**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 lästiges kleines Wesen bestiehlt die Karawane bei Nacht, Twig bietet an das Tier zu fangen. Als er es geschafft hat, bemerkt er, dass es sich um ein magisches Tier 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:
  + Es gab jahrzentelangen Frieden, nachdem das alte Königreich eine freie Politik und einen pazifistischen Staat errichtete
  + Nur gab es einige Warlords aus alten Zeiten unter der Bevölkerung, die eine militaristische Ordnung und Macht anstrebten. Sie starteten einen brutalen Krieg und stürzten das alte Königreich mit schwarzer Magie und fremden Waffen.
  + Nach Ende des Krieges (ein Jahr vor der Handlung des Spiels) wurde ein militaristisches Regime auf dem gesamten Kontinent errichtet und das Land langsam ausgebeutet
  + Da das neue Regime seine Macht noch ausweiten muss sind viele Bereiche des Kontinents leer und ausgestorben
* 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, welche das Land befreien möchte. Sie besitzen viele Informationen über den Krieg und die Bevölkerung des Kontinentes.
* Merlin und Twig verabschieden sich von der Karawane und ziehen selbstständig los um das geheime Lager der Freiheitskämpfer aufzusuchen