

TL; DR: Seguimos um grupo de jovens que ao longo de décadas passam de conhecidos a lendas, acabando a história cerca de dois séculos após os eventos finais dos personagens e sendo estas recontadas como lendas sobre deuses e semideuses.

A ideia é passada na idade do bronze no Crescente Fértil, uma época de que se sabe pouco, e é favorável para escrever uma história alternativa com mecânicas de jogo simples. O jogador ira controlar um conjunto de personagens tanto em situações de combate (com uma mecânica semelhante a X-COM, e fora com uma mecânica mais baseada em texto e opções). A missão inicial, que será tutorial também, é passada durante um cerco da aldeia onde os personagens são os únicos jovens da vila e têm como trabalho passar mensagens entre o Ancião da aldeia e as frentes de combate, no entanto devido à dinâmica rápida deste cerco eles vêm se forçados, inicialmente uma ou duas vezes, a correr constantemente entre o Ancião e as diferentes frentes para comunicar as alterações de plano e de situação. Eles chegam a um ponto de quebra de moral em que são forçados a tomar a decisão no momento e devido ao sucesso, seja violento ou não, dessa decisão ganham notoriedade.

Alimentados por essa notoriedade e um espírito curioso eles planeiam contra-ataques e conquistas para unir a região sob as crenças morais e político-sociais do Ancião e das suas próprias, isto ao longo de vários anos, durante os quais eles vão desenvolvendo especializações (possivelmente implementadas através de uma ability tree). Durante esta passagem de tempo haverá também casamentos, filhos, mortes, traições etc. fazendo com que o tamanho e a dinâmica de interação do grupo vão alterando.

No final o objetivo é após o ultimo do grupo original (ou principal) morrer, haja algo semelhante a uma cut-scene em que os feitos todos do jogo sejam revistos como lendas e épicos religiosos e os personagens sejam vistos como deuses, semideuses e criaturas épicas (exemplo: um personagem que seja conhecido por usar peles de lobo é lembrado como um deus meio lobo ou que possa mudar a sua forma para lobo). Os feitos serão também alterados ligeiramente na recontagem para tornar as ações mais épicas e alegóricas.