

# Abenteuer Modus Plot- Outline

Canaria war einst ein Paradies mit Großartiger Fauna und Flora doch diese Zeit ist lang vorbei. Hunger und Krankheit plagten das Land seit langem schon. Der Boden ist unfruchtbar, Naturschätze verschwendet und alle Ressourcen ausgelaugt, niemand weiß wie viele wochen, wenn nicht bloß Tage bleiben bevor Pures Chaos herein bricht. Die Einzige Hoffnung für das Land ist eine alte Legende um einen Brunnen und 10 sagemumwobende Steine.

Also machst du dich auf den Weg und versuchst diese zu finden. Du kommst durchs ganze Land und lernst viele wichtige Personen und Orte neu kennen. Doch wirst du es schaffen alle Minispiele (?und Rätsel?) zu lösen um alle Steine zu finden bevor Canaria für immer verloren ist?

***Die Geschichte des Abenteuer Modus spielt ca 50 Jahre vor der Ansicht des normalen Kartenmodus (und der derzeitigen Kampagne)***

## Prolog

Das Spiel startet mit einer Gutenacht-Geschichte, erzählt von einem weisen Greis, die Großmutter des Protagonisten. Die Geschichte handelt von einem alten Brunnen, der vor langer Zeit von Starken magiern erbaut wurde und gibt Canaria seine Kraft. Der Brunnen steht nun verlassen und vergessen in einem dichten dunklen Wald. Es wird jedoch gesagt, dass die Werkzeuge mit denen die Magier den Brunnen erbauten immernoch in Canaria zu finden sind. Jener, der alle 10 Artefakte vereint wird immense Kraft erlangen und Canaria erblühen lassen.

Der Protagonist, nun älter, verlässt deren Haus. Canaria ist heruntergekommen und viele Bewohner sind bereits ausgewandert auf der Suche nach einem neuen Leben. Diejenige, die nicht mehr reisen konnten oder nicht bereit waren zu gehen kommen gerade noch so über die runden. Niemand weiß wie lange die verminderte Bevölkerung noch durchhalten kann. Die Großmutter verabschiedet ihr Enkelkind und gibt ihnen das letzte Brot und ein paar dürre Rüben aus dem Garten. Letzte Sorgen um sie schlägt sie in dem Wind, bestehend darauf dass die Vorräte im Haus ausreichen.

Als die Eltern des Protagonisten entschieden Canaria zu verlassen bestand das Kind bei seiner Reiseunfähigen Großmutter zu verbleiben, er wollte sie nicht einfach zurücklassen und sich weiterhin um ihn kümmern. "Nun bist du alt genug die Welt zu bereisen. Geh und finde deinen Traum, mein Kind." Mit diesen Worten verabschiedeten sich die beiden und unser Held macht sich auf nach Elbenwacht.

In Elbenwacht gibt es ein Populäres Wirtshaus, Protagonist will von dort aus über mehrere Tage ganz Canaria bereisen.

---

Revision #17

Created 10 March 2024 21:46:10 by deltaBlau

Updated 19 April 2024 16:22:07 by deltaBlau