Good Intentions

Der Junge Thrine wächst in einer schwebenden Stadt auf einem sonst von Dürre geplagten Planeten auf. Er lebt in sehr guten Verhältnissen, da er vom Regenten der Stadt als Ziehsohn aufgenommen wurde, nachdem eine Umweltkatastrophe seine Familie / seinen Stamm ausgerottet hat. [Thrine verfügt über extremes magisches Potential, ist sich dessen allerdings nicht bewusst. Er wird von seinem Ziehvater stark beeinflusst und seine Kräfte werden ausgenutzt, um die schwebende Stadt mit Energie zu versorgen. Dies passiert geheim in der Nacht, wenn er denkt zu schlafen.] Eines Tages kommen jedoch 3 fremde in die Stadt, die sich zunächst unters Volk mischen (und einer hat auch eine Unterhaltung mit Thrine). In der Nacht entführen [befreien] diese Thrine, was in einem Kampf ausartet in dem Thrine am Ende unkontrolliert eine große Menge magischer Energie freisetzt, die die Stadt in zwei Teile sprengt und abstürzen lässt. Er hat einen Blackout und wacht als nächstes bei den drei Entführern auf.

Die Entführer werden als Charaktere eingeführt. Diese entpuppen sich als, ähnlich zu Thrine, außergewöhnlichen Wesen, die ebenfalls aufgrund ihrer Einzigartigkeit ausgenutzt / extra deshalb erschaffen wurden. Ein weiblicher Assassine [Gea] mit 6 Armen, ein eher kräftig gebauter Mutant, dessen Körper jegliche Gliedmaßen und sonstige Körperteile annimmt [Kaden] und ein Roboter / Mech der eher wie ein weiser alter Mann [Ihro], als ein Kämpfer wirkt. Thrine will ihnen allerdings nicht glauben, dass die etwas Gutes im Schilde führen, da er denkt sie hätten all die Zerstörung verursacht. Er denkt immer noch sein Ziehvater wäre der eigentliche Gute [er ist auch nicht wirklich böse, nur hat langfristigere Ziele zu helfen]. Als ihm die anderen 3 allerdings die zerstörte Stadt zeigen, fängt er an zu zweifeln und kriegt Flashbacks von seinen Kräften. Die anderen sagen er soll sich ausruhen, da es bereits wieder Abend wird. Er stimmt zu, schleicht sich allerdings heimlich nachts zu den Trümmern der Stadt, um herauszufinden was wahr ist. [Dabei wird er von Gea verfolgt damit er nicht abhaut.] Dort findet er die Überreste der Vorrichtungen, mit denen aus ihm Energie gewonnen wurde, und Aufzeichnungen seines Ziehvaters. Er findet heraus, dass er eigentlich als Kind entführt wurde und sein Vater seinen gesamten Clan umgebracht hat und quasi sein ganzes Leben eine Lüge war. Als er einen mentalen Zusammenbruch hat und daraufhin fast wieder die Kontrolle über seine Kräfte verliert, schreitet Gea ein und „beruhigt ihn“ und man erfährt mehr über ihre Hintergrundgeschichte. Daraufhin kehren sie zu den anderen zurück und Thrine, der mittlerweile einen riesen Hass auf seinen Vater entwickelt hat, schließt sich ihnen in Ihrer Sache an.

Die Helden begeben sich auf die Verfolgung von Thrines Vater durch die Wüste (über den Planeten im Allgemeinen). Dabei geraten sie in Konflikte mit den Bewohnern / Warlords und lernen deren Beweggründe und Motive kennen. Sie erhalten außerdem Informationen, dass es eine zweite schwebende Stadt gibt, zu der Thrines Vater unterwegs ist (irgendwie noch erklären, wieso die Stadt schweben kann oder zu anderer Location ändern).

Showdown, in dem am Ende Ihro Thrines Vater umbringt und revealed wird, dass er von ihm erschaffen wurde. In seinen letzten Atemzügen tut es dem Vater leid, was für Mittel er in Kauf genommen hat, doch dass er es wieder tun würde. Parallel dazu findet Thrine allerdings heraus, dass sein Vater kurz davor stand das Heilmittel zu finden und Ihro eigentlich unrecht getan hat. Thrine vergibt ihm (was Ihro nicht konnte). Letztendlich nutzen sie das Heilmittel auf eine bessere / fairere Art und Weise als es der Vater getan hätte. [Letztendlich haben dadurch am Ende alle Charaktere ihren Beitrag geleistet, und ohne sie hätten die Helden es nicht geschafft. Der Vater durch ein langfristiges Ziel allerdings mit einer unmoralischen Herangehensweise. Die Helden durch ihre Suche nach dem guten und einem moralischen vorgehen. Die Warlords / Bewohner durch die kurzfristige Unterstützung der Helden und

Notes:

Thrine eigentlich Frauenname. Protagonist evtl. zu weiblich umändern? Oder besser einfach Namen ändern…

Ziehvater: Will langfristig eine Lösung für das Sterben der Welt finden, ihm sind dabei alle Mittel recht, hat bereits zuvor Planeten sterben sehen und ist daher fest entschlossen.

Heldengruppe: Will die Welt retten, ist eher ein zufällig zusammengewürfelter Haufen von Misfits, alle wissen nicht so wirklich die ganze Wahrheit, da sie eigentlich als Maßnahmen kreiert / genutzt wurden um die Welt zu retten. Haben alle ein gewisses Moralverständnis und ihnen sind nicht alle Mittel recht. Schreiten bei Fehlverhalten ein.

Bewohner / Warlords der sterbenden Außenwelt: Glauben nicht, dass es noch eine Rettung gibt, da sie bereits in der vermeintlichen Postapokalypse leben. Versuchen nur sehr kurzfristig Probleme zu lösen. Es fehlt ihnen einfach an Mitteln, um eine größere Vision zu sehen. Als ihnen dies durch die Helden ermöglicht werden, sind sie jedoch hilfsbereit und entschlossen zu helfen.

Konflikte entstehen also, obwohl alle „Fraktionen“ gutes tun wollen, die Definition davon allerdings stark abweicht. Es soll keinen definierten Bösen geben, sondern eher Missverständnisse zwischen den Fraktionen, was der richtige Weg ist (natürlich kann es trotzdem vereinzelt Charaktere in der Welt geben, die rein bösartige Motivationen haben und sich z.B. am Leid anderer bereichern.).