**Voyager**

Prolog:

* Spawn: Hauptcharakter (ich nenne ihn mal Twig) schläft unter einem Baum, wird von einem älteren Mann aufgeweckt
* Der Mann ist Mitglied einer Karawane, welche gezwungenermaßen durchs Land ziehen muss. Den Grund für das Nomadenleben der Karawane will aber niemand nennen.
* Twig hat keine Erinnerungen mehr, was die anderen sehr verwundert. Er weiß bloß noch, wo er als kleiner Junge gelebt hat und dass er magische Fähigkeiten besitzt
* Der Mann ist verwundert, möchte Twig aber nicht erzählen was zuvor passiert ist. Er sagt nur, dass Twig sich glücklich schätzen soll keine Erinnerung an die letzten zehn Jahre zu haben.
* Erste Quest: ein lästiger Vogel bestiehlt die Karawane bei Nacht, Twig bietet an das Tier zu fangen. Als er es geschafft hat, bemerkt er, dass es sich um einen magischen Vogel handelt. Twig ist auch Magier-> das kleine Tier wird sein Begleiter
* Auch wenn die Karawane nicht erfreut über Twigs neuen Freund ist, nehmen sie in gerne bei sich auf. Die meisten der Mitglieder sind Familien oder ältere Menschen

Teil 1:

* Twig zieht mit der Karawane durch die schöne, aber unheimlich leere Landschaft
* Quest-Ideen: Zu Orten wandern (Spielwelt zeigen), Orte Looten, Jagen, Fischen, Minigames mit den Karawanen-Mitgliedern
* Mit der Zeit kommen ein paar neue Leute dazu, die meisten sind einfach Leute
* Manche erzählen ein wenig mehr als die Leute, die Twig zuvor gefragt hatte. So erfährt Twig vom „Krieg der dunklen Mächte“, welcher bis vor einem Jahr auf dem Kontinent getobt hatte. Details erfährt er aber keine.
* Die Karawane trifft auf einen alten Mann mit Zauberhut, der ihnen dabei hilft einen wilden Drachen zu erlegen. Dabei zeigt sich, dass er Zauberer ist. (Namen-Placeholder: Merlin)
* Merlin ist äußerst überrascht mit Twig einen anderen Zauberer zu finden, da im Krieg fast alle Zauberer gefallen sind. Er wird sein Mentor und Quest-geber
* Quest-Ideen: Neuen Skill lernen und gegen Monster im Wald anwenden, oder alte Magier-Artefakte und Schriften suchen und bergen
* Nach mehrmaligen Bitten erzählt Merlin letztendlich die Geschehnisse der letzten zehn Jahre:
  + Die Horde aus den dunklen Landen überfiel das friedliche Königreich des Kontinents. Es war eine Arme aus Orks, Trollen, versklavten Menschen und dunklen Magiern unter Führung des Herren der dunklen Lande, den Puppenspieler und Meister der dunklen Magie (Placeholder-Name: Nosferatu)
  + Die Horde hinterließ eine Schneise der Verwüstung und beutete das Land aus. Nosferatu unterwarf die Menschen aus den Städten und Siedlungen als Sklaven und brachte die Magier des Königreichs unter seinen Bann
  + Einige der mächtigeren Magier liefen aus Machtgier sogar freiwillig zu ihm über. Zusammen mit ihnen überfiel Nosferatu die Hauptstadt und zerstörte das Herz des Königreichs
  + Übrig blieben nur wenige Überlebende, welche ein zerstörtes Land wieder aufbauen müssen. Viele der Überlebenden irren verzweifelt durch die Landen, um ihre verschollenen Familien und Freunde zu finden
* Twig schafft es hier und da alte Erinnerungen wieder zu entdecken, doch sind diese fast ausschließlich aus seiner Kindheit und Jugend. Da er sich wieder an seine Eltern und seine Schwester erinnern kann, möchte Twig sie finden und hofft, dass sie noch leben.
* Merlin weit Twig in seine Geheimnisse ein und erklärt ihm, dass es eine Organisation aus ehemaligen Gefolgsleuten des alten Königs, Magiern und Freiheitskämpfern gibt, die die versklavten Menschen aus den Fängen Nosferatus befreien wollen und den dunklen Herrscher ein für alle Mal aus der Welt schaffen wollen
* Merlin und Twig verabschieden sich von der Karawane und ziehen selbstständig los, um das geheime Lager der Freiheitskämpfer aufzusuchen
* Auf ihrer Reise stoßen sie immer wieder auf Gruppen von Menschen, die durch das Land ziehen, auf der Suche nach einem neuen Ort zum Siedeln, einige erzählen ihnen ihre Geschichten und Schicksale
* Zudem treffen sie auf Lager von Orks und Soldaten Nosferatus, die den Abbau von Rohstoffen in den Bergen überwachen. Merlin und Twig können ein paar der Lager besiegen und die Sklaven befreien. Die Sklaven sind unter einem dunklen Zauber von Nosferatu und wollen nicht aufhören zu arbeiten, doch Merlin kann sie davon befreien
* Doch wurde ein Spähtrupp Nosferatus auf sie aufmerksam und überfällt Merlin, Twig und ihre neuen Begleiter aus einem Hinterhalt. Im letzten Moment werden sie von den Freiheitskämpfern gerettet, die Merlin und Twig aufspüren wollten.
* Am Lagerfeuer berät sich Merlin mit ihren Rettern und stellt ihnen Twig vor. Überrascht einen weiteren Magier vor sich zu haben weihen die Freiheitskämpfer Twig in ihre Pläne mit ein.
* Sie möchten möglichst ungesehen in Richtung der dunklen Lande gelangen. Sobald sie die Grenze überschritten haben werden zwei weitere Gruppen von Freiheitskämpfern zu ihnen stoßen, zusammen wollen sie die versklavten Menschen des Königreichs befreien und mit den befreiten Soldaten und Magiern zusammen Nosferatu stürzen.
* Merlin und die anderen beiden Zauberer haben zudem das Ziel die dunklen Landen von ihrem Fluch zu befreien und auch dort ein friedliches Reich zu errichten.
* Twig fragt die Freiheitskämpfer, ob sie etwas über seine Familie wissen. Niemand weiß eine Antwort, doch da Twig aus einem Dorf nahe der Hauptstadt kommt, ist es sehr wahrscheinlich, dass sie in die dunklen Lande entführt wurden.
* Die Gemeinschaft zieht los auf eine lange und beschwerliche Reise. Twig erlernt neue Fähigkeiten von Merlin und den anderen beiden Magiern, eine davon ist die Fähigkeiten einen Ort auf verlorene Gedanken zu untersuchen
* Twig kann so ein paar neue Gedankenfragmente aufspüren, doch wird er noch eine Weile brauchen, bis er diese Fähigkeit wirklich perfektioniert hat
* Auf ihrer Reise treffen sie immer wieder auf Karawanen und Flüchtlingsgruppen, ein paar schließen sich ihnen an, doch ziehen die meisten weiter, zu groß ist ihre Angst vor den dunklen Mächten
* Die Gemeinschaft erreicht die Nordküste. Es gibt zwar eine Landanbindung zu den dunklen Landen, doch wäre es zu riskant den Landweg zu nehmen
* Sie bauen ein Schiff unter Anleitung eines Schiffsbaumeisters aus der Gemeinschaft und segeln auf die schwarze, von Vulkanen übersäte Halbinsel
* Auf dem Weg dorthin treffen sie auf eine Flotte Nosferatus. Er plant offensichtlich einen endgültige Angriff auf das gefallene Königreich, oder auf ein anderes Land.
* Sie landen in einer versteckten Bucht und wagen sich auf eine riskante Reise über die Vulkangipfel in das Herz der dunklen Lande
* Sie treffen auf das erste Gefangenenlager nahe einer Bergmine. Sie befreien die Sklaven bei Nacht. Der Großteil der Befreiten möchte sich ihrer Mission anschließen. Da die Gruppe sonst zu groß wäre, trennt sich die Gemeinschaft inklusive der neuen Mitglieder in zwei Gruppen auf
* Hier trennen sich die Wege zwischen Merlin und Twig

Teil 2