Story Ideen:

[Beschreibt erstmal nur die Hauptmission ohne Nebenmissionen und großartige Entscheidungsmöglichkeiten.]

Start Tutorial

Einführung in die Lage der Helden, ungefähre Vorstellung der Welt, des Dialogsystems und der Körperteil-Mechanik.

Die 4 Helden wachen auf ihrem Schiff auf und können sich an nichts erinnern (also wo sie hergekommen sind usw.). Sie werden direkt in die Action geworfen, da das Schiff auf eine Klippe/ein Riff zutreibt. Die Helden müssen etwas unternehmen, um einen Schiffbruch zu verhindern. Egal was sie tun, sie werden es nicht ganz schaffen und eine Person verliert ein Körperteil. Das einzig, was sie vom Schiff retten können, ist ein kleiner Beutel mit Geld und eine mechanische Box, mit ihrer Mission. Sie landen daraufhin am Strand/auf einer Insel, auf der es einen kleinen Hafen gibt. Dort werden sie von einem alten Seemann (Chef des Hafens oder so) gefunden und aufgenommen. Dieser erklärt ihnen, dass sie durch „den Nebel“ gekommen sind und sich an nichts was vorher geschah erinnern können. Es kommen immer mal wieder Leute durch den Nebel und alle haben eine ähnliche Box mit einer Mission die sie erfüllen müssen und einem Ort, an dem sie die Beute abgeben sollen (Ort wird evtl. erst nach Abschluss der Mission freigegeben). Außerdem erklärt er, dass alle die von jenseits des Nebels kommen genetisch modifiziert sind und ihr Körper somit alle möglichen an Gliedmaßen ‚akzeptiert‘. [Details: Der Seemann tüftelt an einem mechanischen Arm während er erzählt. Er schneidet sich plötzlich einfach den Arm ab und gibt ihn dem Helden, der vorher den Arm verloren hatte. Daraufhin setzt er sich den mechanischen Arm an und er wächst einfach an. (zeigt, dass er auch von jenseits des Nebels kommt und führt die Körperteil-austausch-Mechanik ein.)]  
Die Helden kaufen sich dann mit dem verbleibenden Geld ein neues kleines Schiff und einige Rationen. Dann brechen sie auf, um ihre Mission zu erfüllen.

Ende Tutorial

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Start Szenario 1

Die Helden begeben sich auf den Weg ihre erste Mission zu erfüllen. Dabei lernen sie, wie gefährlich die Welt ist und geraten in Schwierigkeiten, weil ihr Schiff klein und schlecht ist. Am Ende erlegen sie das Monster, was sie jagen sollten und der Ort, an den sie das Monster bringen müssen wird angegeben. Es ist ein Ort (Workingtitle: „Deathzone“, von dem laut den anderen Seeleuten niemand zurückkehrt.

TODO

Ende Szenario 1

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Start Szenario 2

Die Helden fahren

TODO

Ende Szenario 2

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Start Szenario 3

TODO

Ende Szenario 3

Twists:

Hinter der „Deathzone“ verbirgt sich eigentlich eine Station, an der die Beute eingetauscht werden kann, um durch den Nebel zurück in die „sichere Welt“ zu gelangen.

Der Seemann der einem am Anfang hilft hintergeht die Helden da er seine eigene Mission, die er damals erfüllen sollte nicht machen kann oder so und deshalb versucht er ihnen die Beute zu nehmen.

Die Helden versuchen Leute, die sie vielleicht vorher schon getroffen haben zu rekrutieren, um gegen den betrügerischen Seemann vorzugehen. (Vielleicht Verknüpft mit der Reputation, die man zuvor in Missionen, bei verschiedenen Gruppen aufgebaut hat.)

Wichtig:

Möglichkeit die Ereignisse des letzten Szenarios nochmal kurz zusammengefasst zu lesen, wenn man mal längere Pausen zwischen Spielsessions hat.