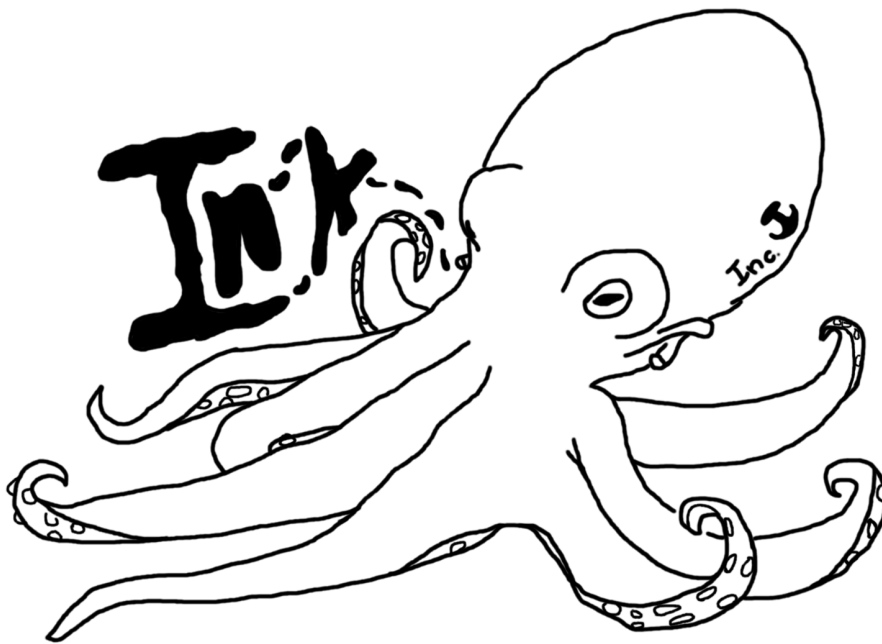


Stand 19. März 2020

Wissenssammlung

zur Übersicht der Geschichte von MMG der Ink Inc.



bearbeitet von
Medsmiley, Thabb, Mine Schokokeks

Inhaltsverzeichnis

I	Lore	2
1	Weltenbau	3
1.1	Karte & Ökologie	5
1.1.1	Sonnensystem	5
1.1.2	Welt	5
1.1.3	Kontinent	5
1.1.4	Land	5
1.1.5	Tal	5
1.2	Magie	5
1.2.1	Was ist Magie?	5
1.2.2	Die Genetik der Magie	5
1.2.3	Magiearten	5
1.3	Essenz	5
1.3.1	Was ist Essenz?	5
1.4	Lebensformen	5
1.4.1	Humanoide	5
1.4.2	Tiere	5
1.4.3	Pflanzen	5
1.4.4	Mikroorganismen	5
2	Geschichte	6
2.1	Welt	6
2.2	Kontinent	6
2.3	Land	6
2.3.1	Stammesverbände	6
2.3.2	Der Untergang es dunklen Volks	6
2.3.3	Monarchie	6
2.3.4	Aufstieg der Religion	6
2.3.5	Herrschaft des Ordens	6
2.3.6	Aktuell	6
2.3.7	Nahe Zukunft	6
2.3.8	Ferne Zukunft	6
2.4	Tal	6

II	Gesellschaft	7
3	Religion	8
3.1	Geschichte	8
3.2	Götter	8
3.2.1	Gott des Schutzes	8
3.2.2	Göttin der Harmonie	8
3.2.3	Gott des Ausgleichs	8
3.2.4	Gott der Freude	8
3.2.5	Göttin der Weisheit	8
3.2.6	Gott der Heimtücke	8
3.2.7	Göttin des Streits	8
3.3	Klerus	8
3.3.1	Aufbau & Struktur	8
3.3.2	Riten	8
3.3.3	Gebäude	8
4	Regierung	9
5	Kultur	10
5.1	Rassen	10
5.1.1	Menschen	10
5.1.2	Zwerge	10
5.2	Rollenbilder	10
5.3	Geschichten & Aberglaube	10
6	Ausbildung & Berufe	11
7	Nahrung	12
III	Abenteuer	13
IV	Mechaniken	14

Einleitung

Dieses Dokument dient zur Sammlung und Aufbewahrung allen beschlossenen Wissens bezüglich des MMG Spiels der Ink Inc. Die Lore soll einen guten Hintergrund geben, damit eine Vorstellung der Welt existiert. Damit lässt sich dann die Gesellschaft aufbauen, in der der Spieler seinen Charakter das Abenteuer erleben lässt. Ebenso werden hier Mechaniken erläutert, die in das Spiel eingebaut werden sollen.

Nichts zu suchen haben hier detaillierte NSC- oder Questbeschreibungen. Dieses Netzwerk aus Beziehungen erfassen wir in einer eigens dafür erstellten Plattform.

Teil I

Lore

1 Weltenbau

blabla

1.1 Karte & Ökologie

1.1.1 Sonnensystem

Welt + Zwilling

1.1.2 Welt

1.1.3 Kontinent

Gebirgszug

Gigantus Wald

1.1.4 Land

1.1.5 Tal

Teich 1

Teich 2

Großer Wald

Klippe am Eingang

1.2 Magie

1.2.1 Was ist Magie?

1.2.2 Die Genetik der Magie

1.2.3 Magiearten

Temperatur

Wind oder Druck

Vibration

Licht und Dunkelheit

Verhärtung

Proliferation

reine Energie

Strahlung

Elektrizität und Magnetismus

Absorption oder Nullmagie

1.3 Essenz

1.3.1 Was ist Essenz?

1.4 Lebensformen

2 Geschichte

2.1 Welt

2.2 Kontinent

2.3 Land

2.3.1 Stammesverbände

2.3.2 Der Untergang es dunklen Volks

2.3.3 Monarchie

2.3.4 Aufstieg der Religion

2.3.5 Herrschaft des Ordens

2.3.6 Aktuell

2.3.7 Nahe Zukunft

2.3.8 Ferne Zukunft

2.4 Tal

Teil II

Gesellschaft

3 Religion

3.1 Geschichte

3.2 Götter

3.2.1 Gott des Schutzes

3.2.2 Göttin der Harmonie

3.2.3 Gott des Ausgleichs

3.2.4 Gott der Freude

3.2.5 Göttin der Weisheit

3.2.6 Gott der Heimtücke

3.2.7 Göttin des Streits

3.3 Klerus

3.3.1 Aufbau & Struktur

3.3.2 Riten

3.3.3 Gebäude

4 Regierung

5 Kultur

5.1 Rassen

5.1.1 Menschen

5.1.2 Zwerge

5.2 Rollenbilder

5.3 Geschichten & Aberglaube

6 Ausbildung & Berufe

7 Nahrung

Teil III

Abenteuer

Teil IV

Mechaniken