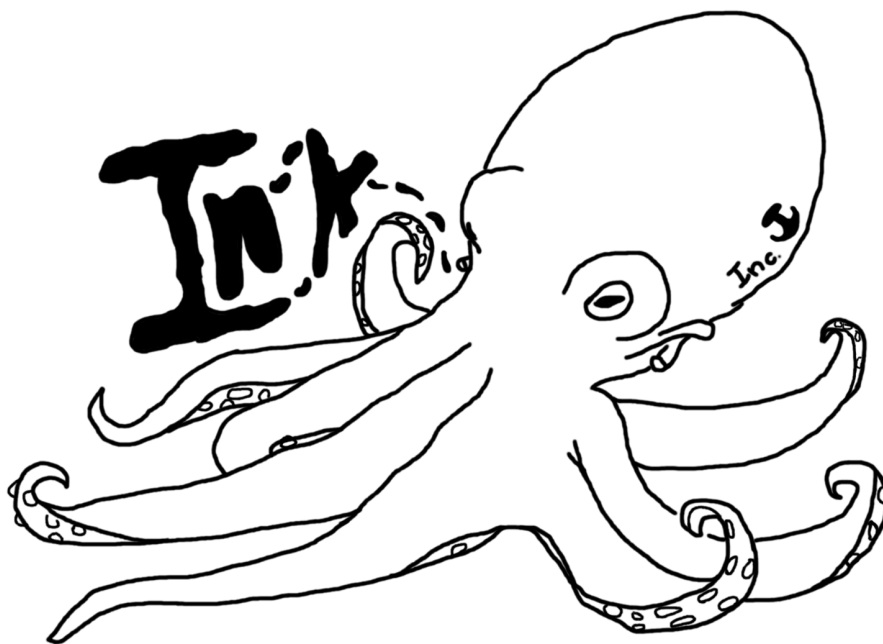


Stand 20. März 2020

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	3
1.1.1	Sonnensystem	3
1.1.2	Welt	3
1.1.3	Kontinent	3
1.1.4	Land	4
1.1.5	Tal	4
1.2	Magie	5
1.2.1	Was ist Magie?	5
1.2.2	Die Genetik der Magie	6
1.2.3	Magiearten	6
1.3	Essenz	10
1.3.1	Was ist Essenz?	10
1.4	Lebensformen	11
1.4.1	Humanoide	11
1.4.2	Tiere	11
1.4.3	Pflanzen	11
1.4.4	Mikroorganismen	11
2	Geschichte	12
2.1	Welt	12
2.2	Kontinent	12
2.3	Land	12
2.3.1	Stammesverbände	12
2.3.2	Der Untergang es dunklen Volks	12
2.3.3	Monarchie	12
2.3.4	Aufstieg der Religion	12
2.3.5	Herrschaft des Ordens	12
2.3.6	Aktuell	12
2.3.7	Nahe Zukunft	12
2.3.8	Ferne Zukunft	12
2.4	Tal	12

II	Gesellschaft	13
3	Religion	14
3.1	Geschichte	14
3.2	Götter	14
3.2.1	Gott des Schutzes	14
3.2.2	Göttin der Harmonie	14
3.2.3	Gott des Ausgleichs	14
3.2.4	Gott der Freude	14
3.2.5	Göttin der Weisheit	14
3.2.6	Gott der Heimtücke	14
3.2.7	Göttin des Streits	14
3.3	Klerus	14
3.3.1	Aufbau & Struktur	14
3.3.2	Riten	14
3.3.3	Gebäude	14
4	Regierung	15
5	Kultur	16
5.1	Rassen	16
5.1.1	Menschen	16
5.1.2	Zwerge	16
5.2	Rollenbilder	16
5.3	Geschichten & Aberglaube	16
6	Ausbildung & Berufe	17
7	Nahrung	18
III	Abenteuer	19
8	Hauptmission	20
8.1	Prolog	20
8.2	Kapitel 1: Jugend	20
8.3	Kapitel 2: Ausbildung	20
8.4	Kapitel 3: Kampf für den Orden	20
8.5	Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen	20
8.6	Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes	21
IV	Mechaniken	22

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

1.1 Karte & Ökologie

1.1.1 Sonnensystem

Welt + Zwilling

1.1.2 Welt

1.1.3 Kontinent

Gebirgszug

Gigantus Wald

- wie bekannt, können auch Pflanzen die ihnen innewohnende Magie nutzen. Eine Art (!!) von Bäumen haben folgendes entwickelt: sie ermöglichen mittels der Magie die Wasserversorgung der oberen Baumabschnitte gegen die Gravitation. Das Größeneinschränkende Element normaler Bäume ist damit weg. Daher konnten die Bäume extrem groß werden, bevor weitere Prozesse ihr Wachstum stoppten und hatten damit den Platz an der Sonne sicher
- diese Garganten (Working title) erreichen Höhen von 500m und ähnlich wie aus dem Dschungel bekannt, bilden sich somit verschiedene vertikale Lebensbereiche
- der Boden ist bedeckt mit allerlei Gehölz und Sträuchern, die wenig Sonnenlicht brauchen, und ganz vorne voran riesigen Pilzen, die in Symbiose mit den riesigen Bäumen ebenfalls ein gigantisches unterirdisches Netzwerk bildeten und nun gigantische Fruchtkörper (:mushroom: das da) ausbilden können
- die ersten kräftigen Äste der Garganten haben stark grüne, mit viel Chlorophyll gefüllte Blätter, die jegliches Licht, das durch die oberen Schichten kommt, aufnehmen kann. Für unsere Verhältnisse stehen die Bäume zwar ewig weit auseinander, doch auf ein normales Größenverhältnis reduziert nicht. Ihre Äste können sich an den Spitzen erreichen und bilden so mittels der Äste und den riesigen Laubblättern eine Art zweiten Boden, beginnend in 200m Höhe
- durch die Ausmaße der Äste sammelt sich Erde hier und dort und es wachsen normale Bäume auf dieser Ebene, allerdings nicht zu weit vom Stamm der Garganten

entfernt. Ebenso finden sich hier normale Büsche etc. Schlingpflanzen ziehen sich um die dicken Äste und es bildete sich so im Laufe der Zeit in dicker "Boden mit unerwartete Löchern hier und da

- Da wir uns hier schon in der Krone der Bäume befinden, ist ab dieser zweiten Schicht ein langsamer Verlauf in den folgenden 300m: Die Baumkrone begünstigt in ihren Ausmaßen das Wachsen anderer Bäume, Sträucher, Kräuter etc, insbesondere parasitischer Lebensformen wie Schlingpflanzen und Misteln. Auch einige "normale Bäume" wachsen nicht nur auf den Erdansammlungen, sondern auch in das Holz der Äste hinein. Insgesamt bildet sich so wie eine Art Gerüst, welches aus festen "Plattformen", aus festen und wackligen Wegen horizontal, vertikal und schräg, aus Bereichen lockerer Vegetation (wie Lianen) und aus "Lichtungen"(3D, nicht 2D) besteht.
- nach oben hin werden die Blätter der Garganten immer lichtdurchlässiger. Die untersten Blätter sind mehrere Meter dick und dunkelgrün vor Chlorophyll. Die obersten sind nur ein paar Zentimeter dick, kleiner, leicht hellgrün gefärbt und ansonsten Lichtdurchlässig. Das sorgt dafür, dass das Licht bis unten hin durchkommt und effizient genutzt werden kann, um den riesigen Baum (und seine Parasiten) zu versorgen
- ebenso wie die Fauna, hat sich hier auch viel Getier angesammelt und angepasst in den verschiedenen Stufen. So nisten bestimmte Vögel nur in den oberen 50m der Baumkronen. Auch ein paar Menschen fanden sich hier vor langer Zeit ein und haben sich an das Leben in den Baumkronen (von 200-350m etwa) angepasst. Es ist die Heimat der Sylvan (S. 11).

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?

- Magie ist eine besondere Form der Energie und entsteht als "Nebenprodukt" bei Energieumwandlungen. Ebenso kann Magie in andere Energieformen umgewandelt werden
- in Lebewesen entsteht daher besonders viel Magie, weil in den Zellen permanent ganz viel Energieumwandlung erfolgt
- in der unbelebten Natur entsteht Magie nur bei Dingen wie Steinschlägen, Lawinen, Vulkanen, Katastrophen etc
- Lebewesen können die Energie in ihrer Form der Magie halten (WIE?). Die Menge ist artabhängig und angeboren. Ist die Menge der haltbaren Magie überschritten, so wandelt sich alles überschüssige wieder in andere Energieformen um bzw diffundiert aus dem Körper heraus in die Welt und wandelt sich da um. Die so haltbare Magie wird auch als Mana oder Manapool bezeichnet
Verbildlichung: Zisterne, die sich mit Wasser füllen lässt. Wenn sie voll ist, läuft sie einfach über und das Wasser verteilt sich in der Gegend
- manche Lebewesen haben im Laufe der Evolution Mechanismen entwickelt, um die ihnen innewohnende Magie in gewollter Art und Weise umzuwandeln bzw einzusetzen. So gibt es Pflanzen, die ohne spezielle Organe Elektroschocks, Strahlung, Vibration oder Licht nutzen, um Fressfeinde los zu werden und Bestäuber anzulocken. Oder Predatoren, die mit Temperaturbeeinflussung oder Licht jagen. Auch der Mensch hat diese Fähigkeit entwickelt.
- der Mensch hat später festgestellt, dass er mithilfe seines Willens und Konzentration dazu in der Lage ist, diese Möglichkeiten auszubauen und zu verstärken. Dies hat ihm einen nötigen Vorteil gegeben, sich durchzusetzen. Dabei entwickelten sich jedoch bei den verschiedenen Menschenarten unterschiedliche Ausprägungen bzw. gingen teilweise einst vorhandene verloren
- bei dem Einsetzen von Magie kann das Lebewesen dabei auf ein Ziel ausgerichtet die Magie nutzen, um aktuelle Zustände zu ändern. Es ist ein halbwegs äquivalenter Austausch von Magie zu benötigter Energie für diese Änderung nötig
- alle "Magiebegabten" aka Magie-nutzen-könnende Lebewesen setzten sie intuitiv wie Reaktionen oder als Unterstützung ein. Auf diesem Level wird sie auch von den meisten Menschen beherrscht. Nur Personen, die sich intensiv mit ihren Fähigkeiten auseinandersetzen, viel Meditieren und Verstehen lernen, nur diese Personen lernen, das Tauschverhältnis zu reduzieren und so mit ihrem Manapool mehr und

Stärkeres bewirken zu können. Dabei sind ihnen nur durch ihre Gene und durch ihre Vorstellungskraft und Konzentrationsfähigkeit Grenzen gesetzt

- einfache SSPELLS (nicht darunter bekannt), also einfaches Wirken von kleinen Zaubern, das lernen Kinder in ihrer Kindheit von Eltern oder Verwandten oder durch neugieriges Experimentieren und konzentrieren
- im Allgemeinen ist es recht einfach, den eigenen Körper und die Umgebung zu beeinflussen. Die Beeinflussung anderer Lebewesen, erst recht mit steigendem Selbstbewusstsein und Willen, ist hingegen recht schwer und nur von spezialisierten Magiern möglich

1.2.2 Die Genetik der Magie

- Magie wird vererbt und zwar (der Einfachheit halber) mendelsch. D.h. es existieren in jedem Tier (bei Pflanzen ist das alles komplizierter) je ein Allel von der Mama und ein Allel vom Papa durch welches festgelegt ist, welche Magie man ausprägen kann. Wenn also beide Eltern homozygot (aka beide Allele gleich) Elementaristen sind, dann kann das Kind auch nur ein Elementarist sein.
- kurz gesagt: seltene Magie Arten sind rezessiv, häufige dominant. Ansonsten gibt es Magie-Arten, die sich so aufgrund der Kombination zweier dominanter Allele ausprägen

1.2.3 Magiearten

Temperatur

- diese Fähigkeit erlaubt es einem, die thermische Energie der Umgebung zu kontrollieren. Dies bedeutet sowohl das Erhitzen bis zum Brennen als auch das Abkühlen bis zum Gefrieren
- auf intuitivem Level bedeutet es idR, dass diese Menschen im Winter und Sommer weniger Temperaturprobleme haben, als auch die Kochstelle mit ein bisschen Konzentration entflammen können.
- im weiteren Verlauf der Beherrschung sind zB: Feuerbälle, Flammenwände, kochen des Gegenübers mit dessen eigenen Blut, einfrieren, Glatteis, löschen von Feuer

Wind oder Druck

- diese Leute können den lokalen Druck beeinflussen und damit auch Wind erzeugen
- intuitiv ist darin erstmal nur das wegstoßen von Leuten/Gegenständen sowie des eigenen Körpers inbegriffen. Oder auch ein laues Lüftchen zu erzeugen

- später: extrem längere und weitere Sprünge durch Windunterstützung; schweben; etwas oder jemanden zu Boden oder an die Wand drücken; den Druck im Kopf erhöhen, bis er platzt oder auch den Blutdruck; Dinge mit Druck zerquetschen, Windhosen erzeugen, Regenwolken lenken

Vibration

- Erlaubt einem sowohl die Vibrationen in seiner Umgebung verstärkt zu spüren als auch selbst Vibrationen zu erzeugen
- Intuitiv bedeutet das eine verbesserte Wahrnehmung von Geräuschen, vielleicht bis hin zu einer Fledermausähnlichen Echolot-Technik. Auch das Erzeugen kleinerer Geräusche mittels Vibration wäre möglich.
- Im weiteren Verlauf kann hiermit die Umgebung extrem verstärkt wahrgenommen werden, bis hin zum erspüren von weit entfernten Lebewesen/Gegenständen, Erzeugung von lauten Geräuschen oder Zerstörung von Gegenständen/Gewebe durch Vibration

Licht und Dunkelheit

- Ermöglicht die Kontrolle von Licht im Allgemeinen. Bei Steigerung auch die Kontrolle der Abwesenheit von Licht (Dunkelheit).
- Intuitiv wäre es denkbar kleinere Lichtquellen zu erzeugen. Möglicherweise bis hin zu kleineren Illusionen
- Ausgebaut würde das die komplette Kontrolle über die An- bzw. Abwesenheit von Licht bedeuten, sowie das erschaffen von lebensechten Illusionen, das Blenden von Gegnern und die eigene Unsichtbarkeit (Licht um einen herum leiten).

Verhärtung

- Das Verhärten von verschiedensten Dingen. Angefangen beim eigenen Körper bis hin zu externen Objekten. Genauso andersherum das Erweichen von Dingen
- das Verhärten beruht physikalisch gesehen darauf, die Atomverbindungen zu anderen Atomen zu stärken, so dass diese nicht zerstört werden können
- Intuitiv das Verhärten des eigenen Körpers bis hin zu Objekten durch Handauflegen
- Ausbaubar, bis hin zu stahlharter Verstärkung von Dingen, unter anderem Luft (Wände in der Luft). Außerdem ist es möglich Dinge & Gewebe auf ihrer Molekularen Ebene auseinander zu reißen

Proliferation

- Das Beeinflussen der Reaktionsgeschwindigkeit
- Intuitiv bedeutet das, dass diese Menschen etwas kürzer leben, aber dafür schneller heilen als der Durchschnitt, da die Regenerationsprozesse in ihrem Körper beschleunigt sind. Weiterhin kann kurzfristig die Entwicklung/das Wachstum von Pflanzen beeinflusst werden
- Ausbaubar wäre das zB in Richtung von explosiv wachsendem Gewebe (Tumore), altern lassen von Lebewesen, Beschleunigung der Regeneration von Verletzungen etc

reine Energie

- ...

Strahlung

- Ermöglicht das Aussenden und Absorbieren von hochenergetischer Strahlung (energiereicher als Licht, aka UV, alpha-, beta-, gamma-Strahlung)
- Intuitiv bedeutet das, dass diese Menschen keinen Sonnenbrand bekommen
- Ausbaubar ist das dazu, andere krank werden zu lassen (Mutationen etc) im kleinen Stil wie durch Tumore oder im großen Stil durch die Strahlungskrankheit

Elektrizität und Magnetismus

- Das Beeinflussen elektrischer und magnetischer Ströme/Ladungen
- Intuitiv das Abgeben eines elektrischen Schocks oder kleine Bewegungen von magnetischem Material
- Ausbaubar bis in zur Beeinflussung von elektrischen Strömen an Nervenzellen (Signalweiterleitung mittels Neuronen), (ent-)magnetisierung von Metallen, Kontrolle über die Bewegung von Metallen, Blitze ableiten, WIEDERBELEBUNG!? (unter entsprechenden Umständen)
- Wiederbelebung: so weit kam nur ein Zauberer, welcher schon verstorben ist: konnte manchmal Leute zurück ins Leben bringen, wenn es noch dicht genug am Todeszeitpunkt dran war -> war sozusagen ein Defibrillator

Absorption oder Nullmagie

- eine besondere Art von Magie ist die "Nullmagie" (andere Namen möglich). Diese Magieart ist sozusagen Anti-Magie, denn der Träger ist nicht fähig, Magie zu wirken, sondern nur zu absorbieren und damit ihre Effekte zu verhindern. Ebenso kann keine Magie auf ihn gewirkt werden. Er neutralisiert und absorbiert Magie - kann diese absorbierte Magie aber auch nicht nutzen, sondern die verschwindet gleich wieder aus seinem Körper
- zum aktuellen Zeitpunkt nicht existent. Entsteht erst bei der Gottwerdung in den Überlebenden. Von da an rezessiv vererbbar

1.3 Essenz

1.3.1 Was ist Essenz?

- Lebewesen besitzen eine Essenz, eine Art Seele (wird im Folgenden als Seele bezeichnet, um die Erklärung einfacher zu halten). Diese Seele umfasst das, was dieses Lebewesen "sein eigen" nennt im Sinne des Körpers, der Existenz. Das ist im Normalfall der Körper. Könnte aber auch eine Prothese am Körper umfassen, wenn das Lebewesen diese als Teil seines Körpers begreift.

1.4 Lebensformen

1.4.1 Humanoide

Menschen

Zwerge

Halblinge

Sylvan

1.4.2 Tiere

1.4.3 Pflanzen

1.4.4 Mikroorganismen

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

8 Hauptmission

8.1 Prolog

Teil der Demo

- Quests zur Festlegung der Magieausprägungen des Spielers
- Quests zur Erlernung von Fähigkeiten
- Lernen der Questarten

8.2 Kapitel 1: Jugend

Teil der Demo

- Die 3 Abenteurer lernen sich kennen und erleben erste gemeinsame Abenteuer.

8.3 Kapitel 2: Ausbildung

Tutorials zu den Fertigkeiten

8.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden

erste Quests

8.5 Kapitel 4 Forschung zur Magie in Gegenständen

- Spieler stößt auf Ritual/Erz wodurch man Gegenstände mit Magie verbinden kann
- Zuspitzung der Situation mit den Rebellen

8.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes

- Quests gegen die Rebellen: Entscheidung für Erfüllung oder Missachtung der Aufträge bleibt offen
- Erschaffung des Gottes, was das Leben aller in einem näheren Umfeld aussaugt (schnelle Alterung), alle anderen sind ihrer Magie beraubt allerdings wirkt auch keine Magie mehr auf sie
- Spieler wird zum Propheten des Gottes

Teil IV

Mechaniken