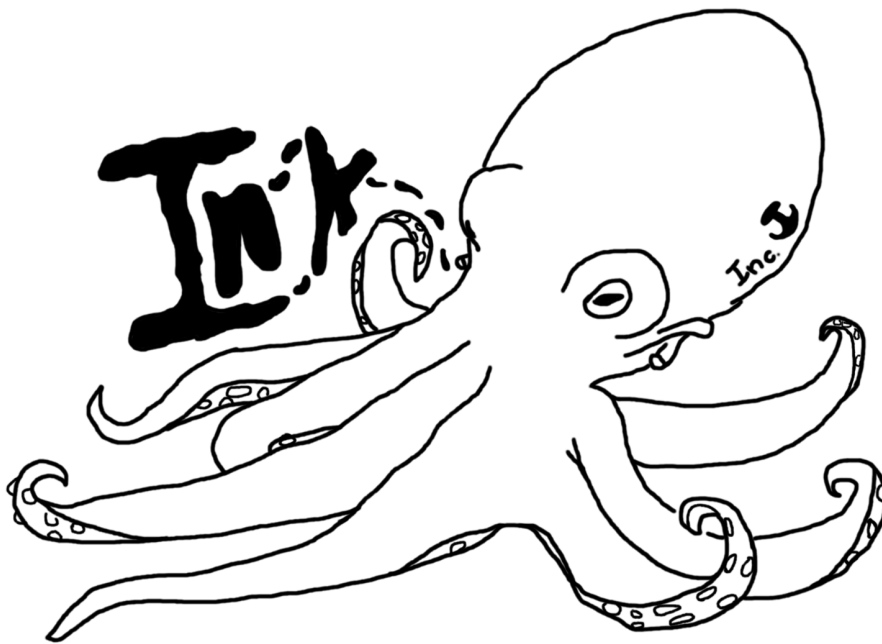


Stand 19. März 2020

# Wissenssammlung

zur Übersicht der Geschichte von MMG der Ink Inc.



bearbeitet von  
Medsmiley, Thabb, Mine Schokokeks

# Inhaltsverzeichnis

<b>I</b>	<b>Lore</b>	<b>2</b>
<b>1</b>	<b>Weltenbau</b>	<b>3</b>
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
<b>2</b>	<b>Geschichte</b>	<b>6</b>
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

<b>II</b>	<b>Gesellschaft</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Religion</b>	<b>8</b>
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
<b>4</b>	<b>Regierung</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Kultur</b>	<b>10</b>
5.1	Rassen . . . . .	10
5.1.1	Menschen . . . . .	10
5.1.2	Zwerge . . . . .	10
5.2	Rollenbilder . . . . .	10
5.3	Geschichten & Aberglaube . . . . .	10
<b>6</b>	<b>Ausbildung &amp; Berufe</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>Nahrung</b>	<b>12</b>
<b>III</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>13</b>
<b>8</b>	<b>Hauptmission</b>	<b>14</b>
8.1	Prolog . . . . .	14
8.2	Kapitel 1: Jugend . . . . .	14
8.3	Kapitel 2: Ausbildung . . . . .	14
8.4	Kapitel 3: Kampf für den Orden . . . . .	14
8.5	Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen . . . . .	14
8.6	Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes . . . . .	15
<b>IV</b>	<b>Mechaniken</b>	<b>16</b>

# 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

männlich

### 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