1. Ogólny zarys. Prolog jest opowiadany pierwszemu członkowi Koterii przy barze (Paradise? Embassy?)

BG jest detektywem nieświadomie pracującym dla wampira (Księżnej). Bada na zlecenie sprawę handlu żywym towarem na terenie Vegas. Podczas jego wykonywania wbrew swojej woli zostaje przemieniony w wampira. Nie zna ani tożsamości Twórcy ani powodów, dla których został przemieniony.

Scena 0 – BG w mieszkaniu

Scena 1 – scena w klubie w poszukiwaniu źródła, które doprowadzi do magazynu (set socjalny)

Scena 2 – magazyn, scena bojowa/skradajkowa/gadana zakończona przemianą

- przed wejściem do magazynu danie graczowi możliwości wezwanie wsparcia w postaci policji, przemyślenia postaci na ten temat wpleść do dialogu podczas wykonywania wyboru

- zarządca magazynu ginie w walce przypadkowo

- w trakcie walki zauważa, że zarządca jest twardszy niż zwykły człowiek

- po Przemianie BG wpada w szał z głodu i zabija cywili

- BG wpada w panikę i ucieka z miejsca zdarzenia

Scena 3 – powrót do domu w trakcie dnia – unikanie słońca

Scena 4 – kolejna noc – powrót do miejsca zbrodni – BG chce przeszukać miejsce dokładniej, żeby znaleźć tropy odnośnie tego co się z nim stało

- miejsce zdarzenia odcięte przez policję

Scena 5a – jedna z ofiar przeżyła, ale jest w stanie krytycznym, leży w szpitalu – pierwsza wskazówka co do Twórcy

Scena 5b – BG wie, że zwłoki zarządcy trafiły do kostnicy wraz ze wszystkim co miał przy sobie – lokalizacja 6

Scena 5c – dom zarządcy (wymaga 5b + znalezienia klucza w S4) - przepustka

5a+5b = lokalizacja 6 + hint odnośnie Stwórcy

5b+5c = lokalizacja 6 + przepustka

Zacieranie śladów – po odhaczeniu 2 scen trzecia staje się niedostępna, mieszkanie spalone/ofiara umiera (zostaje zabita?)

Scena 6 – klanowo charakteryzowana miejscówka:

- V/L – klub dla elit

- G/T – księgarnia

- T/M – gogo club

- N – shelter

- B – dive bar

Scena 7 – mieszkanie BG, wizyta Dominica, kołek

Scena 8 – gabinet Sam, wytłumaczenie kim BG się stał i w jaką kabałę został mimowolnie uwiązany

Scena 9 – Reynolds Genetics, wybór klanu

(Tu dajemy trochę open worlda i może jakiś poboczniak, ale nie za dużo, ostatecznie trzeba dojść do sceny 10)

Scena 10 – nauka dyscyplin z [członek klanu do którego należy postać]

(Też open world, ale nie za dużo, jak wyżej, trzeba dojść do sceny 11)

Scena 11 – nauka polowania z [Sam/Dominic/członek klanu?]

Scena 12 – time skip, to wszystko było opowieścią w barze, wprowadzenie pierwszego członka Koterii i towarzysza

Scena 13 – spotkanie z Sam w sprawie ustaleń z S6, nowy trop

Z powodu Przemiany będzie się ukrywał i stopniowo poznawał swoją nową naturę na własną rękę. W pewnym momencie wytropi go Szeryf i zaprowadzi przed oblicze Księżnej. Ta zaś będzie zdziwiona go widząc. Od momentu jego Przemiany sądziła, że został zabity podczas wykonywania zlecenia.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Postaci

Protagonista – prywatny detektyw z przeszłością do wyboru

ex CIA – operacja polowa gone bad (handel żywym towarem na terenie Vegas prowadzony przez międzynarodową organizację), wywalony z organizacji, bo jakiś kozioł ofiarny musiał być (zmiany dialogów z Twórcą)

ex dziennikarz – odebrano mu licencję dziennikarską, kiedy opublikował artykuł oczerniający jednego z touchstonów Księżnej (zmiany dialogów z Księżną)

ex skazaniec – na warunkowym, chce uczciwie zarobić, jedyne do czego ma predyspozycje to bycie PI, były enforcer rodziny Di Forli (zmiany dialogów z Dominiciem)

posiada rodzinę, rozwodnik, ale posiada dziecko ze związku (touchstone)

Pierwszoplanowe:

Twórca

Księżna Samantha Douglas

Szeryf Dominic Evans

Drugoplanowa:

Czwartoplanowa:

Gość przesłuchiwany w klubie w prologu

Zarządca handlarzy w magazynie