die Wahnsinnselle.

//Nach der letzten Beschwörung:  
 //"Warum spricht Y'Berion nicht zu uns?"  
 //"Y'Berion wird wohl erkannt haben, daß der Schläfer nur ein Hirngespinnst ist."  
 //"Warte nur ab. Y'Berion wird zu uns sprechen, wenn er seine Vision gedeutet hat."  
 //"Ob Y'Berion etwas sagt oder nicht, ich will den Schläfer suchen."  
 //"Y'Berion hat nicht zu uns gesprochen. Dafür aber der Schläfer."

//Nachdem Kalom Oberguru ist:

///*Jetzt hat Cor-Kalom seine neue Minecrawler-Königin. Warum schickt er uns jetzt nicht in die Höhlen zum Schläfer?*"  
///*Kalom hat doch nur seine Elixiere im Kopf. Der Schläfer interessiert ihn gar nicht mehr.*"  
///*Ich glaub nicht mehr daran, daß Y'Berion Kalom als Nachfolger wollte.*"  
///*Kalom ist ein Verräter.*"  
///*Angar hätte Y'Berions Platz einnehmen sollen. Nicht Kalom.*"  
///*Kalom denkt nur an seinen eigenen Bauch. Er wird uns niemals befreien.*"

Y'Berions Tagebuch: Liebes Tagebuch, in der Vision habe ich folgendes Symbol gesehen (Zeichnung). Dies ist das gleich Symbol, das den alten Düsterturm in der Mitte des Sees ziert. Doch scheint das Symbol dort nicht komplett zu sein. (Teil des Symbols ist im alten Tempel versteckt. Dies wird in das Symbol im Turm eingesetzt. Evtl. Teleporter vom Tempel zum Düsterturm. Templel voller Skelette. „STOLLEN VOLLER TROLLE?“ In der Höhle beim alten Tempel findet SC den alten Ork, tot, mit dem Amulett zum Orkbuch)

## 5. Kapitel 3

Der SC hält sich überwiegend im NL auf (Hauptmissionen: Erzhaufen)

Gil/Gil-Att ändern, **was noch?**

### 5.1 1. Gildenwechsel

AL-SC kann ???

NL-SC kann Söldner werden

Sekten-SC kann Templer werden

#### 5.1.1 Mission: Gildenwechsel zum NL

### 5.2 Szene: ST stürmt OGY

Am **Anfang des dritten Kapitels** stürmt der **Sektentempel**, gepackt von der Vision, zum Orcgraveyard und greift ihn an. Die wenigen Orks am Eingang werden überrannt (es gibt auch einige tote Psioniker).

**Szene:** Der SC ist im Orcgraveyard. Die erste Kammer ist voller Plünderer. Auch im ersten großen Raum wird lustig geplündert. Die weiterführende Tür mit Treppe nach unten ist verschlossen! Der SC geht in eine der seitlichen Nischen (gelockt von Truhe, Schalter), plötzlich bricht die Tür auf und eine Horde Orks stürmt in den ersten großen Raum, es kommt zur Schlacht. Die Novizen gewinnen mit großen Verlusten **oder verlieren?**

**Technik:** Tote Orks und Novizen vor den Dungeon-Eingang legen. Innen Novizen an den Nischen mit TA\_Plunder, Orkangriff über CS, dann Exchange Routine (für Weg weiter nach unten) , Psioniker treffen automatisch Orks, "normales" Attack-Verhalten, einige Novizen = Immortal (gewinnen), nach Schlacht automatisch weiter nach unten wegen neuem TA.



### 5.3 Szene: Zweite Beschwörung wird vorbereitet

Danach sammeln sich die Novizen in der Großen Halle und beschließen eine erneute Beschwörung zu machen.

**Szene:** Im großen Raum des Orcgraveyards wird eine neue Beschwörung vorbereitet.

**Überleitung** zum NL: Der Spieler wird von ??? ins NL geschickt, um dort ???

### 5.4 Mission: Zum ersten Mal beim DB

Der Spieler kommt zum ersten Mal zum DB. Grund: Die Beschwörung der Sekte hat den Magiern Angst gemacht. Sie schicken den Spieler zum ersten Mal zum DB (→ Mission). Er wird dort abgewiesen.

### 5.5 Präsentation: Altes Lager

#### 5.5.1 AL hat keine Mine mehr

##### 5.5.1.1 Tagesablauf

Einige Buddler töten / Rest ins AL

Grd = Mine bewachen? (Am Tag nach dem Einsturz könnten sich die Ersten Buddler mit einigen Gardisten in der Mine umsehen)

##### 5.5.1.2 Szene: Gomez außer sich

#### 5.5.2 AL sauer auf ST wegen AM

Feindliche Aktionen des AL gegen die Sektenspinner

Präsentation: Das AL hat keine Mine mehr

### 5.6 Präsentation: Neues Lager

#### 5.6.1 Plünderer auf zur AM

**Mission:** Nachdem die AM abgesoffen ist, werden SC aller Lager dorthin geschickt, um Reste aus der Mine zu "bergen". Aber der SC hat einen bestimmten Grund, da hinzugehen...??? Oder diesmal nur Spaß-Mission?

### 5.7 Hauptmissionen: Erzhaufen sprengen

Im **dritten Kapitel** ist der Spieler im **Neuen Lager** und unterstützt den Plan des Neuen Lagers, den Erzhaufen zu "sprengen". Dafür benötigt werden Gegenstände (→ Haupt-Missionen Kapitel 3) und die Anwesenheit aller Magier aus KdW und KdF.

### 5.7.1 Vorbereitung zur Sprengung des Erzhaufens in Kapitel 3

Die KdW-Magier bereiten die Sprengung des Erzhaufens vor. Benötigt werden für die Sprengung alle verfügbaren Magier.

### 5.7.2 KdF Magier müssen überzeugt werden

- SC begleitet KdW zu den KdF (NC-Mission)
- bzw. bereitet Empfang der KdW vor (AL-Mission)
- oder überbringt Einladung an die KdW (PSI-Mission)

CUTSCENE: Die KdW machen bei dem Besuch im Alten Lager klar, daß nur alle 12 Magier die Sprengung vollbringen können. Die KdF sagen ihre Unterstützung zu. Gomez gefällt der Gedanke gar nicht, die Barriere zu knacken, denn die Macht der EBR wäre dahin. Gomez faßt den Plan, die KdF zu töten, um dies zu verhindern. (Kamerafahrt auf Gomez, kurzes Einblenden eines Bildes mit den gekreuzigten Magiern, kurze Einblendung aus der Schläfer-Beschwörungscutscene um Einfluß des Schläfers an diese Stelle zu zeigen.) Die KdW und KdF beschließen, den mächtigsten der Magier, Xardas, zu bitten, ihnen zu helfen. Aus Feigheit / Eitelkeit schicken sie den Spieler mit einer Nachricht zu Xardas.

### 5.7.3 Xardas muß überzeugt werden (hier lernt der Spieler auch Xardas kennen)

- SC wird mit Schreiben der KdW und KdF zu Xardas geschickt (AL, NL und PSI-Mission)
- Xardas genießt es, daß die anderen Magier ihn nun brauchen und sagt ebenfalls zu.  
Nachricht  
an die KdW-Magier von Xardas (AL, NL, PSI-Mission)

### 5.7.4 Was entzündet den Erzhaufen?

Die items, die der Spieler für die Sprengung des Erzhaufens zusammensucht, benutzt er später zum Laden des Schwertes. Irgendwelche guten Ideen, welches Item da cool wäre?

Vorschlag: Der Erzhaufen besitzt eine so große Menge magischer Energie, daß der Erzhaufen sich sofort selbst zur Explosion bringen würde, wenn er nicht von einem magischen Feld geschützt würde. Diesen Schutz muß der Spieler aufheben. Eventuell könnte der Spieler per Event eine Art Antenne durch das Drehen an einem Drehrad in das magische Schutzfeld senken, das die magische Schutzenergie ableitet und so den Erzhaufen sprengen. Anstatt eines Rades könnte es auch ein Code sein, den der Spieler von den Magiern stehlen muß, bzw. muß der Spieler das Rad bei den Magiern stehlen, um es in das Rad-Mobsi einzusetzen. (Geht das, ein Item in ein Mobsi einzusetzen und das Mobsi dann erst benutzen?)

Lange forschen die Magier, wie sie den Erzhaufen sprengen können. Da fällt einem der KdW die alten Altäre von der Erschaffung der Barriere ein. Diese beinhalten magische Kristalle, die die Energie lenken können. Der Spieler soll die 12 Steine besorgen. Leider hat er in Kapitel 2 schon einen dieser Steine den Sektenjungs gebracht. Diese wollen ihn aber nicht mehr hergeben.

„Bring uns die Steine der zwölf Altäre!“

„Äh, geht da auch mit elf?“

Die Augen aller Magier richten sich ungläubig auf den Spieler.

„Ich, äh, hab mich nur gefragt..., nur, falls vielleicht, äh, einer fehlen würde?“

### 5.7.5 Wie wird die Energie auf die Barriere gelenkt?

Dies muß durch die Magier geschehen, denn dies muß der Punkt sein, der ohne eine ausreichende Anzahl Magier nicht zu machen ist. Das Entzünden muß ja auch ohne Magier gehen, da der Spieler den Erzhaufen später alleine entzünden muß.

### 5.7.6 KdF benachrichtigen → KdFs sind abgeschlachtet

Als alles vorbereitet ist, (das letzte Item zum Entzünden ist zu den KdW gebracht) wird der Spieler zu den KdF geschickt. Voller Grauen entdeckt er das blutige Massaker Gomez' und warnt dann entweder die KdW oder Xardas. Vielleicht hat Gomez ja sogar vor, die anderen Magier auch zu töten. Diese ganze Aktion sollte auch als Schläfereinfluß sichtbar gemacht werden. (SC sieht Magier, Einblendung des Schläferanblicks aus der Beschwörungscutscene, mit irrem Lachen)

### 5.7.7 Xardas warnen → er schaltet sich nach dem Mord an den KdF in die Story ein

Falls SC erst zu den KdW geht, um von dem Massaker zu berichten, wird er von den KdW zu Xardas geschickt. Ansonsten schaltet sich Xardas nun in die Story ein. Er beschwört einen Dämonen und befragt ihn zu Gomez' entsetzlichem Massaker. Der Dämon berichtet, daß Gomez das Massaker für ‚seinen Herrn‘ getan hat. In diesem Moment vernichtet der Schläfer den Dämonen. Xardas erkennt den Schläfer als Erzdämonen und nimmt von diese Stelle an den Spieler (und die Story) unter seine Fittiche. Xardas sieht mit seinen seherischen Fähigkeiten einen anderen Weg, die Energie des Erzhaufens freizusetzen – und eine andere Bestimmung für den Erzhaufen. Der Erzhaufen wird der Untergang des Schläfers sein – in dem der Spieler die Waffe gegen den Schläfer damit auflädt. Dies ahnt der Spieler noch nicht – aber Xardas weiß nun, was zu tun ist. Er spricht mit dem Spieler über die Geschehnisse in der Barriere (wie sich alle bekriegen, Gomez durchdreht und die Magier umbringt, die Barriere entsteht) und bringt ihn auf die Fährte des Schläfers.

### 5.7.8 KdW warnen

Die KdW sind entsetzt. Sie schicken den Spieler, wenn er nicht schon da war, zu Xardas, um auch ihn zu warnen.

## 5.8 Cutscene: Bote berichtet von Überfall auf FM

Als der Spieler alle Aufträge erfüllt hat, steht er am Erzhaufen des NL, die KdW sind schon versammelt, die KdF werden bald erwartet. Statt dessen kommt ein zerschundener Bote aus der FM und verkündet "die Ebr haben die FM eingenommen".

## 6. Kapitel 4

Gil/Gil-Att ändern, was noch?

## 6.1 Mission: Finde KdF

Die KdW sind außer sich, schicken den Spieler um die KdF zu holen, dieser rennt zum AL und sieht dort die KdF an Kreuze genagelt...

## 6.2 Mission: Gehe zum DB

### 6.2.1 KdF zu KdW

Automatischer "Standortwechsel" für "gildenlose" KdF-SCs zu KdW.

### 6.2.2 Mission: Gehe zum DB

Zurück im NL (auf dem Hin- und Rückweg begegnet er Schlachtszenen der verfeindeten Lager) schicken ihn die KdW (wer? Hauptcharakter!) zum DB, denn nur er wäre mächtig genug, zusammen mit dem Rest der Magier den Erzhaufen zu "sprengen".

Die Schwierigkeit dahin zu kommen besteht darin, daß ???

Beim DB erzählt dieser dem Spieler, daß er erkannt hat, daß ein Erzdämon im Spiel ist und daß er vermutet, der Schlüssel dazu liege bei den Orks, da er die Dämonenkulte der Orks kennt. Er gibt also dem Spieler die Aufgabe, in die Orkhöhlen (der Begriff "Stadt" sollte an dieser Stelle vermieden werden) zu gelangen, um dort mehr herauszufinden.

Szene: "Wie komme ich zu den Orks? Sie greifen alle Menschen an, die in ihre Nähe kommen!" – "Das mußt du schon selbst herausfinden – ich kann mich nicht um alles kümmern. Und nun geh!" – (SC geht raus und steht vor der Tür des DB-Turms) "Na toll!"

### 6.2.3 Lernen vom DB

SC lernt jetzt Magie auch vom DB.

## 6.3 Präsentation: AL hat FM besetzt

Fast alle Buddler und die Hälfte der Söldner sitzen in der FM. **AL-Außenring leer?**

**SC kommt als ST/NL wie rein?**

## 6.4 Präsentation: NL führt Krieg gegen AL

Die Streitereien der Lager sind der Nebenstrang. AL und NL sind verfeindet und liefern sich Schlachten in der OW (→ Szenen!)

## 6.5 Präsentation: KdW

Milten hat überlebt und lebt bei den KdW.

## 6.6 Präsentation: ST

Der ST ???

## 6.7 Mission: Befreie Orksklaven aus FM

**Beachten:** als AL-Spieler / als sonstiger Spieler

Der SC befreit einen (beliebigen) **Orksklaven** aus der FM. Er sollte selber darauf kommen müssen. Einige dezente Hinweise sind zu verstreuen, z.B. CS: Ein Gardist: "Na, du dreckiger Ork. Würdest am liebsten nach Hause rennen in deine stinkende Höhle, was?" (schlägt Ork) – (→ Missionen sollten ihn in die FM führen) – Die FM ist also ein klassischer Dungeon, an dessen Ende die Befreiung eines Sklaven steht.

**Orksklaven-Szene:** "Warum hast du mich befreit?" – "Bring mich in die zu deinen Leuten" – "Das werde ich nicht tun, du bist ein Mensch" (will weggehen) – "Halt! Du schuldest mir was, ich hab dich befreit!" – (dreht sich nochmal um) "Wenn du wirklich in die Orkstadt willst, mußt du unsere Regeln kennen. Wir werfen unsere jungen Krieger aus dem Lager, damit sie in der Außenwelt beweisen, daß sie würdige Kämpfer sind. Wenn sie genug Trophäen gesammelt haben, werden sie wieder in die Stadt gelassen, sie müssen aber dort den Aufnahmeeritus bestehen." – "Was sind das für ein Ritus?" – "Vergiß den Ritus, um überhaupt eingelassen zu werden brauchst du ein "Ulu-Mulu" (was weiß ich, wie das Ding heißt) aus dem Horn eines Shadowbeasts, dem Knochen eines Trolls und den Federn eines Felsvogels – diese Dinge zu beschaffen wird schon viel zu schwer für dich sein, du bist nur ein Mensch. Du weißt jetzt mehr als ich dir hätte sagen dürfen – wir sind quitt." (rennt weg)

## 6.8 Missionen: Bastele Ulu-Mulu zusammen

**Frage:** Wie heißt Ulu-Mulu?

Der Spieler besorgt die Sachen, bastelt sich (oder läßt basteln → Mission) daraus den Totem (eine Art Speer). (→ Haupt-Missionen Kapitel 4 Teil 1)

Der Spieler beobachtet (Cutscene), wie ein junger Ork das Ritual vorm Tor durchzieht. Dann geht er selber zum Tor.

## 6.9 Cutscene: Das Tor zur Orkhöhle

Der Spieler geht zur Orkstadt und rammt den Speer in den Boden (alternativ Speer in Mobsi stecken). Die Orks sehen ihn an. Der eine sagt: "Töte ihn!" der andere "Nein! Er hat den Ulu-Mulu, er fordert den Häuptling." – "Dieser Wurm wird nicht unseren Kampfritus schänden, erst muß er an mir vorbei" → Kampf → "Du hast deine Würde im Kampf bewiesen, wir werden dir den Weg zum Häuptling gewähren." (Das ganze könnte nachts bei Fackellicht stattfinden, um eine bessere Atmosphäre hinzukriegen)

## 6.10 Dungeon OrcCity: Der Weg zur Orkstadt

Der SC geht von der OW aus durch das von den Orks geöffnete Tor in die OCY.

## 6.11 Cutscene: Treffen mit dem Orkhäuptling

In der Orkstadt wird der Spieler zur Hütte des Häuptlings gebracht.

Orkhäuptling: "Du forderst mich? Du weißt nichts über uns, Mensch. Es ist das Recht des Häuptlings einen Krieger für sich kämpfen zu lassen. Uruk wird gegen dich kämpfen (staaarker Ork).

## 6.12 Cutscene: SC hat Uruk besiegt

Der SC besiegt Uruk in der Arena. Der Ritus verlangt, daß der Spieler noch mal kämpft, aber erst "morgen", solange darf er sich in der Stadt bewegen, diese aber nicht verlassen (!) und auch keine Tabu-Bereiche betreten. (Mission: Auftrag in der Orkstadt, der dem Spieler erlaubt diese DOCH zu verlassen).

Von oben ruft der Häuptling: "Du hast deine Würde im Kampf bewiesen. Morgen wirst du wieder kämpfen. Solange kannst du dich in unserer Stadt frei bewegen, daß heißt, wenn du aus der Arena herauskommst, ohne dich von den Bestien fressen zu lassen!" (alle Orks lachen).

## 6.13 Präsentation: Orkkultur

### 6.13.1 Überblick

Klingonen/Indianer. Kultur ist alles. Alle Kämpfer sind gleich würdig (egal welche Rasse oder Art), wenn sie sich an die Regeln der Natur halten. Einem Shadowbeast z.B. zollen die Orks genauso großen Respekt wie ihresgleichen – oder eben einem Menschen, wenn er sich an die Regeln hält. Natürlich paßt den Orks nicht, daß ein Mensch in ihrer Stadt rumrennt, aber solange er ihre Kultur achtet ist er "sicher". Die Orks sind die "heiligen Wächter" des Portals. Die Orks erzählen sich Geschichten über das Schläfer-Portal und was passiert, wenn es geöffnet wird. Es gibt keinen Zwiespalt unter den Orks! Alle wollen dasselbe!

## 6.14 Präsentation: Orks haben Angst vorm Schläfer

### 6.14.1 Cutscene: Opfer vor dem Portal

Orks opfern vor dem Portal zum Schläfer irgendwelche Tiere (Shadowbeasts?) → so wie die weiße Frau am King-Kong-Tor. → Es muß klar werden, daß die Orks das Portal fürchten! (Dahinter ist das "Totenreich")

## 6.15 Hauptmissionen: Ork-Prophezeiungen

Beginnt in der Orkstadt (Orkbuch? Überlieferung der Schamanen?), die Details können später im Tempel noch nachgefüllt werden.

**Frage:** Erfüllen die Psioniker eine der Prophezeiungen?

Der Spieler findet heraus, wie die Prophezeiungen lauten, muß dann **selber** auf die Idee kommen, diese eintreten zu lassen (→ Haupt-Missionen Kapitel 4 Teil 2)

### 6.15.1 Mission: Die Ehre mit den Kriegeren zu reden

Der Spieler muß sich die Ehre verdienen, mit den Kriegeren reden zu dürfen.

## 6.16 Cutscene: SC öffnet das Ork-Portal

Als der Spieler alle Aufträge erfüllt hat, öffnet sich das Portal zum Schläfer und die Orks fliehen in Panik an die Oberwelt. Der SC bringt sich in Sicherheit, indem er den alten Tempel betritt. Kein Ork wagt ihm ins "Reich der Ahnen" zu folgen.

# 7. Kapitel 5

Gil/Gil-Att ändern, **was noch?**

## 7.1 Dungeon: Erste Schritte im AT

Der Spieler kommt im AT nicht besonders weit. → **Level checken!** Er steht vor einem verschlossenen Portal, das nur die vereinigten Psi-Kräfte der Sekte öffnen können.

## 7.2 Cutscene: Orksturm

Der SC kehrt von seinem ersten Tempel-Erkundungsgang zurück in die Orkstadt. Alle Orks sind weg. Der Spieler wundert sich. Er kommt an die OW und erfährt vom Orksturm.

AL und NL kämpfen in der Oberwelt. Plötzlich kommen von der Seite Orks und metzeln auf alle drauf, die restlichen Menschen fliehen.

## 7.3 Präsentation: Orks an der Oberwelt

### 7.3.1 Stützpunkt

...ihre Hauptstützpunkte sind in den Wäldern.

### 7.3.2 FM von Orks überrannt

## 7.4 Präsentation: AL und NL verbünden sich gegen die Orks

AL und NL sind schwer getroffen und verbünden sich gegen die Orks.

### 7.4.1 Cutscene: Gomez(?) und Lee(?) verbünden sich

## 7.5 Mission: Erzhaufen entladen

Der SC kommt im AT nicht weiter und sucht Hilfe beim DB. **Verbindung?**

Der Dämonenbeschwörer sagt ihm, daß er den Erzhaufen im NL "sprengen" muß, um ein magisches Schwert zu erschaffen, mit dem allein er den Schläfer verletzen kann. Die Utensilien für die "Sprengung" hat der Spieler in Kapitel 3 gesammelt, muß sie jetzt aus den Hütten der Magier stehlen und anwenden. (→ Mission)

## 7.6 Präsentation: Psioniker im AT

Der Spieler ist vor allem in **Alten Tempel** unterwegs. Damit er dort nicht nur Untote hacken muß, sollte gleich der ganze ST da sein. Die Psioniker beten alles mögliche an und **??? forschen an einem weiteren Portal rum? kämpfen mit Untoten?**

Die Sektenspinner ziehen teilweise in den Tempelbereich 1 und drehen dort komplett ab. Ambienteinfos mit wildem religiösem Gebrabbel. Diese Novizen suchen den Schläfer und sind damit die Gegner im Tempel. Achtung: SVM Einträge beachten.

## 7.7 2. Gildenwechsel

### 7.7.1 Gildenwechsel zum ST

Zweite potentielle Möglichkeit des Gildenwechsels, quasi Undercover beim ST im AT

# 8. Kapitel 6

Gil/Gil-Att ändern, **was noch?**

## 8.1 Mission: SC muß nochmal an die OW

Der Spieler ist nur noch im alten Tempel unterwegs. Er muß noch ein letztes Mal an die OW, um zu sehen, wie alles völlig degeneriert und die Barriere sich verändert.



### 8.1.1 Präsentation: Orks hassen den SC

Die Orks hassen den Spieler, er hat sie verraten.

### 8.1.2 Präsentation: NL haßt den SC

Das NL haßt den Spieler, er hat ihren Erzhaufen gesprengt.

## 8.2 Präsentation: Die Sekte dreht immer mehr ab

Der ST ist zu völlig willenslosen Sklaven des Schläfers geworden, und greift alles an, was a) nicht wie ein Psioniker aussieht (→ Verkleiden) oder b) sich im AT an die falschen Stellen wagt (zu nah an den Schläfer).

## 8.3 Präsentation: Untote im ST

Die **Untoten** im AT: Erst nur wenige, dann in der zweiten Hälfte viele (Kämpfe zwischen Untoten und Psionikern)

## 8.4 Aufgabe: Durchkommen zum Schläfer

Gegen alle verfeindete Gilden, muß der Spieler aus der OW wieder in den Tempel gelangen. **Der Spieler gelangt in den letzten Raum, wo alle Sektenjungs, mit Fackeln ausgerüstet, Beschwörungen singend dabei sind, den Schläfer zu erwecken.**

## 8.5 Die Verbannung des Schläfers

**Der Schläfer:** Der SC muß das Portal öffnen und den Schläfer zurückschicken. Natürlich erwacht der Schläfer, hält sich noch fest, bekommt den Tentakel abgehackt (mit dem Erzhaufen-Schwert) und flucht weg.

4 Freunde?

## 8.6 Flucht aus der Kolonie

Der Spieler verläßt durch alle Dämonen und durchgedrehten Leute den Tempel/Orkstadt, kann noch etwas durch die Oberwelt geistern und verläßt dann irgendwann die Kolonie → Spielende.

## II. Übersicht

Im Laufe der Story...

- sind AL und NL immer mehr verfeindet bis zum Orksturm. Friedensangebot durch ???
- dreht der Sektentempel immer mehr ab (von Kapitel zu Kapitel) → Präsentation // und die PSI-Magie wird immer bedrohlicher (und auch gefürchteter)
- erkennt der Spieler immer mehr die wahre Gestalt des Schläfers
- sorgt der Einfluß des Schläfers immer mehr für Gewalt und Verfall
- SC ist Level 1-5 → mehr Respekt!

| Kap | AL                | NL                                | Magier     | ST   |
|-----|-------------------|-----------------------------------|------------|--|
| 1   | Erz aus AM        | Erzhaufen<br>Barrieren-Forschung? | Diplomaten | Leute anwerben, um<br>Schläfer anzurufen<br>Drogenmonopol                |
| 2   | Erz aus AM        | Erzhaufen                         | Diplomaten | 1. Beschwörung   |
| 3   |                   | Erzhaufen                         | Diplomaten |  |
| 4   | Erz aus FM        | Krieg gegen AL                    | Rest:      |  |
| 5   | Krieg gegen Orks  | Krieg gegen Orks                  | Rest:      | Im AT: <b>Wir erwecken<br/>den Schläfer und<br/>stoppen den Spieler.</b> |
| 6   | Überleben oder... | ...gegen ST?                      | Rest:      | Im AT:   |

# *III. Offene Fragen und Ideen*

## 1. Wichtig

Muß noch rein:

### 1. Große Frage

Was macht das AL im Dritten Kapitel?

Das AL könnte auf das Erz im OGY scharf sein...

### 2. Große Frage

Ziel des Schläfers (PSI-Magie, Orcgraveyard, AT)

Manche NSCs sind "Arschlöcher") vorn vorneherein auf angry... bleiben angry? A-Loch-FLAG?

Nachts im Wald treffen sich KdF und KdW (auch zu den Aufnahmeprüfungen, wann denn sonst noch?) Sie treffen sich am Waldrand zwischen Nebelturm und PSI-Camp. Objektierung mit einigen Fackeln?

Musikalisches Schläferthema, bedrohlich, zum casten von Spells (kurz) bis zum Tempel (komplettes Thema).

Psi-Kräfte des ST sind wann überall bekannt. Über die 6 Kapitel von harmlosen Spinnern mit Telekinese zu wahnsinnigen und mächtigen Psionikern mit Gedankenkontrolle (à la Tommyknockers)

Philosophie der Sekte entwickeln

Magie wird verliehen. Magier wundern sich, wer den Sektenspinnern denn die Magie verliehen hat.

4 Friends sind in den Lagern, gelegentlich in der Location. Vier Freunde tauchen unvermittelt auf, um dem SC zu retten. Spielen auch im Tempel mit (alle 4 in Novizenröckchen, schleusen sich ein, um im Tempel die Beschwörung zu stoppen, - no way! Ich zieh das nicht an, so geh ich nicht da rein -> Gorn)

Wie heißt PSI-Magie? Magier nennen es abfällig Hexerei. Sektentempler umschreiben es nur, haben aber keinen Namen für ihre Magie (übersinnliche Fähigkeiten, neue Magie, Schläfermagie, Erleuchtung, Kontakt zum Schläfer...) Y'Berion zeigt den Neulingen einen Beweis der Magie.

Hinterhalt in der OW (oder Dungeon), vor dem Spieler treten zwei Leute raus, per Kamerafahrt sieht der SC, daß hinter ihm auch zwei stehen. Dann kommt einer der vier Freunde und schießt von oben mit Pfeilen auf die Gegner.

Erpresser-TAs

Kampfszenen a la Skelette und Orks einbauen! NC gegen OC, Monster gegen Monster, Orks gegen Menschen...

Idee: Hehler dreht SC gestohlene Waffe an! ☺

Als Info einbauen: „Die Garde hat die Rüstungen der ehem. Wächter. Auf ihre Art sind sie genauso schlimm.“

Oberweltszenen + weitere Minilocations (Rangfolge der Wölfe, Als Wolf verwandeln und den Leitwolf besiegen)

## 2. Was macht AL?

### 2.1 Kapitel 3 Ideen

- a) eine neue Erzquelle erschließen (was liegt da näher als die Freie Mine) und
- b) Erz für den nächsten Außenwelt-Austausch zusammenklauben. Nachdem das NC das AL im 1. und 2. Kapitel verstärkt überfallen hat, dreht das OC den Spieß nun um. Davon mal abgesehen sind die Erzbarone stinkzornig auf das PSI-Camp. Da kommt ein Brief von Kalom gerade recht.

#### 2.1.1 Kein Erz mehr

Wichtigster Punkt ist hierbei, dass die Buddler nicht mehr nach Erz schürfen können. das Alte Lager, das der Spieler bisher tagsüber als leer erlebt hat, ist angefüllt mit Buddlern, die nichts zu tun haben, ihre Hütten reparieren, sich betrinken und sich Sorgen darüber machen, wo sie etwas zu fressen herbekommen. Um etwas davon in die Oberwelt zu tragen, sind einige Buddler auf der Jagd oder sammeln Pilze, aber das Hauptaugenmerk liegt darauf, das Lager voll und unruhig wirken zu lassen.

#### 2.1.2 AM bewacht

Gardisten bewachen den Eingang zur überfluteten Alten Mine (OW\_OM\_ENTRANCE\_05), um Plünderer zu filzen, einige Schatten beobachten den Sektentempel. Die Gardisten patrouillieren nicht mehr den äusseren Ring, um Buddlerhütten zu bewachen, sondern um für Ruhe unter den Buddlern zu sorgen.

#### 2.1.3 Plan: Wir brauchen ERZ!

Die Buddler haben nun keine Arbeit mehr, hungern 1-2 Tage im Alten Lager herum und hungern.

Tagesabläufe → Buddler ein bis zwei Tage im OC

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Buddler auf der Suche nach Erz (VM, OM, andere Höhlen)

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Buddler und Schatten machen Diebestouren, um Erz zu klauen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Mission → Kraut im PSI-Lager klauen und verticken

TODO: Mission skripten

CS → Gomez ärgert sich über die verlorene Mine / sorgt sich um die Erzlieferung / weiß, daß PSI Schuld ist

Marco?

Mission → Diebestouren in anderen Lagern

TODO: Mission skripten

A-Infos → checken

Nach Erstellung der Ambientecutscenes prüfen, ob die Infos noch nötig sind → Als Ergänzung zu den Cutscenes skripten.

Mission → Evtl. Brief der Ebr an Psi-Lager, wir wollen jeden Monat soundsoviel Kraut von euch

TODO: Mission skripten

CS → Erzbarone bieten Positionen, Versprechen, bla an im Tausch gegen Erz

Marco?

Mission → Brief an NC, gebt uns den Erzhaufen, dafür Amnestie und freies Essen in Zukunft

TODO: Mission skripten

Mission → Protect Diggers in VM

Erfolgsbedingung klären (Evtl. Andauernder Auftrag – Pro Überbleibsel eines MCs aus der Alten Mine gibt es bei den Gardisten eine Belohnung)

TODO: Mission skripten

#### 2.1.4 Ambiente: Wir sind unter Zugzwang, bald haben wir nichts mehr zu futtern. Hauptziel: Wir nehmen uns die Freie Mine.

Tagesabläufe → Schatten beobachten FM

TODO: TA-Wechsel skripten mit den vorläufigen TAs

Mission → Spionagemissionen vom OC im NC/FM

TODO: Mission skripten

Tagesabläufe → Buddler jagen und pflücken Meatbugs

TODO: TA-Wechsel skripten mit den vorläufigen TAs

A-Info → Warum jagen sie nicht generell? Weil sie nicht schmecken (wie von Snaf gekocht...), es nicht genug gibt...

Nach Erstellung der Ambientecutscenes prüfen, ob die Infos noch nötig sind → Als Ergänzung zu den Cutscenes skripten.

CS → Buddler unterhalten sich über Nahrungs-Alternativen

Marco?

Tagesabläufe → Essen wird rationiert

TODO: TA-Wechsel skripten mit den vorläufigen TAs

Cutscene anhängen, Marco

A-Infos → Essen wird rationiert

Nach Erstellung der Ambientecutscenes prüfen, ob die Infos noch nötig sind → Als Ergänzung zu den Cutscenes skripten.

Tagesabläufe → Gardisten verstärken Wachen vor Vorratskammer

TODO: TA-Wechsel skripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Gardisten trainieren Tag und Nacht für den Überfall

TODO: TA-Wechsel skripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Ebr haben bescheideneres Essen und sind schlechtgelaunt

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Mission → Ebr: Bring uns was zu trinken aus dem NC

TODO: Mission skripten

CS → Buddler beklauen sich noch mehr

Marco?

CS → Essensausgabe: „Was? Nur ein Apfel? Sonst gab's dafür ein ganzes Brot!“

Marco?

## 2.2 Kapitel 4 Ideen

Endlich wieder alles beim Alten.

### 2.2.1 Plan: Wiederherstellen des Zustandes aus Kap. 1, Transporte des Erzes in das OC

Level → Erztausch in der FM nach der Eroberung ermöglichen

Tausch fehlt

TAs: Wachen filzen Buddler, die abends die Mine verlassen wollen, um ins OC zu gehen

Gemüse oder Levelwechsel fehlt

TAs fehlen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Buddler schürfen Erz in der Freien Mine (TA\_PickOre)

Gemüse oder Levelwechsel fehlt

TAs fehlen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Gardisten beschützen die Buddler und das Erz

Gemüse oder Levelwechsel fehlt

TAs fehlen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Umtausch von Erz in Essen (TA\_ExchangeOre, TA\_PickOre, TA\_TradeOreToFood)

TAs fehlen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → Wachen am Eingang der Mine filzen Buddler beim Rausgehen (Personal\_TA)

Gemüse oder Levelwechsel fehlt

TAs fehlen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

Tagesabläufe → für Orks (TA\_Stomper, usw.)

TODO: Orc-NSC-Scripte anlegen

Orc-TAs fehlen

Tagesabläufe → TiredWalk für Buddler abends

TAs fehlen

Sound: Andere Sounds, um andere Stimmung in der Mine auszudrücken / Erzfabrik?

Kai hat Info

## 2.2.2 Ambiente: Buddler & Gardisten leben in FM, die Transporte sind scharf bewacht. OC ist recht ausgestorben.

TAs → Buddler und Gardisten in FM

Gemüse oder Levelwechsel fehlt

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

CS → SC im OC-Aussenring "Wo sind denn alle?" "Arbeiten in der Mine" "Aber die ist doch abgesoffen!" "Wir haben eine Neue Mine."

Marco?

TAs → TA\_Convoy, Transporte zum OC mit mehreren Gardisten

TAs fehlen

TODO: TA-Wechsel scripten mit den vorläufigen TAs

# 3. Neues Lager

## 3.1 Kapitel 2 Ideen

### 3.1.1 Die Barriere verändert sich, was passiert hier? Forschen

## 3.2 Kapitel 3 Ideen

### 3.2.1 Wir schürfen, was das Zeug hält, denn das OC wird sicher unser Erz kriegen wollen.

### 3.2.2 Unruhe und Sorge um die Mine und Erzhaufen. Alles stark bewacht. Wir igeln uns ein.

CS → Character, der davor warnt, daß die Mine eingenommen werden wird.

Wir schützen unsere Mine (Söldner)

Wir beobachten das OC (Orga)

### 3.2.3 Was zum Teufel passiert hier in der Barriere? (KdW)

## 4. Sonstiges

ORKS

SC findet Zugang Orkstadt und ‚lebt‘ bei den Orks – Überzeugt Häuptling, die Sektenspinner aufzuhalten.

ST

Wir suchen den Eingang zum Tempel der Schläfers.

Wir können nicht durch die Orkstadt. Die Orks sind zu mächtig.

Y'Berion suchen (Templer)

OC

Buddler & Gardisten leben in FM, die Transporte sind scharf bewacht. OC ist recht ausgestorben.

Plan:

Verteidigen der Buddler und FM gegen Orks.

Ambiente:

Die Orks sind übermächtig. Wir brauchen jede Hilfe.

ST

Die Orkstadt ist fast leer, also durch den Tempel zum Schläfer!

Ambiente:

Wir ziehen zu unserem Eretter, er hat den Tempel für uns bereit gehalten.

Das Alte Lager hört auf, zu existieren.

Wütend und ratlos sitzen die EBR im Inneren Ring.

Alle hassen den SC (Warum das OC?)

Nach dem der Schläfer besiegt ist, sind alle tot. OC ist von Dämonen, Untoten usw. besetzt.

LucasArt-Adventures (Meanwhile...)

→ **Barriereveränderungen**

→ **Ambienteinfos: Xardas lässt Turm entstehen**

→ **generell Ambienteinfos Betreff Xardas überarbeiten**

→ **PokeDemon Mis überarbeiten => Räume wurden damals verschlossen,,geh mal aufräumen." SC geht hin, setzt Dämon frei, der fliegt in KdW Bücherei und verteilt dort geklaute Bücher auf dem Weg in sein Versteck (Location\_15\_in) Magier gibt SC den Auftrag" WAAAS? DIE BÜCHER SIND WEEEEE? HINTERHEEER!" Bücher heissen verschieden, "Hauptbuch" ist das wichtigste, zusätzliche bringen Zusatzbelohnung SC sollte zum hinteren Ausgang gelotst werden => Bücherspur.**

→ **BringWarning wird zu BringSchleimlettertoXardas**



## 5. Final-Checkliste

### 5.1 Für alle Missionen

Mission möglichst vielen Gilden zugänglich?

Unterscheidung MEIN Lager / ANDERE Lager bei Vergabe gemacht?

Belohnung bei Vergabe klar?

Ort klar? Anrechnerpartner klar?

Wo finde ich A-Geber wieder – klar?

### 5.2 Was ist der Plan der 3 Lager (zu jeder Zeit) im Spiel

Ausbruchspläne und Änderung der Politik über die Kapitel hinweg. Muß (und sollte) sich nicht für jedes Lager jedes Kapitel ändern.

Wichtig: Auch die Mysterien müssen klar definiert sein. Welche Frage stellen sich die Lager (Herrscher / Magier) am dringendsten... (muß nicht für jede Gruppe gelten)

### 5.3 Was ist der Plan der 4 Friends zu jeder Zeit im Spiel

Kap1: SC testen und Meistergilde etablieren

Kap2: Ausbruchplan der Sekte und Y'Berion unterstützen – Mission über Y'Berion's Schergen

Kap3: SC erkennt wahre Natur des Schläfer in seiner Vision – dadurch Interesse: Y'Berion finden

Kap4: Wo ist Schläfer - Kontakt zum DMB - AT-Eingang finden – dadurch Motivation für Orkstadt

Kap5: Irgend jemand muß den Wahnsinn stoppen. Zum Schläfer. Können wir ihn bezwingen?

Kap6: Wir töten fröhlich den Schläfer.

### 5.4 Lernen

Welche Bedingungen (für welche Gilden zugänglich) → Lehrer wo freigeschaltet?

Vereinfachen: 1 Lehrer für mehrere A-Geber

Vereinfachen: 1 Lehrer hat mehrere Talente/ dynamische Vergabe möglich?

## 5.5 Schläfer-Info-Stand

Kap. 1:

AL: Sekte besteht aus Spinnern, es gibt keinen Schläfer ausserhalb des Rausches der Sekte. Auch sonst hat keiner der Krautraucher den Schläfer gesehen. Zumindest keiner, der nicht danach der Sekte beigetreten wäre.

NL: KdW verbreitet Skepsis gegenüber dem Schläfer, schliesst aber nicht aus, dass Y´Berion wirklich etwas gesehen hat

ST: Keiner ausser Y´Berion weiss wirklich etwas über den Schläfer. Auch Kalom hat bei Y´Berions Erleuchtung nicht viel mitbekommen, aber hat das Machtpotential einer Sekte erkannt, die auf Drogen basiert. Seinen Drogen.

Nov/Tpl haben zum Teil den Schläfer in ihren Drogenvisionen gesehen, aber Schläfer ist Glaubenssache.

Kap. 2:

AL: Sekte besteht aus Spinnern, der KdF realisiert auf die Hinweise vom KdW hin, dass es gefährliche Spinner sind.

NL: KdW bemerkt Veränderungen an der Barriere, die sich auf den ST zurückführen lassen, irgendetwas geht da vor und der Schläfer hat sicherlich etwas damit zu tun. Nur wer oder was ist der Schläfer?

ST: Die Beschwörungen haben einen Effekt, der Schläfer ist real! Der Glauben an den Schläfer erreicht einen neuen Höhepunkt, ohne dass der Grossteil etwas konkretes über den Schläfer weiss.

Kap. 3:

AL: Egal, was der Schläfer ist oder tut, die Sektenspinner müssen gestoppt werden!

Erst der 'weltliche' Kalom kann die EBas beruhigen mit seinen für sie begreifbaren Machtgelüsten. KdF ist weiter beunruhigt, weil offensichtlich weiterhin etwas an der Barriere passiert.

NL: Im NC nichts Neues.

ST: Y´Berion hat das wahre Gesicht des Schläfers gesehen, aber hält die Offenbarung geheim. Bevor er sich einem anderen ausser Kalom und Angar mitteilt, tötet Kalom ihn. Die Novizen wollen zunehmend zum Schläfer, nur Kaloms Aufträge Kraut zu produzieren, halten viele von ihnen im Lager. Die Templer suchen überall nach Y´Berion, aber wollen auch zum Schläfer. Jeder hat die

Existenz des Schläfers in der Vision bei der letzten Beschwörung gesehen und hält ihn für den Befreier.

#### Kap. 4:

AL: Der DMB und der KdW teilen dem KdF mit, dass der Schläfer ein Dämon ist.

NL: DMB teilt dem KdW mit, dass der Schläfer gefährlich und ein Erzdämon ist, der KdW ist aber zu beschäftigt, um viel daran tun zu können. KdW behält das Wissen zunächst für sich und teilt es dem Rat des NC nicht mit, damit sie die Ruhe bewahren. Der Ausbruchsplan ist jetzt wichtiger als je zuvor und auch mehr in Gefahr als je.

ST: Kaloms Verrat leitet eine neue Welle der Schläfergläubigkeit ein, als Angar die Führung übernimmt. Die Templer suchen nicht mehr nach Y´Berion sondern nach dem Schläfer.

Die Fang des Orks verrät Angar den Ort des Tempels und die Bedeutung der Prophezeiungen.

#### Kap. 5:

AL: KdF unterstützt den Ausbruchsplan des NC, Buddler und Teile der Gardisten und Schatten sind in der FM eingeschlossen und schliessen sich dem NC an.

Der Schläfer ist als Dämon bekannt und alle wollen raus. Gleichzeitig greift langsam der Wahnsinn um sich.

Gomez verbarrikadiert sich mit seinen Getreuen im Inneren Ring. Der Schläfer interessiert ihn nicht, nur das Aushalten gegen die Orks.

NC: Beide Kreise der Magier arbeiten gemeinsam am Ausbruchsplan. Der Wahnsinn und das Wissen um den Schläfer als Dämon sind verbreitet.

ST: Selbst der faulste der Novizen ist auf der Suche nach dem Schläfer, ihr Schläferwahn verblendet sie vor der ungeheuren Wahrheit. Angar führt seine Männer durch die leere Orkstadt in den Schläfertempel hinab. Der Sektentempel ist verlassen.

#### Kap. 6:

AL/NL/ST: Der Wahnsinn greift immer weiter um sich, nur den Magiern gelingt es, noch eine Spur von Ordnung zu erhalten. Das Wissen über den Schläfer spielt kaum noch eine Rolle, im verzweifeltsten Versuch hier rauszukommen, wenn man noch nicht ganz dem Wahnsinn verfallen ist. Am wichtigsten natürlich: Ab wann soll der SC was wissen?

## 5.6 Schläfer-Einfluß-Thread

Welche Ereignisse werden dem Schläfer zugeschrieben?

Der Wahnsinn der Leute wird auf die Veränderungen in der Barriere und damit letzten Endes auch auf den Schläfer zurückgeführt, sobald bekannt ist, dass der Schläfer für die Barriereveränderungen

verantwortlich ist. Die Aggressivität, die sich in der Schlacht um die FM äussert kann auch dem Schläfer zugeschrieben werden (auf Storyebene, die NSCs selber werden diese Zuordnung sicher nicht vornehmen).

## 5.7 Auserwählten-Strang

Wie biegen wir hin, daß alle Niederlagen am Ende doch zu was gut waren?

1. Der Spieler landet in der Kolonie, weil er dort die Aufgabe hat, den Schläfer zu besiegen, oder besser, er hat noch ein höheres Ziel vor sich, zu dem der Sieg über den Schläfer nur die erste Etappe darstellt. (Analog zu Star Wars 1 – Luke zerstört den Todesstern, aber die Geschichte ist noch lange nicht zu Ende). Vielleicht ist es noch nicht einmal der Schläfer, der das entscheidende Element in der Zukunft darstellt, sondern die Befreiung der Minen und das damit verbundene Wenden des Krieges gegen die Orks – oder ähnliches. Die dahinterliegende Geschichte sollte wesentlich größer sein, als in GOTHIC sichtbar. Läßt nämlich Platz für zukünftige Story. Wenn wir die Story andeuten, läßt das auch kleinere Ungereimtheiten entweder verschwinden oder die Story sogar interessanter erscheinen.
2. Der Spieler bekommt Kontakt zu den 4 Freunden, die in dieser und einer zukünftigen Story eine wichtige Rolle spielen.
3. Die Große Beschwörung läßt den Spieler den Schläfer finden. Durch die Vision erkennt der SC, was er zu tun hat. Der Schläfer wird zum Gegenspieler des Schläfers. Vielleicht spricht der Schläfer direkt zu dem Spieler. („Ich habe dich erwartet...“, nur etwas weniger deutlich) Vielleicht ist dem Spieler nur noch nicht klar, daß die Botschaft für ihn ist. Ich muß wieder an die Hintergrundstory denken. Der Schläfer könnte schon vor 1000 Jahren geschickt worden sein, um den Spieler aufzuhalten. (Kennst Du die Babylon 5 Story von Captain Sheridan?)

## 5.8 Was will Schläfer mit PSI-Magie

Sollen die Leute das können, um seinen Plan zu vervollständigen? Welcher Konkrete Nutzen für den Schläfer in welcher Situation?

## 5.9 Wie stehen Lager zu PSI-Magie

(hier hängt natürlich einiges von der Magie-Stage dran, wie leicht NSC-PSI-Magier ihre Kräfte einsetzen...)

ST: Natürlich wissen alle von Anfang an, dass die Templer und der Erleuchtete vom Schläfer besondere Fähigkeiten verliehen bekommen haben.

AL: In der Mitte des dritten Kapitels erfahren die EBas von Kalom die ganze Macht der PSI-Magie. Vorher existieren nur Gerüchte, dass die Sektenspinner Gegenstände bewegen können und so etwas.

Human Control ist unbekannt, wird aber beim Sturm auf die Freie Mine auch dem letzten auffallen. Danach werden Templer und Novizen mit Skepsis betrachtet und gemieden.

NL: Bei den Forschungen fällt dem KdW auf, dass zu den Änderungen in der Barriere auch andere Veränderungen im Sektentempel vor sich gehen. Zunächst kleinere Änderungen, die Telekinese oder Windfaust ermöglichen, im dritten Kapitel wird Vergessen vermutet. Das volle Ausmass von Human Control überrascht aber auch den KdW während des Sturms auf die Mine.

## 5.10 Unser täglich Brot

Wie kommen die täglichen Aktionen der NSCs rüber? z.B: Schürfer MÜSSEN Erz in Loch kippen (jeden Tag und lange genug) Oder: Wenn Kalom an der Macht: Alle Stampfen wie wild Kraut (neuer TA) Oder: Erz gegen Waren – Tausch in der AM → wie präsentiert / wie sichergestellt, daß der SC das mitkriegt (z.B: in Zentral-Flur, muß man dran vorbei, NICHT in Nische oder Nebentunneln, auch wenn's gerade vom Level noch so sehr passt. Toll wäre, wenn ihr euch mal alle Level (notfalls nur das Grobgerüst) ansieht um zu checken , ob der Platz für diese (und weitere) wichtigen Locations geeignet ist oder ob Änderungen her müssen.

**Bei der Präsentation des "täglichen Lebens" sollten wir keine Kompromisse machen!**

Dazu zählt auch. Abends im AL sind die Leute kaputt von der Arbeit! (notfalls TA\_Wrecked einbauen → also HangAround & völlig in der Wurst.

## 5.11 Wie kommt AL / NL / ST -Führung rüber?

Präsentation der "Regierungssysteme" deren Pläne (auch s.o.)

## 5.12 Hauptantagonisten / -protagonisten

Definieren (s. auch oben)

## 5.13 Außenwelt-Strang

Welche Infos wichtig (Max 10) → Krieg gegen Orks, usw.

Wie transportiert? Lee's Monolog, Erzähler am Anfang, König-TV, etc.

## 5.14 Rolle der Orks

Kultur ("Sprich keinen Krieger an") →kulturelle Einschränkung der Menschen (des SC) bei den Orks // Wachhunde // Friedhof Tabu – was ist das Zeichen für Tabu? immer das Gleiche!!

Ork-Raids / wieviele Orks wann an Oberwelt (auch vor Kap 5 schon)

Wie Orks präsentiert (Min 5 Gelegenheiten ausarbeiten) bevor SC in Orkstadt kommt?

## 5.15 Rolle der AT-Orks (Untote)

sollten auch reden (zumindest die Priester – Schwarze-Reiter-mäßig, nur in Ork)

Der Ewige Wächter: (klopft Staub ab) "Ich habe fast 1000 Jahre gewartet... Einst war ich müde. Dann kamen die Jahrhunderte und nun habe ich vergessen, wie es ist, müde zu sein. Ich habe vergessen, wie es ist Zorn zu fühlen. Das einzige, was ich noch bin ist meine Aufgabe."

Dann: "Du wirst nicht an mir vorbeischreiten. Dein Weg endet hier, so wie der Weg aller die vor dir hier waren"

(nun, ich denke, man kann das vielleicht noch besser machen, bin müde (bin ich deswegen auf diese Sachen gekommen???)

+ Fuchsiges Verhalten der Wachen (hinter Torbögen vorgucken)

## 5.16 Alles verwendet?

Magie- und Psiresistenz

Item auf Boden ablegen

Item in Behälter/Leiche ablegen

Item vom Boden aufnehmen

Item aus Behälter/Leiche entnehmen

Item anlegen (z.B. Rüstung, Waffe)

Item benutzen (z.B. Heiltrank, Pilz)

Item tragen (z.B. Fackel, Wurfstein)

Item werfen

Rucksack

NSC rufen

NSC ansprechen

NSC bestehlen

Faustkampf

MAGIE: \*\*\*\*\*

Lockpick

Akrobatik (was alles im Overlay?)

Abrichten von Tieren

Orkisch sprechen

schnelle Wundheilung                      beschleunigt die natürliche Heilrate der Lebenspunkte

Mana-Regeneration    beschleunigt die natürliche Regenerationsrate von Mana

Faß verstecken