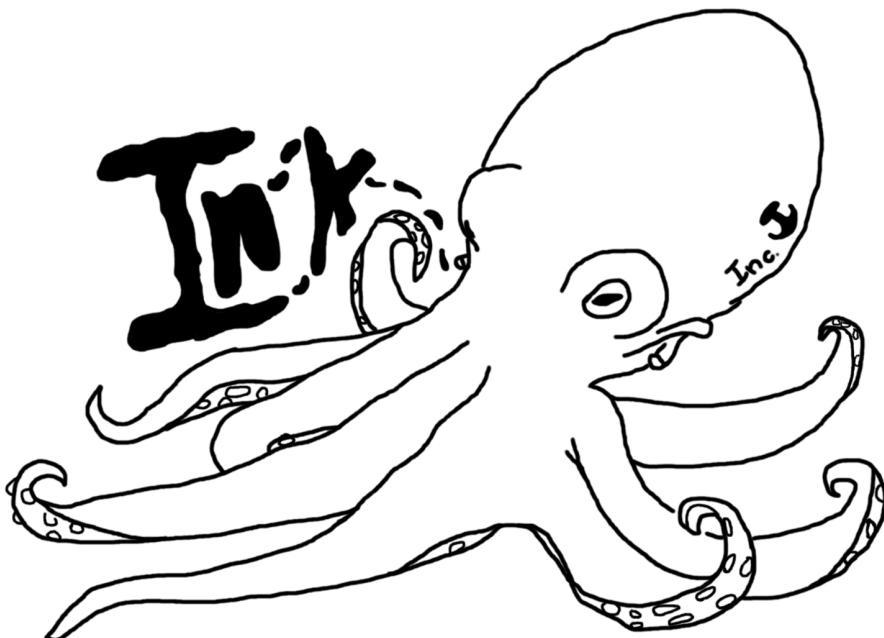


Stand 16. März 2021

Wissenssammlung

zur Übersicht der Geschichte von MMG der Ink Inc.



bearbeitet von
Medsmiley, Thabb, Mine Schokokeks, MiMi, LuckerStyle, Dommmmmi,
Liandarin

Bilder von Fosser, Kriluny, Liandarin

Inhaltsverzeichnis

1 Weltenbau	2
1 Karte & Ökologie	3
1.1 Sonnensystem	3
1.2 Planetensystem	3
1.2.1 Andar	6
1.2.2 Gara	7
1.2.3 Serro	7
1.3 Kontinent	7
1.3.1 Das Riesengebirge	7
1.3.2 Gigantus Wald	7
1.4 Mantodea	9
1.5 Tal	9
1.5.1 Teich 1	9
1.5.2 Teich 2	9
1.5.3 Großer Wald	9
1.5.4 Klippe am Eingang	9
2 Magie	16
2.1 Das Konzept der Magie	16
2.1.1 Was ist Magie?	16
2.1.2 Anpassung der belebten Natur	16
2.1.3 Aktive Verwendung	17
2.1.4 Natürlicher magischer Widerstand	18
2.2 Magie-Kontrolle	18
2.2.1 Absorption oder Nullmagie	19
2.2.2 Bindungsstärke	21
2.2.3 Druck	22
2.2.4 Gleichstrom	24
2.2.5 Gravitation	26

2.2.6	Hydrodynamik	26
2.2.7	Infrarot	28
2.2.8	Licht	29
2.2.9	Mikrowellen	30
2.2.10	Proliferation	31
2.2.11	Quantenmechanik	32
2.2.12	Röntgen	33
2.2.13	Rundfunk	34
2.2.14	Schub	35
2.2.15	Temperatur	36
2.2.16	Terahertz	38
2.2.17	UV	39
2.2.18	Vibration	39
2.2.19	Wechselstrom	41
2.3	Die Genetik der Magie	43
2.3.1	Grundlagen der Vererbung	43
2.3.2	Allele der Menschen unseres Landes	44
3	Essenz	48
3.1	Was ist Essenz?	48
4	Lebensformen	49
4.1	Hominini	49
4.1.1	Vorwissen	51
4.1.2	Menschen	52
4.1.3	Dunkles Volk	53
4.1.4	Zwerge	53
4.1.5	Halblinge	54
4.1.6	Sylvan	56
4.1.7	Unda	57
4.1.8	Ferus	58
4.2	Tiere	58
4.2.1	Echte Tiere	58
4.3	Pflanzen	59
4.3.1	Echte Pflanzen	59
4.4	Mikroorganismen	59

II	Geschichte	60
5	Welt	61
6	Kontinent	62
6.1	Nachbarland 1	62
6.1.1	Kurzbeschreibung	62
6.1.2	Geschichte	62
6.1.3	Gräueltaten	64
6.2	Nachbarland 2	65
6.2.1	Kurzbeschreibung	65
6.2.2	Geschichte	65
6.3	Nachbarland 3	65
6.3.1	Kurzbeschreibung	65
6.3.2	Geschichte	65
7	Mantodea	66
7.1	Stammesverbände	66
7.2	Der Untergang des dunklen Volks	66
7.3	Monarchie	67
7.4	Aufstieg der Religion	67
7.5	Herrschaft des Ordens	68
7.6	Aktuell	68
7.7	Nahe Zukunft	68
7.8	Ferne Zukunft	68
8	Tal	69
III	Gesellschaft	70
9	Religion	71
9.1	Übersicht	71
9.2	Geschichte	71
9.3	Götter	73
9.3.1	Asdir – Gott der Führung und des Schutzes	73
9.3.2	Rhena – Göttin des Ausgleichs und der Gerechtigkeit	74
9.3.3	Bouda – Göttin der Harmonie und des Wachstums	76

9.3.4	Erlin – Gott der Lebensfreude und Liebe	77
9.3.5	Faelan – Gott der Weisheit	79
9.3.6	Der Flüsternde Schatten – Gott der Heimtücke	80
9.3.7	Drayl – Göttin des Streits	81
9.3.8	Das Göttersymbol	82
9.4	Klerus	84
9.4.1	Stände der Gesellschaft	84
9.4.2	Aufbau & Struktur	85
9.4.3	Riten	86
9.4.4	Gebäude	87
10	Regierung	88
10.1	Regierungsstruktur	88
10.2	Armee	88
10.2.1	Aufgaben der Armee	89
10.2.2	Grundsätzliche Taktiken	89
10.2.3	Organisation der Armee	90
10.2.4	Status der Armee	92
11	Kultur	94
11.1	Rassen	94
11.1.1	Menschen	94
11.1.2	Zwerge	94
11.2	Rollenbilder	94
11.2.1	Geschlechter	94
11.2.2	Familie	95
11.2.3	Alter	95
11.3	Geschichten & Aberglaube	96
11.3.1	Aberglaube	96
12	Alltag	97
12.1	Nahrung	97
13	Wirtschaft	98
13.1	Landwirtschaft	98
13.2	Handwerk	99
13.3	Handel	99

13.4 Tal	100
13.4.1 Berufe	100
IV Abenteuer	101
14 Hauptcharaktere	102
14.1 Sigran	102
14.2 Faeladore	105
14.3 Kastija	107
15 Hauptmission	113
15.1 Prolog	113
15.2 Kapitel 1: Jugend	113
15.2.1 Schlüsselmoment	113
15.3 Kapitel 2: Ausbildung	113
15.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden	114
15.5 Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen	114
15.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes	114
15.7 Easter Eggs & schlechte Witze	114

Abbildungsverzeichnis

1.1	Das Planetensystem	4
1.2	Konzept des Planetensystems	5
1.3	Planetensystem Skizzen 1	10
1.4	Planetensystem Skizzen 2	11
1.5	Planetensystem Skizzen 3	12
1.6	Weltkarte von Andar	13
1.7	Weltkarte von Gara	14
1.8	Karte des Tals	15
2.1	Übersicht der Arten der Magiekontrolle	19
4.1	Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.	50
4.2	Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.	53
4.3	Typische Gräber der Zwerge.	55
4.4	Ein zwergischer Kaufmann.	55
4.5	Eine zwergische Händlerin.	55
9.1	Asdir – Gott der Führung und des Schutzes	75
9.2	Rhena – Göttin des Ausgleichs und der Gerechtigkeit	75
9.3	Bouda – Göttin der Harmonie und des Wachstums	77
9.4	Erlin – Gott der Lebensfreude und Liebe	77
9.5	Faelan – Gott der Weisheit	80
9.6	Der Flüsternde Schatten – Gott der Heimtücke	82
9.7	Drayl – Göttin des Streits	82
9.8	Das Symbol der Götter	83
14.1	Konzeptart Soldat	110
14.2	Konzeptart Diplomatin	111
14.3	Konzeptart Spionin	112

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.

Nichts zu suchen haben hier detaillierte NSC- oder Questbeschreibungen. Dieses Netzwerk aus Beziehungen erfassen wir in einer eigens dafür erstellten Plattform. Die Mechaniken wiederum finden sich in der gleichnamigen PDF.

Teil I

Weltenbau

1 Karte & Ökologie

1.1 Sonnensystem

Welt erstellen

Fragekatalog

Weltkarte zeichnen

Weltenbautool

Hintergedanke Das Ziel war es, ein System zu schaffen, welches uns erlaubt, so nahe wie möglich an den Gegebenheiten unserer Erde anzusetzen. Dadurch wird erzielt, dass nur wenig geändert werden muss und der Großteil eins zu eins übernommen werden kann. Besteht jedoch der Wunsch nach Änderung, so ist er immer möglich. Im Sinne der Mystik wurde ein Planetensystem geschaffen, das ganz anders ist als unseres – und doch ähnliche Bedingungen wie auf der Erde erlaubt. Dazu mehr im entsprechenden Abschnitt.

1.2 Planetensystem

Wie in Abb. 1.1 zu sehen, gibt es zwei sich umkreisende Planeten, Andar und Gara, und ihren Mond Serro. Andar und Gara drehen sich auf der gleichen Ebene um einen gemeinsamen Mittelpunkt, weshalb sie am Himmel des jeweils anderen immer an der gleichen Stelle stehen. Dabei hat sich ihre Eigenrotation angeglichen, wodurch sie sich permanent mit der gleichen Seite ansehen (wie auch der Mond die Erde).

Damit es auch Ebbe und Flut geben kann, wird der gemeinsame Mittelpunkt von Serro auf der senkrechten Achse zur Planetenebene umkreist. Allerdings hält er dabei immer den gleichen Abstand zu beiden Planeten – er hat also gleichzeitig auch die gemeinsame Bewegung auf der Planetenebene, damit dies möglich ist.

Dieses gesamte Gebilde, verdeutlicht in Abb. 1.2, ist auf seiner elliptischen Sonnen-Umlaufbahn um 23 Grad gekippt, zugunsten der Existenz von Jahreszeiten. Serro fungiert auch als Asteroidenfänger. Somit sind die Innenseiten der Planeten schon immer verschont

geblieben, allerdings ihre Außenseiten nicht. Dort ist ab und an Gestein aus dem All eingeschlagen, weshalb die äußeren Seiten auch diverse Krater aufweisen und weniger besiedelt sind, als die Inneren.

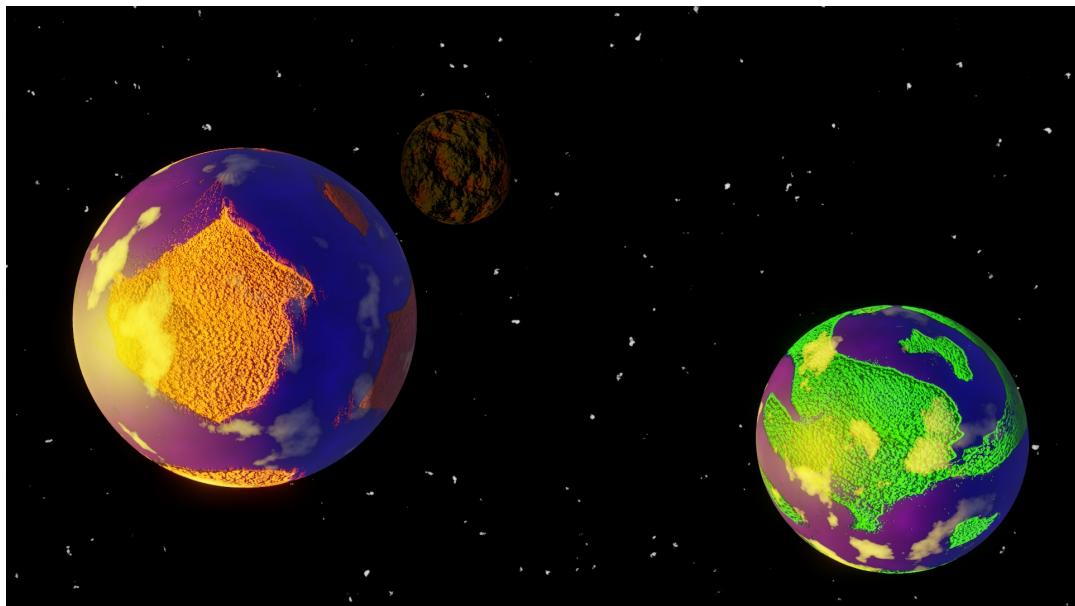


Abb. 1.1: Das Planetensystem.

Die Planeten Gara (v.l.) und Andar (v.r.) mit ihrem Mond Serro (h.).

Entstehung des Systems Ähnlich zu der Entstehung von Erde und Mond sind auch Andar, Gara und Serro aus einem größeren Brocken entstanden. Während er noch frisch und recht flüssig war, traf ihn ein anderer großer Brocken und so spalteten sie sich in drei Klumpen auf, die sich in eine stabile Rotation umeinander einfanden. Annähernde Daten zu den Dreien finden sich in Tab. ??.

Kommentare zu den Angaben:

- Die Symbole \odot , \oplus und \bullet stehen für unsere Sonne, unsere Erde und unseren Mond.
- Die Relationen sind in den Grafiken 1.4, 1.3 und 1.5 skizziert. Letztere zeigt auch die Position der 4 berechneten Punkte für die Messung der Fallbeschleunigung.
- Die Daten der Sonne sind so gewählt, dass die scheinbare Helligkeit und Strahlungsleistung auf Andar wie auf der Erde sind und die Sonne die gleiche Farbe hat wie unsere Sonne.
- Der Abstand des Planetensystems von der Sonne ist so gewählt, dass die Planeten in der habitablen Zone der Sonne liegen und das Jahr 336 Andar-Tage (420 Erden-Tage) hat, welche sich schön in 12 Monate mit je 28 Tagen aufteilen lassen. Durch

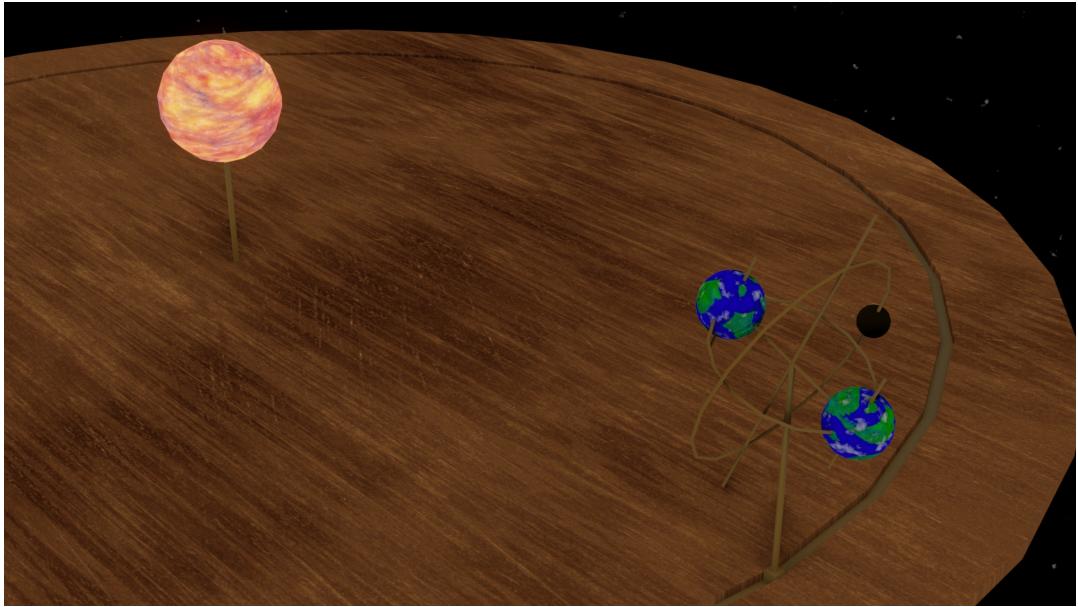


Abb. 1.2: Darstellung der Rotationsachsen des Planetensystems.

Es ist die Neigung zur Umlaufbahn um die Sonne zu sehen, als auch die Linien, auf denen sich die drei Bestandteile des Systems drehen.

dubiose Resonanzen oder göttliche Fügung sind die ganzen Zahlen exakt, sodass es keine Schaltjahre oder ähnliche seltsame Phänomene gibt.

- Die beiden Planeten vollführen eine doppelt gebundene Rotation (beide schauen sich die ganze Zeit mit der gleichen Seite an) und rotieren einmal pro Tag umeinander (30h). Die Rotationsebene der beiden Planeten ist gerade ausreichend geneigt, dass Gara nie die Sonne verdeckt und man klare Tag-Nacht-Zyklen definieren kann. Die gebundene Rotation sorgt dafür, dass die Rotationsachsen der einzelnen Planeten (Pole) senkrecht zur Verbindungsline zwischen den Planeten liegt.
- Die doppelt gebundene Rotation führt außerdem dazu, dass immer die gleichen Hemisphären der Planeten außen liegen und diese stark von Meteoriteneinschlägen betroffen sind. Daher ist nur eine Hälfte der beiden Planeten gut bewohnbar. Meteoriten, die auf die inneren Hemisphären treffen könnten, werden zum Großteil vom Mond abgefangen.
- Die Planeten an sich sind so gewählt, dass sie die gleichen Eigenschaften wie die Erde haben und damit eine stabile Atmosphäre halten und Leben beherbergen können.
- Der Abstand der Planeten ist so gewählt, dass der Tag auf Andar (oder auch Gara) 30 h lang ist, da viel sich vermutlich negativ auf die Entwicklung von intelligentem

Leben ausgewirkt hätte.

- Der Mond kreist um die Verbindungsachse zwischen den beiden Planeten und steht zu allen Zeiten im dritten Punkt eines gleichseitigen Dreiecks mit diesen. Dieser Punkt gewährt eine erhöhte Stabilität des Systems (vgl. Lagrange-Punkte 4/5). Das hat zur Folge, dass der Mond sehr nah an den Planeten ist und eine sehr kurze Umlaufzeit hat, er umkreist die Planeten innerhalb von 7 Tagen 12 mal. Da nur die nach innen gerichteten Hälften der Planeten von Interesse sind, ignorieren wir die anderen Seiten. Die Flut verläuft dann auf einem Kreis mit 60° Neigung zur Verbindungsachse zwischen den Planeten und hat wegen des Mondes eine Periodendauer von 14h. Zudem ist aufgrund der Nähe des Mondes zu den Planeten die Flut um einiges stärker als auf der Erde.
- Aufgrund der geringen Entfernung der beiden Planeten ist die scheinbare Größe von Gara am Himmel recht verschieden je nachdem, wo man sich auf Andar befindet. Ähnlich verhält es sich mit dem Mond, wobei dort die absoluten Unterschiede geringer sind, das dieser kleiner ist.
- Ebenfalls eine Folge des geringen Abstandes ist die vergleichsweise starke Schwankung der Fallbeschleunigung auf der Oberfläche von Andar. In der Nähe der Verbindungsgeraden zu Gara ist die Anziehungskraft von Gara nach oben gerichtet, sodass die Fallbeschleunigung etwas geringer ist als auf der Erde. Auf der gegenüberliegenden Seite tritt dieser Effekt gerade umgekehrt auf. Auch der Winkel und Abstand zum Mond sowie der Winkel zu den Polen haben einen, wenn auch geringen, Einfluss auf die Fallbeschleunigung und führen zu weiteren Variationen. Effektiv zeigen wird sich das vermutlich kaum, da die relativen Unterschiede nur wenige Prozent betragen und wir uns sowieso nur auf einer Halbkugel von Andar befinden.

Entstehung von Leben Das Leben entwickelte sich auf beiden Planeten unabhängig und basiert vielleicht sogar auf völlig unterschiedlichen molekularen Grundlagen, das lassen wir an dieser Stelle offen. Es ist einerseits vorerst nicht relevant und andererseits kann es sein, dass wir damit zukünftig noch spielen möchten. Fest steht allerdings, dass es auf beiden Planeten zu teilweise sehr unterschiedlichen Entwicklungen kam.

1.2.1 Andar

Andar ist der Planet, auf dem unsere Geschichte spielt. Seine Karte lässt sich in Abb. 1.6 einsehen. Das Leben hat sich weitestgehend so entwickelt, wie auf der Erde auch, um dem oben erklärten Prinzip zu folgen.

1.2.2 Gara

Gara unterscheidet sich kaum von ihrem Zwilling, die größten Unterschiede liegen in der belebten Natur – und natürlich in den Landmassen, wie Abb. 1.7 zeigt. So haben sich hier Pigmente zur Photosynthese durchgesetzt, die vor allem sämtliche Wellenlängen unter 600 nm absorbieren. Das demnach nicht absorbierte rot-orangene Licht bestimmt auf Gara die Farbgebung der Flora. Weiterhin hat sich nach der Eroberung des Landes eine weitere Pigmentfamilie durchgesetzt, welche Wellenlängen über 500 nm absorbiert und so für eine lila-blaue Erscheinung sorgt.

1.2.3 Serro

Serro ist ein Gesteinsbrocken, dessen Zusammensetzung aus Gestein und metallischen Erzen für sein charakteristisches Erscheinungsbild sorgt.

1.3 Kontinent

Der Kontinent auf dem wir sind ist Teil von der Landmasse, die sich einmal um den ganzen Planeten spannt. Er befindet sich auf mittleren Breitengraden ziemlich mittig bezüglich des Mittelpunktes des Planetensystems. Dadurch haben wir dort etwa mitteleuropäische Voraussetzungen was Jahreszeiten und Temperaturen anbelangt.

1.3.1 Das Riesengebirge

Ein gigantisches Gebirge, das Riesengebirge, prägt das Bild des Kontinents.

1.3.2 Gigantus Wald

- wie bekannt, können auch Pflanzen die ihnen innenwohnende 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 unerwarteten 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 "Platformen", 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. 56).
- allerdings ist dann doch der einschränkende Faktor zum einen die Stabilität von Holz,

bevor der baum unter der eigenlast zusammenbricht, und die biegsamkeit von holz, bevor höhenwinde den baum zerbrechen. gegen letzteres könnte der baum natürlich einfach sehr dick sein. mit werten, die ich jetzt auf die schnelle für holz gefunden hab, sollte das ganze bei wenigen hundert m Höhe schon instabil werden. man könnte vielleicht argumentieren, dass der baum nicht nur wasser besser transportieren kann, sondern auch mineralstoffe, um seine stabilität zu erhöhen. dann hätte man gleich ein inhärent sehr hartes holz in der welt. bei dieser Höhe ist die breite auch fast egal (solange sie wenige meter überschreitet)

1.4 Mantodea

1.5 Tal

- liegt weit ab hinter einem dichten Wald
- wurde entdeckt, weil einem Fluss/Bach gefolgt wurde, er aus dem Tal kam
- schon zu Zeiten der Monarchie besiedelt, allerdings erst gegen Ende
- Karte siehe Abb. 1.8

1.5.1 Teich 1

1.5.2 Teich 2

1.5.3 Großer Wald

1.5.4 Klippe am Eingang

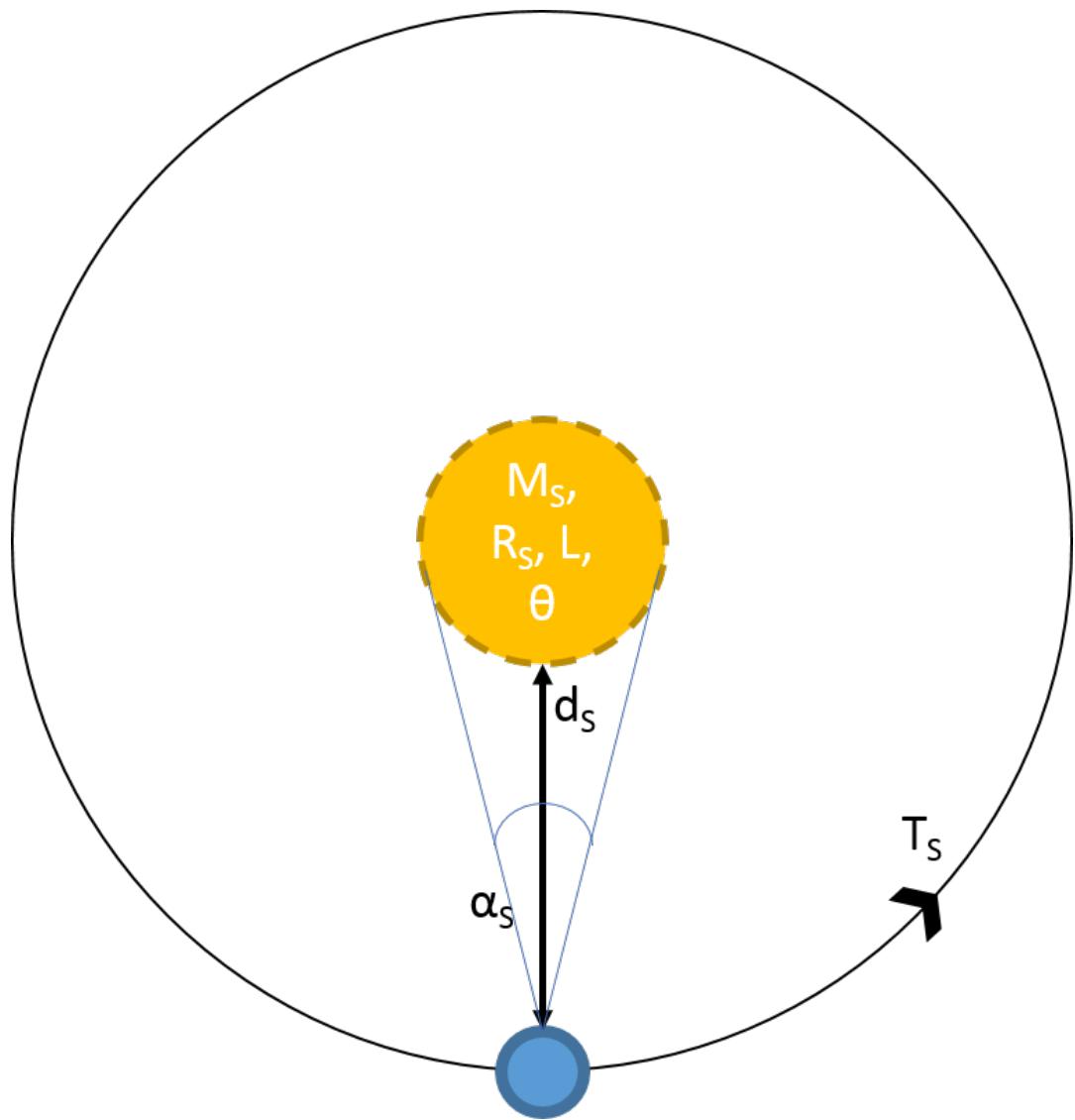


Abb. 1.3: Das Planetensystem aus der Draufsicht auf die planetare Ebene.
Die Sonne (gelb) und das System der beiden Planeten einschließlich Mondes (blau).

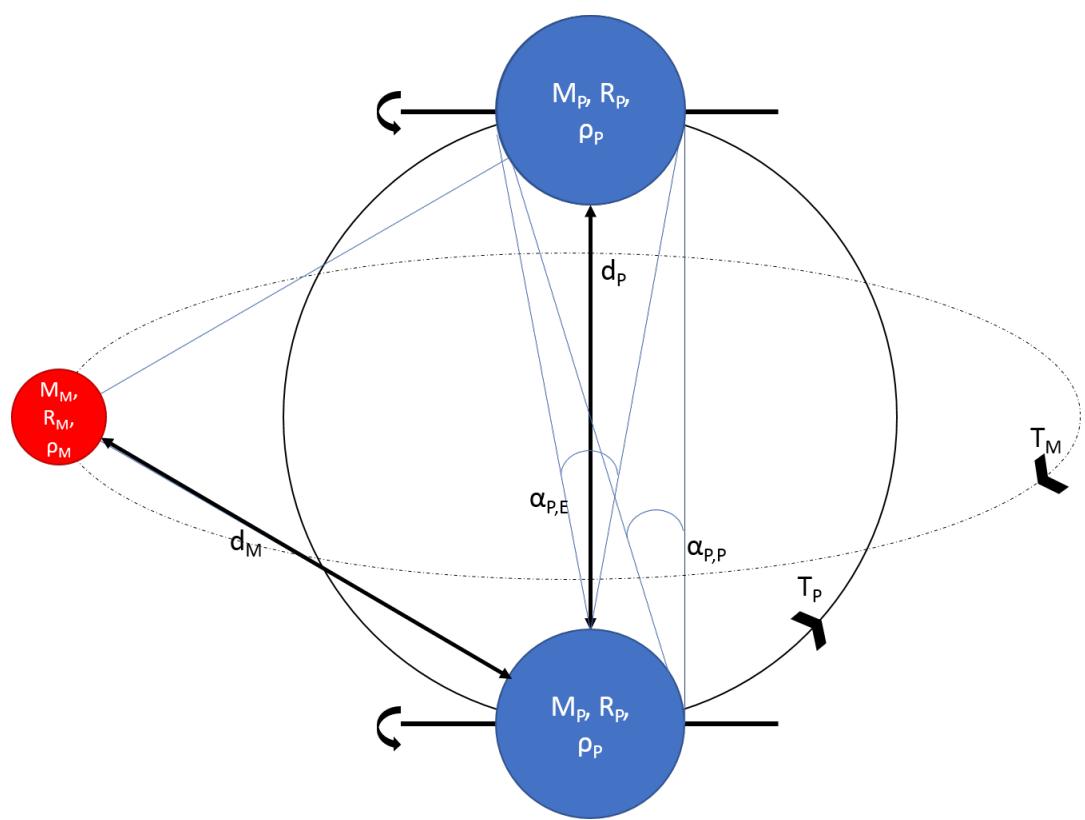


Abb. 1.4: Das Planetensystem auf der Draufsicht auf die gemeinsame Ebene von Mond und Planeten.

Die Planeten Gara (o.) und Andar (u.) mit ihrem Mond Serro (l.).

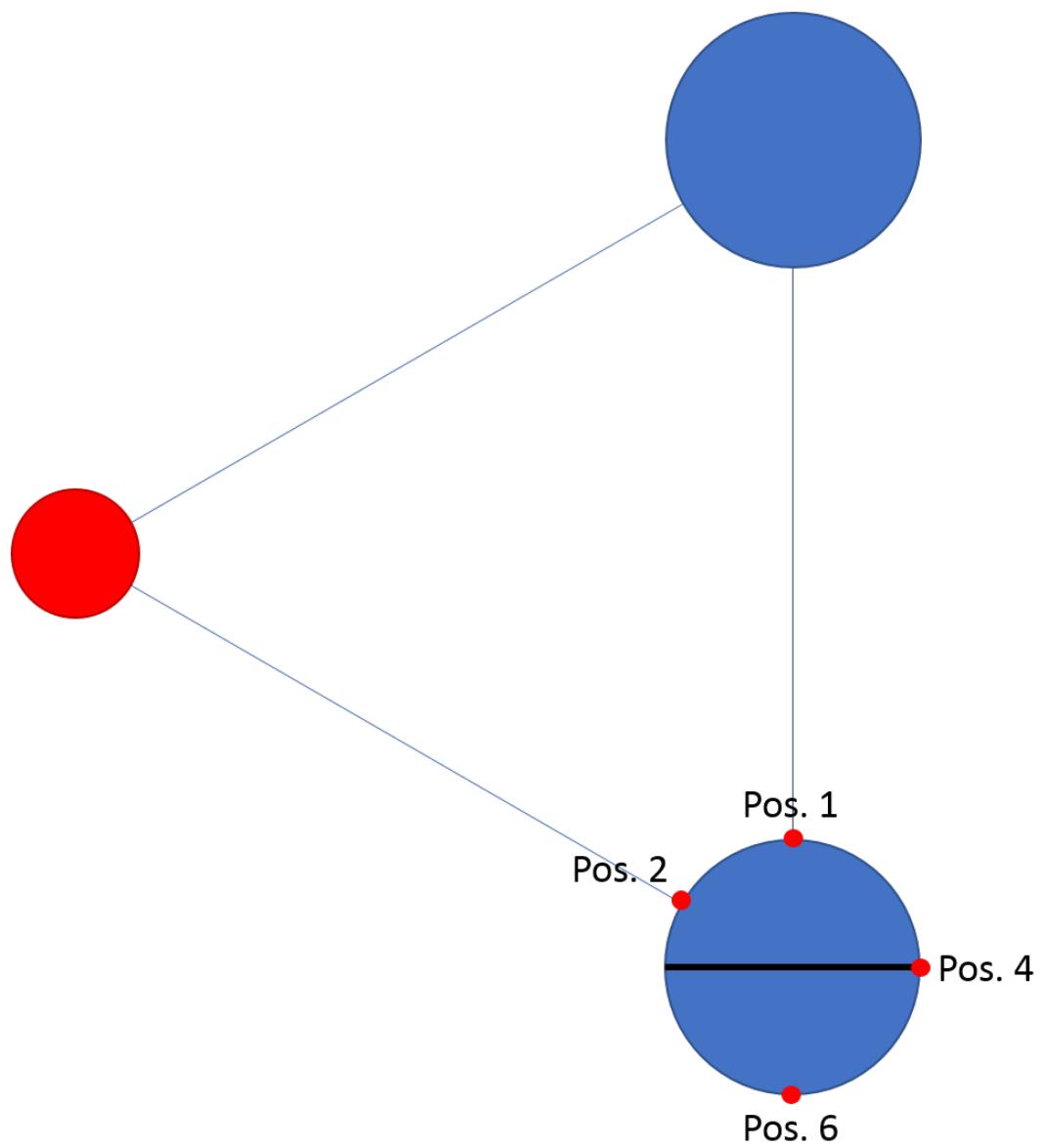


Abb. 1.5: Positionen für Messung der Fallbeschleunigung.

Die Planeten Gara (o.) und Andar (u.) mit ihrem Mond Serro (l.). Rote Punkte indizieren die berechneten Stellen für die Fallbeschleunigung.

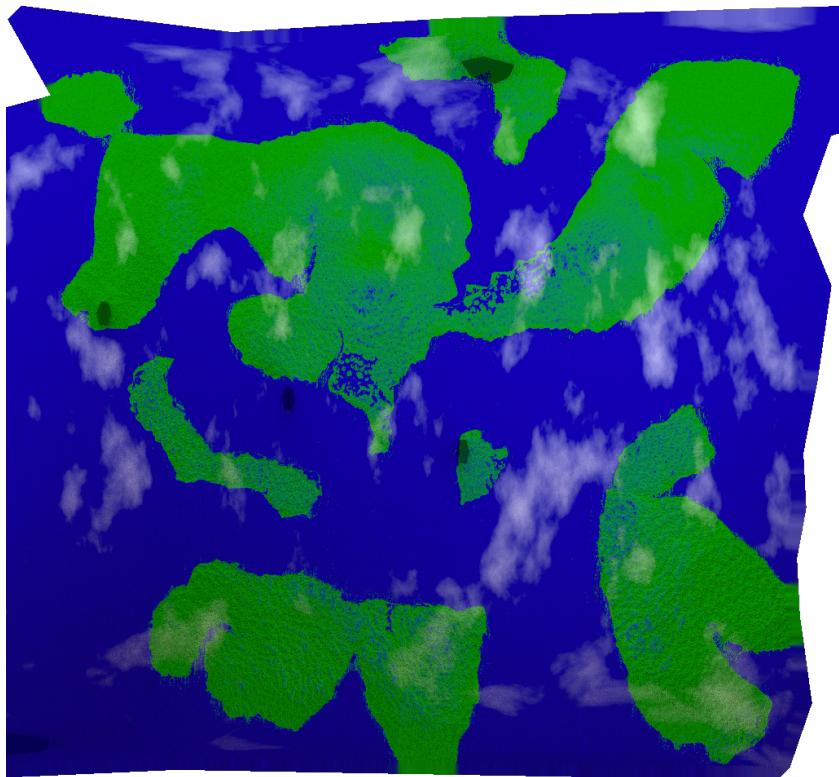


Abb. 1.6: Die Weltkarte von Andar.

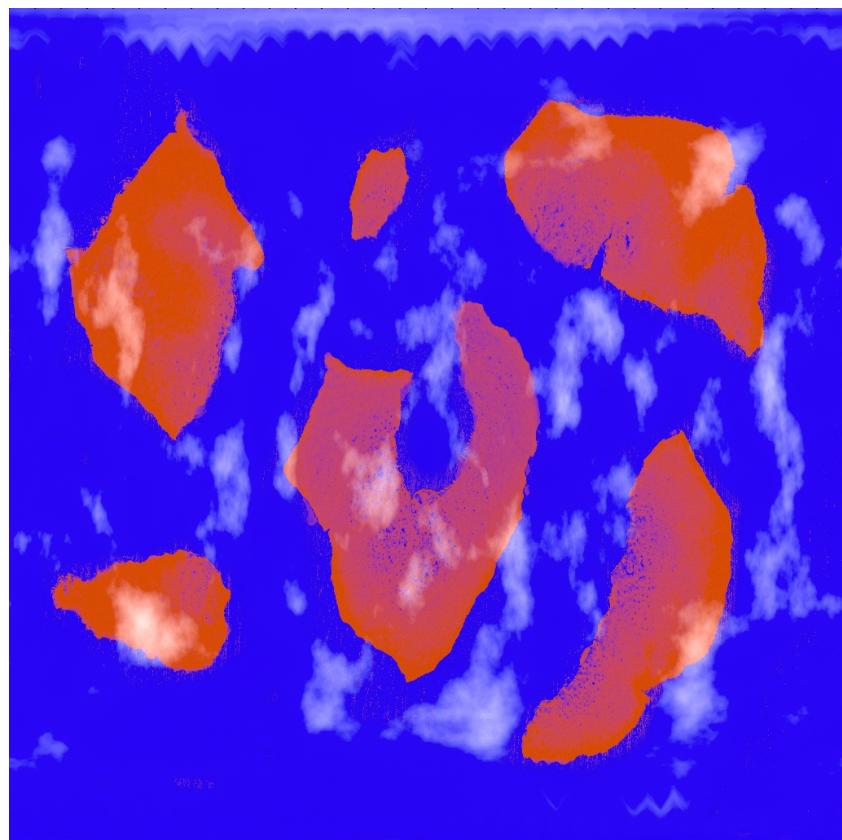


Abb. 1.7: Die Weltkarte von Gara.

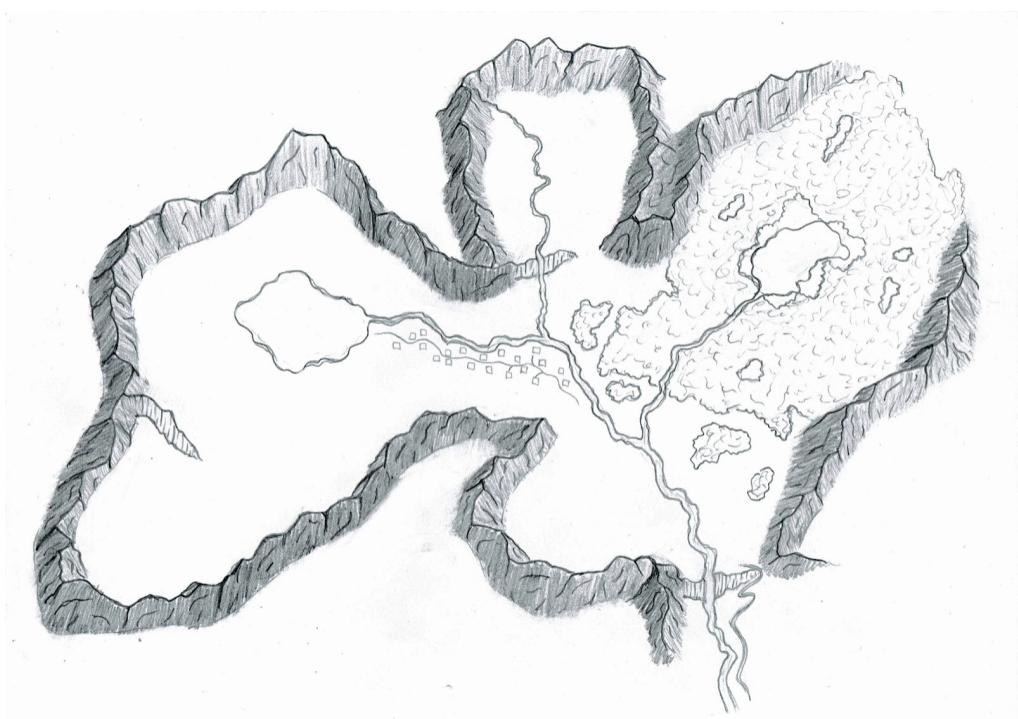


Abb. 1.8: Die Karte des Tals.

2 Magie

2.1 Das Konzept der Magie

2.1.1 Was ist Magie?

In diesem Universum ist Magie eine besondere Form der Energie und ist ein Nebenprodukt bei Energieumwandlungen. Es entsteht also überall dort Magie, wo irgendeine Form der Energie in eine andere umgewandelt wird - was sowohl in der belebten als auch der unbelebten Natur ständig der Fall ist. So führen z.B. Steinschläge oder Lawinen zu einem plötzlichen Auftreten einer gewissen Menge von Magie, während ein Vulkanausbruch hingegen eine ziemliche Masse an Magie produziert. Ja schon allein die Plattentektonik sorgt für das Vorkommen von Magie. Da Magie eine Form der Energie ist, kann sie deshalb auch selbst wieder zurück in andere Energieformen umgewandelt werden. Im Allgemeinen „diffundiert“ die erzeugte Magie nämlich von ihrem Ort der Entstehung hinweg in die Umgebung, da es nichts gibt, was sie halten würde. Dort wird sie nach und nach wieder umgewandelt.

2.1.2 Anpassung der belebten Natur

Es ist also kein Wunder, dass Magie hier auf Andar nichts besonderes ist, und dass sich das Leben dementsprechend auch entwickelte - denn insbesondere in und um Zellen erfolgt am laufenden Band die Umwandlung von Energie zwischen verschiedenen Formen. Daher haben Zellen eine Möglichkeit entwickelt, Energie in Form von Magie zu halten und zu einem gewissen Grad anzusammeln. Bei Eukaryoten (Pflanzen, Pilze, Tiere) ist dies eine Art Vakuole. Die maximal zu haltende Menge ist artabhängig und angeboren. Ist diese Menge überschritten, so diffundiert alles Überschüssige wieder aus der Zelle in die Umwelt. Die so gehaltene Menge an Magie wird auch als Mana oder Manapool bezeichnet.

Eine Verbildlichung lässt sich mit einer Zisterne darstellen: diese füllt sich mit dem Wasser vom Dach des Hauses, bis sie voll ist. Danach läuft sie über und das Wasser verteilt sich in der Gegend.

Ursprünglich war dies ein Vorteil bezüglich des Überlebens der Zelle: im größten Notfall, wenn die Zelle keine Energiezufuhr jegweder Art erhält, dann kann sie ein energieintensives Notprogramm initialisieren, welches ihr die Magie als tatsächliche Energiereserve zu nutzen ermöglicht. So kann die Zelle einen kurzen Zeitraum ohne Versorgung überbrücken. Im Laufe der Evolution haben viele Lebewesen dann Mechanismen entwickelt, um die ihnen innewohnende Magie in ihrem Sinne auf einem intuitiven Level umzuwandeln bzw einzusetzen. Bei Tieren kann man sich das wie eine Art zweites Nervensystem vorstellen, welches sich an den Adern entlang durch den ganzen Körper zieht und vom Rückenmark aus kontrolliert wird. Dieses Geflecht wird aus besonderen Zellen gebildet, die selbst keine Magie speichern, sondern die Magie aus den restlichen Zellen des Körpers abziehen. Diese gelangt somit in das Netzwerk, wo sie über das Rückenmark gezielt kontrolliert werden kann.

In welcher Weise sie die Magie kontrollieren können, ist genetisch festgelegt und hat sich evolutionär entwickelt. Der Einsatz erfolgt im intuitiven Sinne wie ein Reflex oder eine Reaktion auf etwas, das passiert, oder unterstützt eine Handlung. So gibt es Pflanzen, die zur Abwehr von Fressfeinden kleine Elektroschocks verteilen, zum Anlocken von Bestäubern mit Licht spielen, oder Prädatoren, die mittels Infrarot-Magie ihre Beute ohne Probleme von der Umgebung unterscheiden können.

Jeder Mensch beherrscht die Magie auf diesem Level und zeigt sich erstmals im Bereich von 4-7 Jahren. Im Verlauf der Differenzierungen der verschiedenen Menschenarten haben sich unterschiedliche Ausprägungen durchgesetzt oder sind erst entstanden.

2.1.3 Aktive Verwendung

Einige Lebewesen haben zudem die Fähigkeit entwickelt, die Magie aktiv in ihrem Interesse einzusetzen. Bei Tieren bedeutet das, dass sich auch das Gehirn bei der Steuerung einschaltet. Dabei wird sie auf ein Ziel ausgerichtet und dort werden die bestehenden Zustände geändert. Es muss allerdings eine deutlich größere Menge an Magie eingesetzt werden, als der Vorgang bzw. die Änderung eigentlich an Energie benötigen würde. So hat auch der Mensch schließlich festgestellt, dass er mithilfe seines Willens und Konzentration dazu in der Lage ist, diese Möglichkeiten auszubauen und zu verstärken. Nur Personen, die sich intensiv mit ihren Fähigkeiten auseinandersetzen, viel meditieren, experimentieren und Verständnis suchen, nur diese Personen lernen, das Tauschverhältnis zu reduzieren und immer mehr zu einem halbwegs äquivalenten Austausch zu kommen. Das führt dazu, dass sie mit dem ihnen angeborenen Manapool mehr und stärkere Dinge bewirken können. Ihre einzigen Grenzen sind dabei durch ihre Gene, ihre Vorstellungskraft, ihre Konzentrationsfähigkeit und den magischen Widerstand anderer Lebewesen gesetzt.

Es gibt ein paar Prokaryoten, die sich die Magie als tatsächliche dauerhafte Energiequelle erschlossen haben und sie ständig direkt zur Herstellung von ATP (Adenosintriphosphat = „Energie der Zelle“) nutzen können. Bisher ist noch kein Fall von Symbiose oder gar Endosymbiose ähnlich wie mit den Mitos (α -Proteobakterien → Mitochondrien) oder Chloros (Cyanobakterien → Chloroplasten) bekannt, aus dem höher entwickelten Lebewesen herausgekommen sind, da dies vor nicht allzu langer Zeit (in Zeiträumen der Evolution) entstand.

2.1.4 Natürlicher magischer Widerstand

Ist es im Allgemeinen nicht schwer, den eigenen Körper und die Umgebung zu beeinflussen, so ist das Verändern von Zuständen in anderen Körpern ein ganz anderes Thema. Höher entwickelte Lebewesen, die ein Verständnis für den eigenen Körper oder sogar ein Ich-Bewusstsein erlangt haben, besitzen dadurch einen Art natürlichen magischen Widerstand gegen Änderungen, die in ihrem Körper erfolgen sollen. Dieser ist umso stärker, je ausgereifter das Bewusstsein ist. Das führt dazu, dass nur wirklich mächtige und studierte Individuen es schaffen, diese Barriere zu überwinden und Magie innerhalb solcher Körper zu wirken.

2.2 Magie-Kontrolle

Hintergrund Magie kann eingesetzt werden, um bestimmte physikalische oder chemische Prozesse zu verändern - in einem gewissen Rahmen, der genetisch vererbt wurde. Somit bedeutet die Beherrschung einer Magie-Art eigentlich, dass das Wesen dazu fähig ist, die Magie kontrolliert in diese bestimmte Art Energie umzusetzen. Welche Arten bisher schon entstehen zeigt die kategorisierte Übersicht in Abb. 2.1.

Stufen der Kontrolle Bei den folgenden verschiedenen Arten der Magie-Kontrolle, auch Magiearten genannt, ist dargestellt, wie die intuitive Nutzung dieser Eigenschaft aussieht oder wie Begabte mit ihr umgehen können. Meisterliche Magier erreichen noch ganz andere Level. In der Regel sind sie schon in hohem Alter und haben sich ihr Leben lang mit der Verbesserung, dem Lernen und Ausprobieren beschäftigt, weshalb es nur wenige gibt, die so weit kommen. Neben der Intensivierung und Verbesserung vorheriger Zauber gelingt ihnen auch eine Manipulation ganz anderer Art: Sie können die natürliche Resistenz des Körpers (siehe oben) umgehen.

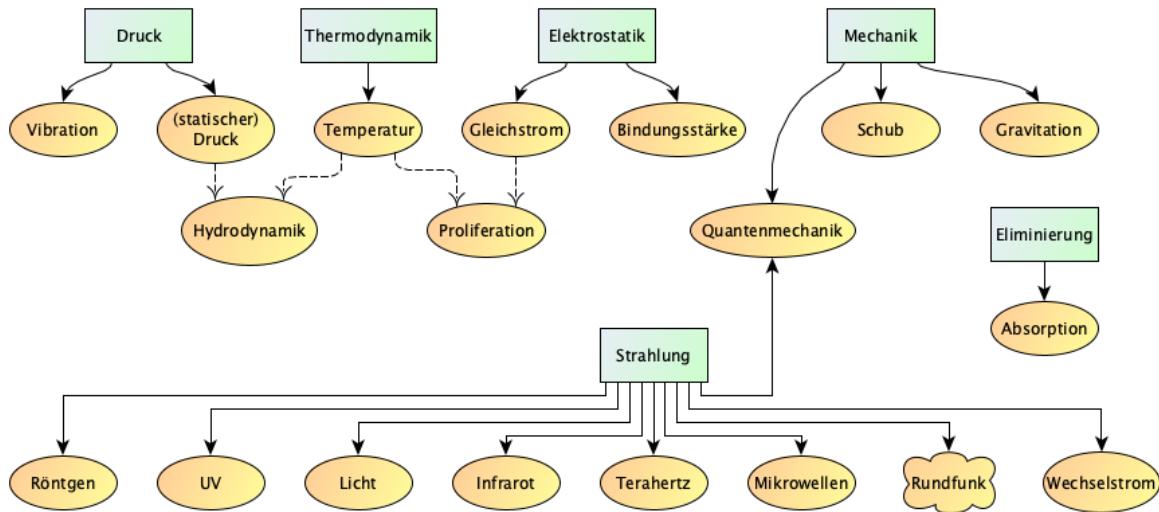


Abb. 2.1: Alle bekannten Arten der Kontrolle über Magie in der Übersicht.
Verwandte Arten sind durch ihre Kategorisierung und ihre Verbindung über Pfeile gekennzeichnet.

Magie-Arten Die Informationen über die Verbreitung der Magiearten unter den Lebewesen und ihrer Bekanntheit in Mantodea finden sich einerseits bei jeder Art und andererseits in Tab. 2.1 zur Übersicht. Für eine genaue Auflistung der Magiearten in Mantodea siehe Tab. 2.3.

Die Anordnung der Magiearten ist alphabetisch, um einen schnellen Zugriff zu ermöglichen.

2.2.1 Absorption oder Nullmagie

Diese Art der Kontrolle sorgt für einen ständigen Entzug von Magie aus der Umwelt, da der Magie-Speicher in den Zellen (z.B. von Menschen) beschädigt ist oder fehlt. Dadurch können die Zellen gesammelte Magie nicht mehr halten und versuchen kontinuierlich weiter, Magie aufzunehmen.

Verbreitung und Bedeutung im Spiel

Zu Beginn des Spiels beherrschen nur Mikroorganismen diese Fähigkeit. Sie ist daher anfangs vollkommen unbekannt. Am Ende des Spiels wird eine neue Art Mensch geschaffen, die diese Fähigkeit ebenso beherrscht.

Tab. 2.1: Verbreitung der Magiearten unter den Lebewesen allgemein und unter den Menschenarten auf dem Kontinent.

Art	Eukaryoten	Hominini	Mensch
Absorption oder Nullmagie	-	-	(x)
Bindungsstärke	X	Sylvan	-
(statischer) Druck	X	X	X
Gleichstrom	X	X	Faeladore
Gravitation	-	-	-
Hydrodynamik	X	X	
Infrarot	X	X	X
Licht	X	X	Kastija
Mikrowellen	X	X	X
Proliferation	X	X	X
Quantenmechanik	X	?	-
Röntgen	X	-	-
Rundfunk	X	-	-
Schub	X	X	Faeladore
Temperatur	X	X	Sigran
Terahertz	X	X	X
UV	X	Ferus	-
Vibration	X	Zwerge, Unda	-
Wechselstrom	X	X	X

Intuitive Nutzung

Die Bakterien nutzen es als Energiequelle mittels eines speziellen Zellorgans. Es lässt sich ähnlich vorstellen wie die Nutzung von Sonnenenergie mittels Chloroplasten oder chemischer Energie mittels Mitochondrien.

Die Menschen werden durch das heftige Absorbieren sämtlicher Magie relativ unbeeinflussbar durch Magie, die direkt auf sie gewirkt wird oder auf das, was sie berühren. Sie sind jedoch unfähig, selbst Magie zu wirken.

Erlernbare Steigerungen

Es wird sehr lange dauern, bis die Menschen begreifen, dass auch dies eine Möglichkeit zur Steigerung bietet.

- Magie, die gerade auf die erweiterte Umgebung gewirkt wird, wird annulliert.

- Es ist ein verlängertes Fasten möglich, da der Körper auf die Umgebungsmagie zurückgreift.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Aktives Absorbieren von Magie aus Lebewesen, was diese daran hindert, ihre Magie einsetzen zu können.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.2 Bindungsstärke

Mittels dieser Fähigkeit lassen sich Atombindungen stärken oder schwächen, wodurch ein Verhärtungs- oder Erweichungseffekt hervorgerufen wird. Allerdings führt eine höhere Bindungsenergie auch zu einer kleineren räumlichen Nähe der Atome. Da die Magie der Bindungsstärke erst unter Einfluss der Druck-Magie entstand, wird dabei gleichzeitig ein starker negativer (Verhärtung) oder positiver (Erweichung) Druck von außen appliziert. Dadurch verkleinert oder vergrößert sich das veränderte Material nicht plötzlich um den gleichen Faktor.

Da in Gasen zwischen den einzelnen Bestandteilen keine Atombindungen vorliegen, lässt sich dies hauptsächlich nur bei Festkörpern und ggf. bei Flüssigkeiten anwenden.

Verbreitung

Dies ist vor allem unter Pflanzen, wie auch den Bäumen aus dem Gigantus Wald, verbreitet. Bei den Hominini können nur Sylvan auf diese Weise Magie kontrollieren.

Bedeutung im Spiel

Derzeit ist keine Bedeutung im Spiel geplant. Eventuell durch andere Lebewesen oder sollte man die Sylvan (ggf. auch durch ein DLC) tatsächlich treffen können.

Intuitive Nutzung

Intuitiv nutzen Lebewesen dies, um den eigenen Körper zu stärken, wenn es um eingehende Verletzungen geht, zB. beim Kampf oder beim Fallen (Schockabsorption). Einige machen ihren Körper dadurch zeitweise etwas beweglicher, um durch kleinere Spalte hindurch zu passen. Dies ist auch anwendbar auf Oberflächen, die direkt berührt werden. Auf diese

Art sorgen zB. die Sylvan dafür, dass dünnere Blätter und Äste unter ihrem Gewicht nicht zerbrechen.

Erlernbare Steigerungen

- Zerreißen von Dingen.
- Bewusstes Weglassen des Drucks von außen führt zu einer Volumenänderung des betroffenen Bereichs. Dies bedeutet einerseits starkes Anwachsen oder extremes Verkleinern. Das Gewicht ändert sich dabei nicht. Die Weiterleitung von Signalen an Nervenzellen u.ä. ist allerdings auch beeinträchtigt: wenn größer, dann langsamer, wenn kleiner, dann schneller.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Erschaffen temporärer Löcher im Körper, durch die zB etwas durch kann, bevor dies wieder rückgängig gemacht wird.
- Anwendung in Alchemie: Stoffe werden dazu gebracht Verbindungen einzugehen, die normalerweise eine zu hohe Energiebarriere haben.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.3 Druck

Diese Eigenschaft erlaubt die Kontrolle über den lokalen, statischen Druck. Im Sinne der aufzubringenden Energie ist Druck daher auf Gase, Flüssigkeiten und weiche Feststoffe bzw. welche, die sich wie Flüssigkeiten verhalten (Sand, Erde, ...), begrenzt.

Es existiert die präzisere Unterform Vibration, sowie als Neuentwicklung die Magie der Bindungsstärke.

Unterscheidung zum Schub Es gibt mehrere Punkte, in denen sich Druck grundlegend von Schub unterscheidet. So wird Druck zur Bewegung von außen auf einen Körper gewirkt, während Schub an einem Punkt im Körper ansetzt und sich der Rest des Körpers durch die stoffliche Beschaffenheit mitbewegt. Der Druck von außen beeinflusst aber auch alle anderen Objekte in der Umgebung, da er nicht nur in eine Richtung wirkt. Dabei kann er unbeabsichtigt auch zerstörerisch auf gewählte Strukturen wirken, denn um die nötige Energie aufzubringen, muss der Druck in der Regel recht schnell gewirkt werden.

Im Gegenzug lassen sich mit Druck Dinge an einem Punkt halten oder zerquetschen, was mit Schub nicht so gut möglich ist.

Verbreitung

Ähnlich wie bei der thermischen Energie ist diese Form recht weit verbreitet. Die homininen Arten beherrschen diese Kontrolle.

In Mantodea ist die Magieform allerdings nicht ganz so häufig andere anzutreffen.

Bedeutung im Spiel

Bisher ist keine besondere Bedeutung vorgesehen.

Intuitive Nutzung

Einige Lebewesen können somit in einer Art Reaktion Gefahren, die zu nah an sie herankommen, von sich wegschubsen bzw. sich selbst wegdrücken, ohne etwas zu berühren. Andere nutzen dies, um das Kauen harter Pflanzen und Früchte zu unterstützen und somit zusätzliche Nahrungsquellen zu erschließen. Manche Vogel- und Fischarten können durch eine feinere Perzeption von Druck am Körper nun Druckgradienten besser erkennen und nutzen.

Erlernbare Steigerungen

- Es wird Druck auf andere Dinge angewendet, womit sie entweder auseinander gerissen oder zerquetscht werden.
- Gegenstände oder Lebewesen werden kontrolliert an Ort und Stelle gehalten.
- Gegenstände oder Lebewesen werden durch die Gegend gedrückt.
- Einkommender Druck kann abgefangen und auf eine größere Fläche verteilt werden: zuerst nur bei größerflächigen Dingen wie Steinen oder Stöcke. Später auch gegen Waffen, die genau so was ausnutzen: Klingenwaffen. Dadurch wird weniger Schaden genommen.
- Formung weicher Objekte durch Druckanwendung, z.B. heißes Metall beim Schmieden, heißes Glas beim Glasblasen, Bretter biegen für den Schiffsbau, etc.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Den Druck im Kopf erhöhen bis er platzt.

- Den Blutdruck plötzlich extrem absenken, so dass das Gegenüber bewusstlos zusammenbricht.
- Den Druck in der Umgebung so stark beeinflussen, dass sich dadurch das Wetter ändern kann. Damit lassen sich zB. Regenwolken lenken.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.4 Gleichstrom

Mit dieser Eigenschaft lassen sich elektrische Ladungen beeinflussen und verschieben. So kann eine große Potentialdifferenz zwischen zwei Orten aufgebaut werden, die sich ab einem bestimmten Punkt selbst ausgleicht: meist in Form eines Blitzes. Weiterhin ist es mit dieser Beeinflussung möglich, die nötige Ladung so zu verschieben, dass Redox-Reaktionen ablaufen: Funken fliegen, Feuer entsteht, Explosionen krachen.

Der Unterschied in der Gefährlichkeit für Lebewesen ist beim Wechselstrom dargestellt.

Verbreitung

Dies ist weit unter Tieren und insbesondere Pflanzen verbreitet. Auch die Hominini besitzen diese Fähigkeit, allerdings ist ihnen Elektrizität im weiteren (heutigen) Sinne noch kein Begriff, weshalb das bisherige Ausnutzen und Ausbauen dieser Kontrolle recht schlecht erforscht ist.

Bedeutung im Spiel

Die Faeladore (S. 105) erhält den Zugriff auf diese Fähigkeit nach ihrem Schlüsselerlebnis.

Intuitive Nutzung

Da die Weiterleitung von elektrischen Impulsen an Nerven dem Prinzip des Gleichstroms folgt, ist dies bei den Besitzern beschleunigt. Daraus folgt eine etwas schnellere körperliche Reaktion auf Situationen. Zudem schweben die anwendenden Lebewesen durch einen Blitzeinschlag nicht in Lebensgefahr.

Erlernbare Steigerungen

Die Hominini kennen Strom hauptsächlich von Blitzen und versuchen deshalb, sie nachzuahmen. Diese Anwendungsform ist allerdings sehr ineffizient, da sie dabei versuchen,

all ihre Magie auf einmal zu entladen. Das führt dazu, dass Menschen höchstens kleine Funken zustande kriegen, ehe sie bessere Kontrolle und Selbstbeherrschung lernen. Anfangs beschränkt es sich daher im Endeffekt meist auf das Auslösen von Reaktionen.

- Es kann ein Potentialunterschied zwischen zwei Punkten hergestellt werden, der zu einem Ausgleich der Energie über einen Blitz führt. Die Stärke des Blitzes und die Entfernung der Punkte a) zueinander und b) vom Anwender sind von dessen Fähigkeiten abhängig. Zu Beginn wird nur eine Übertragung zwischen sich und einem anderen Punkt möglich sein.
- Entflammbare Objekte können angezündet werden, da der Reaktion zwischen Objekt und dem Sauerstoff aus der Luft der nötige Schubs zum Start gegeben wird.
- Mit der nötigen Energiemenge lässt sich das Wasser in der Luft in Sauerstoff und Wasserstoff spalten und somit Knallgas herstellen. Kommt das Knallgas mit einem Funken in Kontakt, führt das zu einer sofortigen explosiven Revers-Reaktion, bei der sich die beiden wieder zu Wasser verbinden. Einflüsse, Stellschrauben u.ä. für die Erweiterung dieses Skills zur Anwendung im Spiel finden sich z. B. auf Wikipedia.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Der elektrische Signalfluss an Nervenzellen lässt sich stören, womit zum Beispiel eine Reaktion des Gegenübers verhindert wird. Das ist allerdings recht unpräzise, da die Funktionsweise des Körpers noch nicht so weit bekannt ist. Durch das Spüren der Ströme konnten allerdings einige Erkenntnisse gewonnen werden. So lässt sich z. B. sämtlicher elektrischer Fluss in einzelne Gliedmaßen ausschalten, wodurch diese nicht mehr bewegt werden können.
- Ebenso kann man das Gehirn von jemanden lahm legen und ihn damit effektiv töten.
- Das Herz wird von einem Nervenknoten, dem Sinus, kontrolliert. Bei Herzstillstand kann man es wieder zum schlagen bringen, indem man diesem Knoten einen elektrischen Impuls gibt, damit das Herz wieder zu arbeiten beginnt (siehe auch Defibrillator).
- Schnelleres Denken.
- Eigene Reflexe verbessern (ggf. schwieriger zu kontrollieren als das Stören gegnerischer Reflexe, da man nicht in Zuckungen am Boden enden will)
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.5 Gravitation

Diese Magieform erlaubt eine Beeinflussung der Gravitation.

Verbreitung

Dies ist eine äußerst seltene Magieform, die von keinen bisher bekannten Tieren oder Pflanzen verwendet wird. Auch unter den Hominini ist sie nicht verbreitet.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

Intuitiv kann man damit die Auswirkung der Gravitation auf sich selbst reduzieren, was u.a. zu deutlich höheren und weiteren, aber auch unpräziseren Sprüngen führt. Auf der anderen Seite lässt sich damit effektiv auch das eigene Gewicht erhöhen, wodurch beispielsweise die Standfestigkeit im Sturm erhöht ist.

Erlernbare Steigerungen

- Durch Erhöhen der Gravitation in einem Bereich lassen sich dort andere Lebewesen festhalten.
- Anders herum kann man so auch befreundeten Wesen beim Springen oder ähnlichem helfen.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Durch Wirken von Gravitation im Körper von anderen, lässt sich damit ihr Innengeleben zerreißen und verzerren, weshalb sie wahrscheinlich einen sehr schmerzhaften Tod sterben.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.6 Hydrodynamik

Hier geht es um Strömungen von Flüssigkeiten und Gasen. Am verständlichsten sollte dies sein, wenn von Wind oder Wasserströmen gesprochen wird. Die Kontrolle über

Hydrodynamik entsteht aus einem Mix der Fähigkeiten von Druck und Temperatur, da sie so erzeugt werden kann.

Verbreitung

An sich ist dies eine durchaus verbreitete Magieart unter den Lebewesen. In Mantodea ist es eine eher seltene Art, die sich nur bei Zusammentreffen eines Allels von Druck und eines von Temperatur ergibt.

Bedeutung im Spiel

Bisher ist keine besondere Bedeutung vorgesehen.

Intuitive Nutzung

Lebewesen können damit direkt um sich herum Wind erzeugen oder diesen negieren und sind daher von stürmischen Auswirkungen meist weniger betroffen. Ebenso kann damit der eigene Geruch etwas zerstäubt werden, wodurch Beutetiere sich besser verstecken und Raubtiere ihre Beute nicht zu früh warnen. Manche Vögel erzeugen schwache Winde um sich herum, um ihren Flug zu unterstützen und schneller fliegen bzw. leichter steuern zu können. Analoges gilt für manche Fische mit Wasser.

Menschen lassen dabei auch bei Windstille diesen gerne mal mit ihren Haaren oder der Kleidung spielen.

Erlernbare Steigerungen

- Das Erzeugen kleiner Windhosen bzw. Staubteufel bzw. Verwirbelungen im Wasser.
- Ein wenig „Wasserbändigen“.
- Das Putzen von staubigen oder anders trocken-dreckigen Oberflächen.
- Transport von Objekten durch Luftströme.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- „Blutbändigen“.
- Erzeugen von Wirbelstürmen.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.7 Infrarot

Infrarot-Strahlung ermöglicht das Sehen von Temperatur. Dies ist bereits in Tieren natürlich entstanden, doch einige nutzen für den gleichen Zweck die Magie.

Verbreitung

Nur Tiere haben diese Fähigkeit entwickelt, auch ein paar Menschenstämme in extremen Temperaturgebieten.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel geplant außer über Tiere.

Intuitive Nutzung

Tiere auf der Jagd, der Lauer oder beim Wachdienst nutzen eine regelmäßige Überprüfung der Umgebung mittels Infrarotstrahlung, um die wärmeren Körper ihrer Ziele zu sehen.

Menschen können Wärmesignaturen als eine Art sechsten Sinn fühlen: das kann beispielsweise bei der Verfolgung von Spuren nützlich sein.

Erlernbare Steigerungen

- In besonders kalten Gegenden hat es zu einem gegenseitigen Wettrennen zwischen Jäger und Beute geführt, bei der der Jäger die Beute mittels dieser Sicht aufspüren will, während diese damit die Abgabe ihrer Körperwärme überdeckt.
- Das Erzeugen von „falschen“ Wärmebildern, indem an anderen Orten Infrarotstrahlung erzeugt wird. So kann z. B. ein Jäger auf die falsche Fährte geführt werden.
- Mittels Erzeugen der Strahlung lässt sich die Temperatur ein wenig heben - allerdings nicht annähernd wie bei anderen Temperatur beeinflussenden Fähigkeiten .
- ...

Meisterliche Beherrschung

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.8 Licht

Diese Eigenschaft ermöglicht die Kontrolle von Licht bzw. dessen Abwesenheit. Mit „Licht“ ist hier als die für Menschen sichtbare elektromagnetische Strahlung gemeint.

Verbreitung

Eine recht weit verbreitete Kontrollfähigkeit unter diversen Lebewesen. Unter den Menschen in Mantodea ist es eine recht weit verbreitete Magieart.

Bedeutung im Spiel

Die Kastija (S. 107) beherrscht diese Eigenschaft.

Intuitive Nutzung

Viele Lebewesen verwenden dies zur Attraktion von anderen Lebewesen, sei es um diese zu nutzen oder als Beute. Einerseits Licht, insbesondere bei Nacht, andererseits Illusionen um zu täuschen.

Man munkelt auch von einer Tierart, die sich so gut an die Umwelt anpassen, dass sie von ihrer Beute nicht entdeckt wird, bis es zu spät ist.

Menschen nutzen dies besonders, um sich selbst attraktiver zu machen, können aber kein Licht selbst erzeugen.

Erlernbare Steigerungen

- Das Erzeugen von Licht.
- Mit hellem Licht lassen sich Gegner blenden oder gar erblinden.
- Illusionen dienen zur Unterhaltung oder Ablenkung.
- Mittels Illusionen kann man sich dem Hintergrund anpassen, wodurch man deutlich schlechter zu sehen ist.
- Verbesserte Sicht bzw. weitere Sicht durch Fokussierung und Krümmung/Beugung von Lichtwegen.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Wahre Meister des Fachs können das Licht so geschickt manipulieren, dass sie einem unaufmerksamen Auge gar als unsichtbar scheinen können.

- Die Kontrolle über die An- oder Abwesenheit von Licht in einem gewissen Bereich.
- Feuererzeugung durch Lichtbündelung (wie mit einer Linse), allerdings langsam und daher eher für Lagerfeuer und Kerzen o.ä. geeignet.
- Die verbesserte Sicht kann zum Blick um Ecken herum ausgebaut werden.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.9 Mikrowellen

Mit Mikrowellen lässt sich Wasser erhitzen und abkühlen, denn diese treffen genau die Eigenfrequenz des Wassers. Das gilt demnach für alles, was Wassermoleküle enthält. Weiterhin ermöglichen Mikrowellen ein Radarsystem.

Verbreitung

Vor allem bei Tieren, aber auch den Menschen in Mantodea tritt dies auf. Bei ihnen beherrschen Leute, in denen sich die Gene für Licht und Wechselstrom mischen, die Kontrolle über Mikrowellen. Durch ein Crossing-Over-Event entstand auch ein eigenes Allel.

Bedeutung im Spiel

Bisher keine besondere Bedeutung im Spiel geplant.

Intuitive Nutzung

Viele Tiere mit dieser Eigenschaft haben parallel ein Radarsystem entwickelt. Die Sensoren befinden sich mit bei den Ohren. Das erlaubt Herdentieren oder Rudeln, sich auch über weitere Strecken hinweg zu lokalisieren, wiederzufinden oder in Bezug auf Beute zu wissen, in welche Richtung ihr noch niemand auflauert.

Ansonsten halten sich Lebewesen damit warm oder kühl, je nachdem wie die Umstände es erfordern (siehe auch Temperatur dazu).

Erlernbare Steigerungen

- Erhitzung von Wasser und Essen ohne Feuer. Manche Nahrung wird erst dadurch essbar!
- ...

Meisterliche Beherrschung

• ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.10 Proliferation

Diese Eigenschaft ist eher chemischer Natur und erlaubt die Beeinflussung der Reaktionsgeschwindigkeit. Aus diesem Grunde leitet sie sich auch von der Temperatur und dem Gleichstrom ab. Ersteres hat direkten Einfluss auf die Geschwindigkeit: bei erhöhter Temperatur laufen Reaktionen schneller ab, da sich Teilchen schneller bewegen. Der Gleichstrom dient als Katalysator und senkt die Energiebarriere die dem Start der Reaktion entgegensteht. Folgen von beschleunigten Reaktionen finden sich dann auch bei den Zellen wieder: schnelleres Wachstum führt zum Beispiel zu einem schnelleren Lebenszyklus oder zur beschleunigten Reparatur von Schäden - auch im gesamten Gewebe.

Verbreitung

Wenige Pflanzen- und Tierarten sind dieser Fähigkeit mächtig. Unter den Hominini haben nur die Menschen dies entwickelt und auch bei ihnen ist es eine seltene Gabe. Denn diese Fähigkeit leitet sich zwar von den recht häufig verbreiteten Arten Temperatur und Gleichstrom ab, doch die Fortpflanzung dieser Menschen ist eingeschränkt. Zwar leben diese Menschen länger als ihre Verwandten, abhängig von der Intensität ihrer Begabung sogar bis zu 200 % der durchschnittlichen Lebensdauer, allerdings kommt mit dieser Fähigkeit ein ungünstiger Nachteil: sie sind fast unfähig, sich mit ihren Artangehörigen zu vermehren, da ihre Keimzellen „nicht auf gleicher Geschwindigkeit laufen“. Das führt dazu, dass sich die Wahrscheinlichkeit für ein Kind drastisch verringert je nachdem wie begabt der Anwender und wie ausgebaut seine Fähigkeiten sind.

Bedeutung im Spiel

Nur sehr wenig Individuen im Land haben diese Kontrollform geerbt. Insbesondere begabte Menschen, die zur aktiven Anwendung außerhalb des eigenen Körpers fähig sind, bleiben Einzelbeispiele. Diese sind daher hochgeschätzte Mitglieder des Ordens und erfreuen sich bester Umstände.

Es heißt, es liegt ein solcher Magier irgendwo in einer Art Winterschlaf und er wird aufwachen, wenn die Welt ihn wieder benötigt (Ref: wie die Sage zu König Barbarossa? Ggf. unter Märchen und Quests ausfeilen).

Intuitive Nutzung

Da Reparatur und Heilung schneller ablaufen, sich der Körper ansonsten aber „ruhiger verhält“, verläuft der Alterungsprozess langsamer.

Erlernbare Steigerungen

- Erweitern der gesteigerten Reaktionen auf die nahe Umwelt: Pflanzen wachsen und reifen schneller. Bei manchen fähigen Nutzern führt das dazu, dass sie sich besonders gerne mit schönen Pflanzen umgeben, welche stark blühen und gut gedeihen. Sie sind dann gerne mal in ihrem kleinen paradiesischen Garten anzutreffen, der vielen normalen Bürgern wie ein Stück des Himmels vorkommt.
- Zudem kann dies zur Heilung anderer eingesetzt werden, wenn diese ihre natürliche Resistenz senken. Diese ist durch eine bestimmte Droge umgehbar, welche allerdings auch zusätzliche Belastung auf den Körper auswirkt. Das führt dazu, dass manche schwere Verletzungen nicht geheilt werden können, weil schon die Einnahme der Droge den Körper überstrapaziert.
- ...

Meisterliche Beherrschung

Nur extrem wenige Menschen haben es geschafft, diese Stufe zu erreichen. Sie sind daher geliebte und gefürchtete Individuen.

- Das plötzliche starke Altern des Gegenübers.
- Krebserzeugung.
- Bisher noch unentdeckt ist eine passive Auswirkung von solch mächtigen Magiern: eine verlangsamte Alterung von Lebewesen im näheren Umfeld des Anwenders. Dies kommt natürlich auf lange Sicht nur bei häufiger Nähe zustande.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.11 Quantenmechanik

Dies ist eine experimentelle Magieform, die wahrscheinlich keinem normalen Lebewesen zur Verfügung steht. Ein wenig ist das die Form, die am meisten an die klassische OP-Magie mit Teleportation, Verdopplung etc. heranreicht. Demzufolge braucht sie allerdings auch die meiste Energie - und zwar in so gigantischen Ausmaßen, dass sie teilweise nicht

annähernd vernünftig zu erklären wäre. So bräuchte die Teleportation eines Menschen schon etwa die Energiemenge einer ganzen Galaxie...

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Ausnutzen der Quantenmechanik

- Welle-Teilchen-Dualismus
 - Teilchen können sich auch wie Wellen verhalten und deshalb mit sich selbst interferieren.
 - Interpretation: es lassen sich einige Eigenschaften des eigenen Körpers verbessern, während sich dafür andere verschlechtern. Also ein Buff zum Preise eines Debuffs.
- Tunnelrate
 - Ein Teilchen befindet sich nur an seinem Platz, weil ihm die Energie fehlt, an einem anderen zu sein.
 - Interpretation: Teleportation.
- Superposition
 - Teilchen können in mehreren Zuständen gleichzeitig existieren.
 - Interpretation: Duplikation von Dingen, ggf. erneute Verschmelzung nach bestimmter Zeit.

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.12 Röntgen

Röntgenstrahlung erlaubt es, tief in organisches Material hineinzusehen.

Verbreitung

Einige Tiere beherrschen diese Fähigkeit.

Keine Verbreitung unter den Hominini.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

Gerade Jäger, die ihre Beute unter Deckung wie Bäumen und Büschen suchen, nutzen kurze blitzartige Momente der Röntgenstrahlung, um ihre Beute zu lokalisieren. Da diese Strahlung sehr energieintensiv ist, ist eine häufige Anwendung mit dem normalen Pool an Mana nicht möglich.

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.13 Rundfunk

Diese Wellenlänge wird heutzutage zum Rundfunk genutzt. Uns ist nichts eingefallen, wie man dies als Fähigkeit für eine nicht-technologisierte Welt einsetzen könnte. Denn den Wesen einfach einen (detaillierten) Interpreter und Sender wie bei unseren Radiostationen in den Kopf zu packen, erschien uns unlogisch. Da diese Frequenzen aber mitten drin unter den anderen genutzten liegt, ist eine Evolution dieser Fähigkeit äußerst wahrscheinlich. Daher behalten wir sie uns als Option drin, insbesondere für eine spätere Nutzung im entsprechenden Zeitalter.

Sollte jemand sich mit der Thematik des Rundfunks besser auskennen und doch dafür plädieren (und es damit als eine Art Telepathie einsetzen wollen), dann bitte zur Diskussion melden.

Verbreitung

Keine Verbreitung unter den Lebewesen.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

Manche Insekten haben darüber eine besondere Art von Schwarmintelligenz aufgebaut.

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.14 Schub

Schub steht für die mechanische Energie, die auf etwas appliziert werden kann. Es geht also um Bewegung bzw. das Aufwenden der Energie, die für die jeweilige Bewegung nötig wäre. Dabei wird jedoch immer ein Punkt verschoben, mit dem sich alles Verbundene mitbewegt. In seiner Bewegung kann der gesamte Körper natürlich Anderes anstoßen oder beeinflussen. Das führt dazu, dass das Bewegen von Gasen, Flüssigkeiten und Feststoffen, die sich wie letztere verhalten (Sand, Erde, ...), nicht wirklich möglich ist.

Unterscheidung zu Druck Es gibt mehrere Punkte, in denen sich Schub von Druck abgrenzt. So wird Druck nicht im zu bewegenden Körper, sondern von außen drauf gewirkt. Dabei ist der Druck von außen nicht in eine Richtung konzentriert sondern wirkt von seinem Punkt aus in alle Richtungen – also auch auf weitere Objekte, die nichts mit dem Zielobjekt zu tun haben müssen. In der Bewegung von Objekten ist also Schub die zuverlässige präzise Variante.

Beim Thema Anheben hat Druck den Nachteil, dass er physikalisch bereits an Grenzen stoßen oder zerstörerisch auf die gewählte Struktur wirken kann, während Schub nichts dergleichen hervorruft. Das kommt daher, dass sich Luft unter dem Objekt befinden muss, die ausreichend ausgedehnt wird, damit dadurch das Objekt angehoben wird. Ist es zu schwer, so kann es sein, dass der Druck in der Luft nicht so weit erhöht werden kann. Da der erzeugte Druck recht schnell (um nicht zu sagen explosiv) die gewünschte Stärke erreichen muss, damit er sich nicht in die Umgebung verteilt, kann es sein, dass er eher den Gegenstand beschädigt, anstatt ihn zu bewegen.

Anders herum hat der Schub das Nachsehen, wenn es um Zerquetschen oder Ähnliches geht: dazu müssen hier zusätzliche Objekte auf das Ziel geschoben werden. Mit Druck sind keine weiteren Dinge nötig.

Verbreitung

Ähnlich wie die Temperatur eine alte und weit verbreitete Fähigkeit unter den Lebewesen. In Mantodea ist es eine der wenn nicht sogar die häufigste Magiearten.

Bedeutung im Spiel

Die Faeladore beherrscht dies als ihre primäre Fähigkeit.

Intuitive Nutzung

Diese Anwender können den Schub auf ihre eigenen Körper wirken. Dadurch sind etwas weitere Sprünge möglich. Zudem können sie vor dem Auftreffen einen gegensätzlichen Schub auf sich wirken, wodurch ihre Einschlagkraft am Zielort reduziert ist. Das führt dazu, dass sie z. B. aus leicht größeren Höhen fallen können, bevor sie körperliche Schäden erhalten. Die Puffermenge ist natürlich weiterhin abhängig von dem verfügbaren Manapool.

Erlernbare Steigerungen

- Der intuitive Nutzen in gesteigerter aktiver Form.
- Eine leichte Steigerungsform, die daher auch unter der Bevölkerung oft gesehen wird, ist das kleine Schieben von Last auf die Art, dass das Anheben leichter gelingt.
- Levitation
- Telekinese
- Anstoßen von z. B. (Geröll-)Lawinen.
- Stärkeres Werfen von Geschossen wie Steine, Speere und andere Waffen (vgl. Kugelstoßen).
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Herumschieben von anderen Personen.
- Auseinanderreißen von anderen Personen, indem in den Gliedmaßen gegensätzliche Schübe appliziert werden.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.15 Temperatur

Diese Eigenschaft erlaubt die Kontrolle über die thermische Energie der Umgebung, sowohl das Erhitzen als auch das Abkühlen.

Verbreitung

Diese Manipulation der thermischen Energie ist uralt und daher weit verbreitet unter allen Arten von Lebewesen; Somit auch unter den homininen Arten. In Mantodea ist es eine der am weitesten verbreiteten Arten unter der Bevölkerung, wobei allerdings

die Magie der Mikrowellen und Infrarot-Strahlung auf intuitivem Level häufig damit verwechselt werden.

Bedeutung im Spiel

Diese Magiekontrolle beherrscht der Sigran (S. 102).

Intuitive Nutzung

Diese Lebewesen haben weniger Temperaturprobleme, da sie den Temperaturaustausch mit der Umgebung reduzieren können.

Einige wenige Tiere nutzen dieses Konzept auch zur Jagd, sowohl an Land als auch im Wasser, wo sie die Luft oder das Wasser stark erhitzen oder extrem abkühlen und damit für Verbrennungen oder Erfrierungen sorgen.

Erlernbare Steigerungen

Zuerst Beispiele für die Erhitzung:

- Das Erhitzen von Gegenständen abseits vom eigenen Körper, insbesondere sehr gut wärmeleitende Materialien wie Metall. Dies wird zB. im Kampf ausgenutzt, um die Waffe oder die Rüstung des Gegners zu heiß zum Halten/Tragen werden zu lassen.
- Das Entzünden entflammbarer Objekte.
- Das Erschaffen kleiner Mengen glühender Hitze, die weggeworfen werden kann. Beim Aufprall entzünden sich die vor Ort befindlichen Materialien.
- Wandförmige Bereiche von Luft werden so stark erhitzt, dass alles, was sie berührt, schmilzt oder brennt.
- ...

Nun Beispiele für das Abkühlen:

- Das Metall am Körper des Gegenübers erkalten lassen. Das kann zu Verbrennungen führen.
- Feuchte Körperteile lassen sich an gefrorenen Gegenständen, insbesondere metallischen, anfrieren.
- Flüssigkeiten auf dem Boden (idR Wasser) lassen sich gefrieren, womit Glatteis erzeugt wird.
- Feuer lassen sich durch einen gegensätzlichen Effekt löschen.
- Der Blutfluss offener Wunden lässt sich durch Abkühlung verringern.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Das Blut/der Körper des Gegners kann zum Kochen gebracht werden.
- Körperteile des Gegners können erfroren werden.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.16 Terahertz

Mittels Terahertz-Strahlung lässt sich wenige Zentimeter in weiches bzw. organisches Gewebe blicken, ohne Strahlungsschäden zu riskieren. Diese Wellenlänge wird allerdings schon von Wasser absorbiert (und damit auch von allem, was eine höhere Dichte hat). Das erklärt die geringe Reichweite und Unschädlichkeit.

Verbreitung

Diese Art ist gerade unter den intelligenteren Tieren verbreitet, aufgrund ihres guten intuitiven Nutzens.

Die Menschen in Mantodea kennen diese Art bisher nicht, da sie sich erst vor zwei bis drei Generationen bei einer mittelständigen Familie entwickelt hat. Sie ist daher Objekt der Forschung.

Bedeutung im Spiel

Es wird eine Questreihe zur Entdeckung und Erforschung dieser neuen Magieart geben.

Intuitive Nutzung

Diese Fähigkeit ermöglicht es, sehr schnell Parasiten zu finden oder sich der genaueren Natur einer Verletzung gewahr zu werden.

Erlernbare Steigerungen

- Material-/Probenanalyse zum einen in Handwerksberufen und zum anderen in der Alchemie und Medizin (z. B. Salben, Kräuter, Gifte, etc.).
- Aktives Einsetzen der Sicht, z. B. zur Diagnose oder zum Erkennen, ob jemand Waffen unter seinen textilen Klamotten trägt.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.17 UV

Es gibt Tiere, die bereits im UV-Spektrum sehen können, ohne über Magie zu verfügen. Darunter fällt die Biene.

Verbreitung

Gerade Pflanzen nutzen dies, um attraktiver für Bestäuber wirken zu können. Die Ferus nutzen dies, um auch unter der Erde Vitamin D herstellen zu können.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

Tiere nutzen das z. B. anstatt der normalen Sicht oder ähnlich wie Bienen.

Die Ferus hingegen erzeugen immer wieder kleine Mengen UV-Strahlung in ihrer Haut, wodurch sie auch unter der Erde dazu in der Lage sind, das nötige Vitamin D herzustellen.

Erlernbare Steigerungen

- ...

Meisterliche Beherrschung

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.18 Vibration

Diese Fähigkeit ist eine Weiterentwicklung der Druck im Sinne einer präziseren Manipulation.

Der Körper ist dazu in der Lage, verschieden-frequentige Vibratoren zu erzeugen. Häufig

ging daher auch eine Evolution von feineren Sinnesorganen zur Rezeption dieser damit einher.

Verbreitung

Manche Lebewesen kontrollieren Magie auf diese Art, darunter auch die Zwerge und Unda der homininen Arten. Die Menschen beherrschen diese Verwendung der Magie nicht und da eine Reproduktion mit den anderen Arten nach der ersten Generation in einer Sackgasse steckt, bleibt ihnen nur die Erforschung.

Bedeutung im Spiel

Bedeutung findet sich hier keine weitere für die Menschen des Landes, nur in der Forschung. Bei den paar Zwergen, die unter den Menschen leben, sieht das natürlich anders aus.

Intuitive Nutzung

Diese Lebewesen nehmen Geräusche besser und in einer größeren Bandbreite wahr, bis hin zu einer Art Echolot-Technik. Allerdings können sie ihre Wahrnehmung dabei willentlich verschärfen oder abstumpfen. Ebenso können sie schon feinere Schwingungen über die Druckrezeptoren der Haut und Haare spüren und all diese Schwingungen auch aussenden.

Hominine nutzen das zur Kommunikation oder Orientierung in der Dunkelheit.

Erlernbare Steigerungen

- Die Wahrnehmung der Umgebung verstärkt sich extrem, teilweise werden keine Augen mehr benötigt um Dinge um sich herum zu lokalisieren.
- Die Vibration wird zu einer Art kontrollierten Sprengung oder Zerstörung von (harten) Materialien genutzt.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Von gut bekannten Dingen oder Lebewesen kennen Meister des Faches die ihren eigenen Schwingungen bzw. Reaktion auf solche. Daher können sie solche auch über weite Entfernung aufspüren.
- Das Erzeugen von so lauten Geräuschen, dass sie kilometerweit zu hören sind. Das kann in nächster Nähe natürlich zu Gehörschäden führen.

- Gezielte Übertragung von Geräuschen über weite Entfernung, z.B. zur Kommunikation mit dem Rudel.

Variante A: Erzeugung vor Ort und gerichtete (punktgenaue) Übertragung (auf einer Linie) zum Zielort.

Variante B: Erzeugung vor Ort und Übertragung, die nicht auf direkter Linie liegt, indem die Ausbreitung des Schalls entsprechend gesteuert wird. Variante C: Erzeugung beim Zielort.

- Knochen des Gegenübers zum Zerbröseln bringen.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.19 Wechselstrom

Beim Wechselstrom wird die Polung in regelmäßiger Wiederholung umgekehrt, wodurch der Strom im *zeitlichen* Mittel null ist - faktisch durchlaufen aber die abwechselnden Wellen das Objekt. Das kann zur Erhitzung führen - oder ein metallisches Objekt magnetisieren.

Unterschied zum Gleichstrom Der Wechselstrom ist im Vergleich zum Gleichstrom eine Form von Strahlung und für Lebewesen gefährlicher: die Gefahr besteht nämlich zu einem wichtigen Teil in dem Stören der Erregungsleitung am Herzen. In einer ganz bestimmten Phase dieser Leitung am Herzen ist der Rhythmus angreifbar und bei zusätzlicher Erregung von außen kann es zur ungeordneten Erregung, dem sogenannten Kammerflimmern, kommen → es kann kein Blut mehr gepumpt werden. Dieses kleine Fenster wird vom Wechselstrom aufgrund des schnellen Wechsels der Polarität mit deutlich höherer Wahrscheinlichkeit getroffen. Die Folgen hängen allerdings von weiteren Faktoren ab, wobei die geschilderten Folgen alle von trockener Haut ausgehen und einem Impuls, welcher nicht direkt auf das Herz gerichtet appliziert wird:

- *Die Zeitdauer:* Ist der Stromimpuls zu kurz, um Nervenzellen zu erregen, bleibt es ungefährlich. Ein kurzes Zappen tötet keinen.
- *Der Weg durch den Körper:* Am gefährlichsten ist der Weg durch alle lebenswichtigen Organe. Ebenso relevant ist die Nähe zum Herzen! Dieses ist besonders anfällig und kann zielgerichtet schon mit viel weniger ausgeschaltet werden.
- *Die Stromstärke:* Während eine geringe Stromdichte vielleicht auf der Zunge wahrnehmbar ist, führt die nächste Intensitätsstufe bereits zur Kontraktion der Fingermuskeln, der Blutdruck steigt und es kann für Kinder schon tödlich sein. Im

nächsten Schritt käme es zur Bewusstlosigkeit, Arrhythmie und stärkeren Blutdrucksteigerungen. Die vorletzte Stufe führt schließlich zum Atem- und Kreislaufstillstand durch Kammerflimmern bzw. Asystolie (aka Herzstillstand). Schließlich sorgt eine sehr hohe Stromstärke an Ein- und Austrittsstellen für Verbrennungen.

Verbreitung

Dies ist weit unter Tieren und insbesondere Pflanzen verbreitet. Doch auch die Hominini besitzen diese Fähigkeit, allerdings ist ihnen Elektrizität oder im weiteren Sinne noch kein Begriff, weshalb das Ausbauen und Ausnutzen dieser Kontrolle recht schlecht ist.

Bedeutung im Spiel

Die Faeladore (S. 105) hat diese Eigenschaft von Beginn an... oder?

Intuitive Nutzung

Die meisten Lebewesen nutzen kleine Schockstöße zur Abwehr von Räubern und Fraßfeinden. Es gibt einige Pflanzen in besonders kargen Gegenden, die gelernt haben, dies als eine Art Metalldetektor einzusetzen, um wichtige Nährstoffe im Boden zu finden.

Erlernbare Steigerungen

- Metallische (magnetische) Gegenstände von entsprechender Größe sind frei bewegbar.
- Metalle werden (ent-)magnetisiert.
- Durch Berührung längeres Schocken und auch Verbrennen von Personen (nicht den ganzen Körper, sondern Berührungsstellen).
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Ähnlich wie beim Gleichstrom kann der Wechselstrom als Defibrillator eingesetzt werden - hier allerdings nur, um die Herzmuskeln zur Kontraktion zu bringen. Kann sich das System dann nicht weiter selbst erhalten, ist nichts mehr zu machen. (... Frankenstein's Monster... ?)
- Anders herum kann ohne Berührung Strom im anderen Körper erzeugt werden.
- Induktive Bewegung von Gliedmaßen oder dem gesamten Körper - von sich selbst oder anderen Lebewesen. Vergleiche dazu dieses Video.

• ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.3 Die Genetik der Magie

Wie zuvor angesprochen ist das Nutzen der Magie evolutionär entstanden und dementsprechend vererbbar. Der Einfachheit halber wird mit der mendelschen Vererbung über Allele gearbeitet. D.h. in jedem Hominini gibt es **zwei Allele**: je ein Allel von der Mutter und eines vom Vater. Diese zwei nennt man den **Genotypen**: er stellt dar, was an genetischem Material vorhanden ist. Abhängig von der „Durchsetzungskraft“ der beiden Allele kommt es nun zu einer bestimmten **Ausprägung** der elterlichen Fähigkeiten beim Nachkommen - also auf welche Art er Magie nutzen kann. Dies nennt man den **Phänotypen**: er zeigt auf, was am Ende ausgebildet wurde.

Bei anderen Wesen kann das anders sein (bei Bakterien definitiv), aber das ist hier nicht von Belang.

2.3.1 Grundlagen der Vererbung

Die oben genannte Durchsetzungskraft bezieht sich auf die Dominanz eines Allels im Angesicht eines anderen. Besitzt der Nachkomme zwei identische Allele, so gibt es keine Wahl und er kann nur eine Sache ausprägen: er ist **reinerbig** aka homozygot (homo = gleich; zygot = Keimzelle aus Verschmelzung von Spermium und Eizelle → gleicherbig). Bekommt man z. B. je von Vater und von Mutter das Allel für Blutgruppe A, dann hat man AA (Genotyp) und kann damit nur Blutgruppe A ausbilden (Phänotyp). Hat der Nachkomme jedoch zwei unterschiedliche Allele und ist damit heterozygot (hetero = verschieden → verschiedenerbig), so gibt es drei Möglichkeiten, die passieren können:

1. **Dominant-Rezessiv** bedeutet, dass ein Allel das andere dominiert und als einziges umgesetzt wird. Der Phänotyp, also das Endprodukt, zeigt einen Nachkommen mit nur den Eigenschaften des dominanten Partners. Das sieht man bei der Blutgruppe A in Kombination mit dem Allel der Blutgruppe 0. Der Nachkomme hat immer Blutgruppe A, auch wenn er von einem Elternteil ein 0-Allel bekommt und somit im Genotyp A0 vorliegt. Gleiches gilt übrigens auch bei Blutgruppe B für B0. Ein zweites Beispiel ist die Farbe von Erbsen: vermehrt man eine reinerbig gelbe mit einer reinerbig grünen Erbse, so dominiert das Gelb und es kommen nur gelbe Erbsen heraus.

Das „schwächere“ Allel, welches sich dominieren lässt und daher als rezessiv bezeichnet wird, kann nur in dem Fall ausgebildet werden, dass es reinerbig vorliegt: es also von beiden Eltern kommt. So verhält es sich demnach auch mit der Blutgruppe 0. Diese kann sich nicht gegen A oder B durchsetzen und wird nur ausgebildet, wenn von beiden Eltern ein 0-Allel kommt. Deshalb ist die Wahrscheinlichkeit im Vergleich zu A oder B kleiner, diese Blutgruppe bei der Vererbung zu bekommen.

Bei unserer Magie liegt dieser Fall ab und an mal vor, denn es gibt nur bei der Kategorie Strahlung ein paar später entstandene Arten. Diese verhalten sich rezessiv gegenüber allen anderen und werden daher nur ausgeprägt, wenn sie reinerbig vorliegen.

2. **Kodominant** heißt, dass beide Allele dominierend sind: keines gibt nach, weshalb beim Nachkommen *beide* Merkmale ausgeprägt sind. Dies kann man bei der Blutgruppe AB beobachten: es wird einfach alles von den Eltern ausgeprägt.

In unserem Fall haben wir dies abgewandelt: eins von beiden Allelen prägt sich primär aus und liegt im Vergleich zu einem reinerbigen Magieanwender bei 90 %. Es ist also auch die einzige Art, die im intuitiven Level erlebbar ist. Denn die andere wird nur zu 10 % ausgeprägt und ist nur für Magie-Begabte erlebbar.

3. **Intermediär** wiederum ist eine Mischform, bei der je Teile der elterlichen Merkmale ausgeprägt werden. Dafür gibt es zwar kein Beispiel bei unseren Blutgruppen, allerdings werden aus den roten und weißen Blüten der elterlichen Wunderblumen beim Nachfahren rosa Blüten.

In unserem Fall heißt es, dass durch die Mischung der elterlichen Magie eine neue Magieart entsteht, die physikalisch auf den beiden vorherigen basiert.

Möchte man eine gute Übersicht darüber haben, welche Kinder bei den vorliegenden Eltern herauskommen können, erstellt man am Besten eine Vererbungstabelle. Dabei werden die einzelnen Allele der Eltern einander in Zeilen und Spalten gegenüber gestellt. Ein Beispiel in Bezug auf unsere Blutgruppen findet sich in Tab. 2.2. Sind mehr Informationen zu Vererbungsmustern bei den verschiedenen Möglichkeiten auch über zwei Generationen hinweg gewünscht, seien Artikel zur Mendelschen Vererbung empfohlen.

2.3.2 Allele der Menschen unseres Landes

Die 11 unter den Menschen in Mantodea verbreiteten Arten der Kontrolle über Magie finden sich in Tab. 2.3. Dort ist dargestellt, bei welchen genetischen Kombinationen

Tab. 2.2: Vererbungstabelle mit Blutgruppen.

In diesen Beispielen von Vererbungstabellen werden die Fortpflanzung von verschiedenen Müttern und Vätern miteinander betrachtet. Dazu werden ihre einzelnen Allele separiert geschrieben und dann in den Zellen neu kombiniert. Das ist am Ende genau das, was bei der Entstehung von Spermien/Eizellen (Trennung) und deren Verschmelzung zur Zygote (Kombination) geschieht. In den einzelnen Zellen steht nun der Genotyp des jeweiligen möglichen Kindes. Aufgrund von Informationen über die Durchsetzungskraft kann man daraus dann den Phänotyp, also die resultierende Blutgruppe bestimmen. Eine solche Tabelle zeigt auch gleichzeitig die prozentuale Verteilung von Ausprägungen bei den Kindern, wenn man ganz viele solcher Elternpaare kombiniert.

		Mutter 1		Mutter 1		Mutter 2					
		A	0	A	0	A	B				
Vater 1	A	AA	A0	Vater 2	A	AA	A0	Vater 2	A	AA	AB
	0	A0	00		B	BA	B0		B	BA	BB

welche Magieart ausgeprägt wird. Die gleichen Informationen lassen sich auch in Tab. 2.4 finden; dort allerdings in Form einer großen Vererbungstabelle, bei der man schnell überprüfen kann, was sich aus einer bestimmten Allel-Kombination ergibt. Von den dargestellten Magiearten nutzt der Soldat die Temperatur, die Spionin das Licht und die Diplomatin zuerst Schub und später auch Gleichstrom.

Interessante Links:

Magie soll Mystik behalten

Konsequenzen von Magie

Magie und Fortschritt

Tab. 2.3: Magiearten in Mantodea.

Die Tabelle liest sich spaltenweise wie folgt: gibt es ein eigenes Allel für die Magieart, so findet sich ein Eintrag in „reinerbig“. Die Großschreibung gibt darüber Aufschluss, ob die Fähigkeit unabhängig entstand. Wird die Art auch alleinig ausgeprägt, wenn ihr Allel mit einem anderen kombiniert vorliegt, so ist diese Kombination unter „dominant-rezessiv“ zu finden. Sollte es passieren, dass die Kombination zweier Allele zu einem Mix beim Phänotypen sorgt und somit eine neue Art entsteht, so ist dies bei dieser neuen Art unter „intermediär“ aufgeführt. Üblicherweise prägen die Nachkommen bei zwei unterschiedlichen dominanten Allelen eines zu 90% aus und das andere zu 10%, weshalb dies bei den kodominanten Fällen bei der Art aufgeführt ist, die primär vorliegt.

Magieart	reinerbig	dominant-rezessiv	intermediär	kodominant 90:10
Licht	LL	Li, Lt, Lm	-	LG, LD
Infrarot ²	ii	-	-	-
Terahertz ³	tt	-	-	-
Mikrowellen ¹	mm	mi, mt	LW	-
Wechselstrom	WW	Wm, Wi, Wt	-	WG, WD
Gleichstrom	GG	Gi, Gt, Gm	-	-
Schub	SS	Si, St, Sm	-	SL, SW, SG, SD
Druck	DD	Di, Dt, Dm	-	DG
Temperatur	TT	Ti, Tt, Tm	-	TL, TW, TS
Hydrodynamik	-	-	DT	-
Proliferation	-	-	GT	-

¹ Diese Art entstand wie heute immer noch aus der Überlagerung von Licht und Wechselstrom. Durch ein Crossing-Over entwickelte sie sich auch zu einer eigenständigen Art und kann daher heutzutage auf beiden Wegen erlangt werden.

² Nach dem obigen Ereignis kam es vor ein paar hundert Jahren zwischen Mikrowellen und Licht zu einem ähnlichen Ereignis.

³ Terahertz ist wie Infrarot entstanden, allerdings erst vor 2-3 Generationen.

Tab. 2.4: Alle Allel-Kombinationen der Magiearten in Mantodea.
Die Kombination von Infrarot und Terahertz tritt bisher nicht auf, da Terahertz zu neu ist.

	L	i	t	m	w	G	S	D	T
L	LL Licht	Li Licht	Lt Licht	Lm Licht	LW Mikro- welle	LG Licht	LS Schub	LD Licht	LT Tempe- ratur
i	iL Licht	ii Infrarot	it ?	im Mikro- welle	iW Wechsel- strom	iG Gleich- strom	iS Schub	iD Druck	iT Tempe- ratur
t	tL Licht	ti ?	tt Terahertz	tm Mikro- welle	tW Wechsel- strom	tG Gleich- strom	tS Schub	tD Druck	tT Tempe- ratur
m	mL Licht	mi Mikro- welle	mt Mikro- welle	mm Mikro- welle	mW Wechsel- strom	mG Gleich- strom	mS Schub	mD Druck	mT Tempe- ratur
W	WL Mikro- welle	Wi Wechsel- strom	Wt Wechsel- strom	Wm Wechsel- strom	WW Wechsel- strom	WG Wechsel- strom	WS Schub	WD Wechsel- strom	WT Tempe- ratur
G	GL Licht	Gi Gleich- strom	Gt Gleich- strom	Gm Gleich- strom	GW Wechsel- strom	GG Gleich- strom	GS Schub	GD Druck	GT Prolife- ration
S	SL Schub	Si Schub	St Schub	Sm Schub	SW Schub	SG Schub	SS Schub	SD Schub	ST Tempe- ratur
D	DL Licht	Di Druck	Dt Druck	Dm Druck	DW Wechsel- strom	DG Druck	DS Schub	DD Druck	DT Hydro- dynamik
T	TL Tempe- ratur	Ti Tempe- ratur	Tt Tempe- ratur	Tm Tempe- ratur	TW Tempe- ratur	TG Prolife- ration	TS Tempe- ratur	TD Hydro- dynamik	TT Tempe- ratur

3 Essenz

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 "ein 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.

4 Lebensformen

4.1 Hominini

Die Zugehörigkeit zu den Hominini wird als hominin bezeichnet. Eine Darstellung der Rassen im Vergleich findet sich in Abb. 4.1.

- Sämtliche (derzeit bekannte) normale Menschenarten haben sich aus den entsprechenden (gleichen) Äffenentwickelt. Wesen wie Argonier oder Kajits gibt es bei uns also nicht.
- Die Arten sind immer wie bei der typischen Artenbildung in exklusiven Gebieten entstanden. also es erfolgte eine allgemeine gleiche Entwicklung und manche Arten waren dann abgeschieden von anderen besonderen Umweltbedingungen ausgesetzt und haben deshalb bestimmte Merkmale neu entwickelt oder rückentwickelt
- Die Arten können sich noch mischen, aber wie bei Esel und Pferd (Unterschiede ähnlich wie hier) sind ihre Nachkommen selbst infertil
- die im folgenden vorgestellten Arten sind teilweise nur Anregungen und Beispiele und müssen nicht im Spiel enthalten sein. Ebenso können sie einfach Teil der Welt und unserer Gegend nicht oder nur durch Geschichten bekannt sein. Ist jedoch für später durchaus wichtig :smiley:
- Das heißt auch, dass die Menschenarten keine Federn oder Schuppen haben – wenn die nicht irgendwie begründbar sind (max. Schuppen). Denn Federn sind was rein von den Vögeln, die mit den Säugern nix zu tun haben mit Hörnern bzw. Horn an sich kann natürlich viel gearbeitet werden
- natürlich kann es sein, dass wir durch besondere Umweltgeschehnisse mit viel Magie auch noch andere Arten haben, die sind dann aber „unnatürlich“

Stammbaum Hier soll man später den Stammbaum der Hominini finden können. Also welche Art sich wann von welcher anderen abgezweigt hat.

Besonderheiten Einige Humanoide haben gemeinsame Besonderheiten im Vgl. zu den RL-Menschen. Dies hängt immer davon ab, wann sich die jeweiligen Arten voneinander



Abb. 4.1: Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.

abgespalten haben.

So haben z.B. alle Humanoiden ein besonderes Sinnesorgan (siehe Standard bei Menschen, Besonderheiten bei der jeweiligen Art erwähnt).

4.1.1 Vorwissen

Bei der Erstellung der Rassen bitte folgende Punkte (aus Wikipedia) beachten:

Obwohl die Primaten eine relativ klar definierte Säugetierordnung sind, gibt es relativ wenig Merkmale, die bei allen Tieren dieser Ordnung und sonst bei keinem anderen Säugetier zu finden sind. Dennoch lassen sich laut dem Biologen Robert Martin neun Merkmale der Primatenordnung festhalten:

- Der große Zeh ist opponierbar (Ausnahme: Mensch) und die Hände sind zum Greifen geeignet.
- Die Nägel an den Händen und Füßen der meisten Arten sind flach (keine Krallen). Zudem haben Primaten Fingerabdrücke.
- Die Fortbewegung ist von den Hinterbeinen dominiert, der Schwerpunkt liegt näher an den hinteren Gliedmaßen.
- Die olfaktorische Wahrnehmung ist unspezialisiert und bei tagaktiven Primaten reduziert.
- Die visuelle Wahrnehmung ist hochentwickelt. Die Augen sind groß und nach vorne gerichtet (Stereoskopie).
- Die Weibchen haben geringe Wurfgrößen. Schwangerschaft und Abstillen dauern länger als bei anderen Säugetieren vergleichbarer Größe.
- Die Gehirne sind verhältnismäßig größer als bei anderen Säugetieren und weisen einige einzigartige anatomische Merkmale auf.
- Die Backenzähne sind relativ unspezialisiert und es gibt maximal drei; sowie maximal zwei Schneidezähne, einen Eckzahn, und drei Prämolare.
- Es gibt weitere (für Systematiker nützliche) subtile anatomische Besonderheiten, die sich jedoch nur schwer funktionell einordnen lassen.
- **Körpergröße:** Einige Arten haben einen ausgeprägten Geschlechtsdimorphismus, wobei die Männchen mancher Arten doppelt so schwer wie die Weibchen sein können und sich auch in der Fellfarbe unterscheiden können.
- **Behaarung:** Der Körper der meisten Primaten ist mit Fell bedeckt, dessen Färbung von weiß über grau bis zu braun und schwarz variieren kann. Die Handflächen und Fußsohlen sind meistens unbehaart, bei manchen Arten auch das Gesicht oder der ganze Kopf (zum Beispiel Uakaris). Am wenigsten behaart ist der Mensch.
- **Augen:** Die größten Augen aller Primaten haben die Koboldmakis. Bei den größ-

tenteils nachtaktiven Feuchtnasenprimaten ist zusätzlich eine lichtreflektierende Schicht hinter der Netzhaut, das Tapetum lucidum vorhanden.

- **Nase:** Namensgebender Unterschied der beiden Unterordnungen ist der Nasenspiegel (Rhinarium), der bei den Feuchtnasenprimaten feucht und drüsenreich ist und sich in einem gut entwickelten Geruchssinn widerspiegelt. Die Trockennasenprimaten hingegen besitzen einfache, trockene Nüstern und ihr Geruchssinn ist weit weniger gut entwickelt.
- **Zähne:** Die Form insbesondere der Backenzähne gibt Aufschluss über die Ernährung. Vorwiegend fruchtfressende Arten haben abgerundete, insektenfressende Arten haben auffallend spitze Molaren. Bei Blätterfressern haben die Backenzähne scharfe Kanten, die zur Zerkleinerung der harten Blätter dienen.
- **Schwanz:** Für viele baumbewohnende Säugetiere ist ein langer Schwanz ein wichtiges Gleichgewichts- und Balanceorgan, so auch bei den meisten Primaten. Jedoch kann der Schwanz rückgebildet sein oder ganz fehlen. Mit Ausnahme der Menschenartigen, die generell schwanzlos sind, ist die Schwanzlänge kein Verwandtschaftsmerkmal, da Stummelschwänze bei zahlreichen Arten unabhängig von der Entwicklung vorkommen. Sogar innerhalb einer Gattung, der Makaken, gibt es schwanzlose Arten (zum Beispiel der Berberaffe) und Arten, deren Schwanz länger als der Körper ist (zum Beispiel der Javaneraffe). Einen Greifschwanz haben nur einige Gattungen der Neuweltaffen ausgebildet (die Klammerschwanzaffen und die Brüllaffen). Dieser ist an der Unterseite unbehaart und mit sensiblen Nervenzellen ausgestattet.
- **Aktivitätszeiten:** Die unterschiedlichen Aktivitätszeiten haben sich auch im Körperbau niedergeschlagen, so sind in beiden Untergruppen nachtaktive Tiere durchschnittlich kleiner als tagaktive. Eine weitere Anpassung an die Nachtaktivität stellt der bessere Geruchssinn der Feuchtnasenprimaten dar. Vergleichbar mit anderen Säugetieren ist die Tatsache, dass Arten, die sich vorwiegend von Blättern ernähren, längere Ruhezeiten einlegen, um den niedrigen Nährwert ihrer Nahrung zu kompensieren.

4.1.2 Menschen

- sehen an sich wie Menschen aus. Durchschnittliche Körpergröße: 165 cm für Frauen, 180 cm für Männer
- zusätzliches Sinnesorgan zum Spüren von Magie. Dieses funktioniert ähnlich wie das Seitenlinienorgan der Fische. Öffnungen am Hals links und rechts erlauben die Wahrnehmung von Magie bzw. deren Intensität. Man kann sie spüren wie Druck.

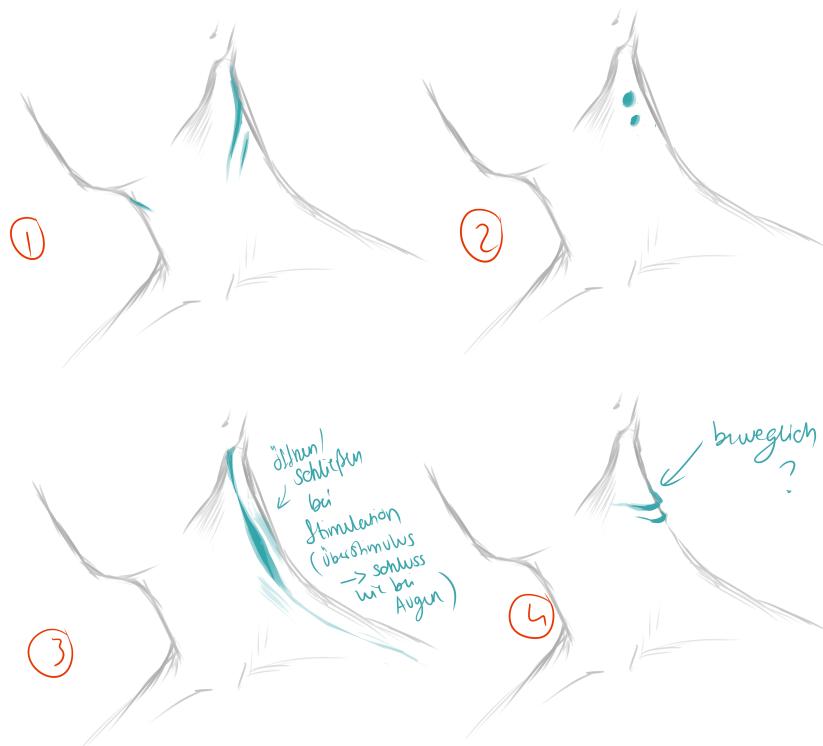


Abb. 4.2: Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.

Siehe auch Abb. 4.2.

4.1.3 Dunkles Volk

4.1.4 Zwerge

- Zwerge sind "kleine", stämmige Menschen (da solche durch Tunnel besser hindurch kommen) mit einer Körpergröße von durchschnittlich 1,25 m bei Frauen und 1,35 m bei Männern. Dabei sind die Gräber sehr kräftige aufgrund der anstrengenden körperlichen Arbeit, wie in Abb. 4.3 zu sehen ist. Die restlichen sind wie Menschen unterschiedlichen Körperbaus, zu sehen in Abb. 4.4 und 4.5. Ihr Körper ist bezgl Kopf und Torso vergleichbar mit Menschen, doch ihre Gliedmaßen scheinen verkürzt.
- leben in Höhlensystemen die tief unter die Oberfläche reichen
- ihre **Sicht** ist nicht so gut, da das im Allgemeinen recht unwichtig unter der Erde ist
- dafür ist ihr **Gehör** extrem gut. Zudem können sie (ähnlich wie Fledermäuse) auch höhere und tiefere Schwingungen wahrnehmen und sie zur Orientierung nutzen.

Sie haben zwar kein Organ, um diese Schallwellen so auszustoßen, allerdings zeigt sich das in ihrer Magie. Ihre Ohren sind dadurch etwas abstehender und deutlich beweglicher (ähnlich mehrere Tiere, zB auch Fledermäuse)

- auch ihr **Geruch** ist verbessert: mit diesem können sie schnell gefährliche Dämpfe wahrnehmen oder Beutetiere unter der Erde riechen.
- Magie-bezogen hat sich bei ihnen nämlich hauptsächlich die **Vibration (S. 39)** (**änderbar**) durchgesetzt: damit können sie die Schwingungen in der Luft erzeugen, die sie mit ihrem feinen Gehör auswerten und sich so auch im Dunklen zurechtfinden können. Weiterhin nützt ihnen die Vibration beim Tunnelbau sehr viel
- weiterhin hat sich ihre **Sauerstoffverwertung** angepasst: sie sind in der Lage, schon geringe Mengen Sauerstoff in der Umgebungsluft effektiv zu nutzen und somit auch tief unter der Erde vernünftig atmen zu können. Diese erhöhte Verwertbarkeit ist ein gradueller Anpassungsprozess, der nicht von jetzt auf gleich funktioniert. Das ist vor allem beim Aufstieg aus den Tiefen relevant, denn wenn sie zu schnell an die Oberfläche mit ihrer hohen Sauerstoffkonzentration kommen, dann erleiden sie Symptome wie bei der Hyperventilation und sterben. Daher müssen sie die ersten Stunden bis Tage eine Art Maske/Sack mit sich herum tragen, mit der sie sich graduell an die höhere Konzentration gewöhnen können. Weiterhin beschleunigt die hohe O₂-Konzentration ihre Zellalterung und somit ihren Tod. Dies führt dazu, dass sie sich auf der Oberfläche kaum finden lassen und vorrangig mehrere Meter tief unter der Erde wohnen.

Entstehung

Die Vorfahren der Zwerge, eine Menschenaffenart normaler Größe, sind eine Gruppe, die sich in einer Gegend niedergelassen hatten, die einen gefährlichen größeren Jäger hatte. Das zwang diese Menschen dazu, sich in die natürlichen Höhlen der Gegend zurück zu ziehen. Die Jagd bei Nacht wurde bevorzugt, da es tagsüber gefährlicher war. Über die Zeit hinweg passten sie sich ihren Bedingungen an: Leben hauptsächlich im Dunklen und unter der Erde, draußen nur nachts. Für eine wachsende Gemeinschaft schließlich mussten immer tiefere Höhlen gegraben werden und so... kam es zur Entwicklung der Rasse der Zwerge, wie es sie heute gibt. Die nötige UV Strahlung erhielten sie über Pilze, die an den Höhlenwänden wuchsen und leuchteten.

4.1.5 Halblinge

Ziemlich genau Pygmäen.

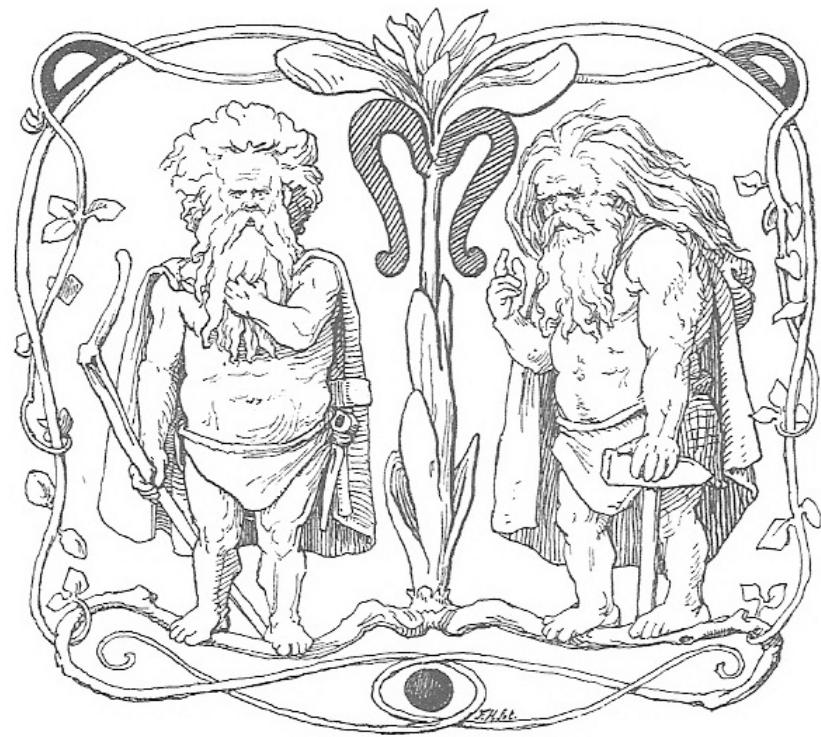


Abb. 4.3: Typische Gräber der Zwerge.

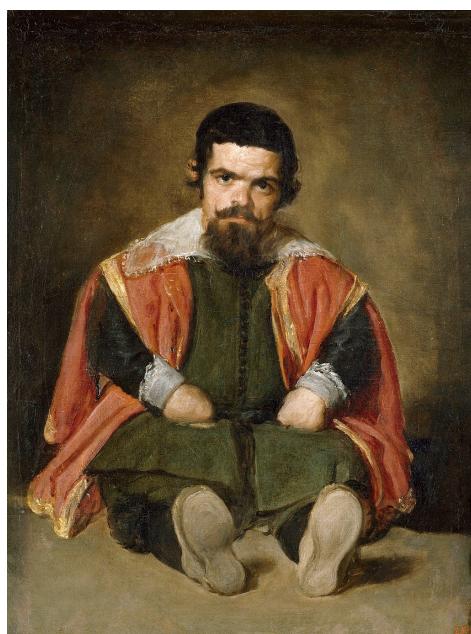


Abb. 4.4: Ein zwergischer Kaufmann.



Abb. 4.5: Eine zwergische Händlerin.

4.1.6 Sylvan

ein Sylvan, mehrere Sylvaner

- diese Menschenart lebt in dem ?? (S. ??), wo die Bäume so hoch werden, dass wir im Vgl. so groß wie Mäuse oder Käfer sind
- Sie leben auf den Ebenen über dem Boden, wo die riesigen Äste der Bäume neue Ebenen erschaffen. Seltenst betreten sie den Waldboden
- Ich stelle sie mir allerdings auch nicht am Ast schwingend vor, schon als Baumbewohner wie Menschen sie werden würden, also Natur unterwerfend und nutzen.
- aufgrund des extremen Vorteils der Fähigkeit, Druck bzw Wind zu beeinflussen, ebenso wie die Atombindungen zu verhärten; aufgrund dessen haben diese Allele alle anderen verdrängt und man findet bei dieser Menschenart keine andere Magienutzung mehr

Aussehen der Sylvaner

- sie sind etwas größer als normale Menschen (Durchschnitt 15 cm größer: Frauen 180 cm, Männer 195 cm), deutlich dünner und bewegen sich sehr grazil
- eine ihrer Anpassungen an den Lebensraum: der **Schwanz**. Sie haben den Schwanz wieder rückentwickelt, weil der sehr stark bei der Stabilisation des Gleichgewichts hilft, was in den luftigen Höhen des Lebensraums von starkem Vorteil ist
- keine **Krallen** (sie sollen nicht zu sehr zu Mensch+Katze oder Fuchs werden). Zudem: wozu brauchen sie diese? Sie behindern beim benutzen von Werkzeugen. Vllt ein paar längere Finger oder größere Hände, im Verhältnis.
- **Behaarung**. Wir möchten ungerne, dass ihnen die Menschlichkeit zu sehr abhanden kommt und sie zu sehr „Monster“ werden. Also lange Haare am ganzen Körper wären komisch. Kurze Haare, so 0,5-2 cm in der Variation plus Kopfbehaarung halte ich für sinnvoll. Denn wir stellen da ja praktisch eine leichte Rückentwicklung mehrere Merkmale dar. Also auch Haupthaar. Hände und Füße sollten nackt sein. Das Gesicht größtenteils auch, dafür läuft ihre Haarlinie bis zu inklusive den Augenbrauen runter (kürzere Haare auf der Stirn, keine extra Augenbrauen) und seitlich stärker auf die Wangen rauf.
Idee: Sie haben einen farblichen Fellwechsel zwischen Sommer und Winter

- ggf. sind die **Augen** größer (Diskussion)
- **Ohren**: keine spezielle Anpassung, also normale menschliche Ohren

Entstehung

Geschichtlich sollten sich die Sylvans recht früh von den Urmenschen abgespalten haben.

Kultur

- ein Ritual könnte sein, dass sie die Leichen der Toten in Ast- und Blattwiegen aufbahren und sie dann Richtung Erdboden schicken

4.1.7 Unda

ein Unda, mehrere Undar

- diese Art lebt am Rande bzw. halb in großen Gewässern
- **Sonar:** In Zusammenhang mit Magie und Körperlichem haben die Undar ein präzises Biosonar entwickelt: sie können mittels Magie hochfrequente Wellen erzeugen, mit denen sie ihre Umgebung ähnlich wie Fledermäuse abtasten. Um den Schall präzise zu interpretieren, haben sie große bewegliche Ohren. Zudem können sie mit ihrer Magie lauten Schall erzeugen, was sie gut bei der Jagd zur Betäubung einsetzen.

Körperliches

- bei ihnen entwickeln sich die Schwimmhäute an den **Händen** während der Embryonalentwicklung nicht mehr zurück; zudem haben sie vergleichsweise große und längliche **Füße** entwickelt
- Eine **dicke Fettschicht** schützt sie vor der Kälte des Wassers: Kaltes Wasser entzieht dem Körper wesentlich mehr Wärme als Luft. Undar müssen aber, wie die meisten anderen Säugetiere, eine konstante Temperatur von 36 bis 37 Grad Celsius halten, da sonst das Herz-Kreislauf-System versagt.
- Da Wasser viel dichter als Luft ist, fällt die Bewegung darin entsprechend schwerer. Mit einem ganz speziellen Trick setzen sie ihn herab: An der glatten weichen Haut würden sich beim Schwimmen normalerweise Turbulenzen bilden. Diese Verwirbelungen erhöhen den Wasserwiderstand und würden sie mit ihrer großen **Körperoberfläche** stark abbremsen. Aber Undar sind in der Lage, die entstehenden Wirbel mit Drucksensoren zu ertasten und durch feine Hautrillen auszugleichen.
- Da sie unter Wasser nicht atmen können, haben die Undar ihren Sauerstoffhaushalt an das Leben unter Wasser angepasst. Mit einem Atemzug können sie 80 bis 90 Prozent ihrer **Atemluft** austauschen. Beim Menschen sind es gerade einmal zehn

bis 15 Prozent. Damit ihnen auf längeren Tauchgängen nicht die Luft ausgeht, können sie den Sauerstoff viel besser speichern: ihr Blut ist stärker mit Hämoglobin angereichert und sie können mehr Sauerstoff in den Muskeln zwischenspeichern. Das gesamte System der Energiegewinnung ist äußerst effizient.

- **Sinne:** Die meisten Wale besitzen, ähnlich wie viele andere Säugetiere, auch gut ausgebildete **Augen**. Da die Sichtverhältnisse im Wasser jedoch wesentlich schlechter sind als an Land, haben sich die Wale im Laufe ihrer Entwicklung auf andere Sinne spezialisiert, besonders auf das **Hören** und **Tasten**. Das **Riechen** ist eher unterentwickelt.

Entstehung

...

4.1.8 Ferus

ein Ferus, mehrere Feri

- ...

Körperliches

- ...

Entstehung

...

4.2 Tiere

4.2.1 Echte Tiere

Regenbogen Oktopus Könnte tatsächlich eine Inspiration für Meerjungfrauen gewesen sein (insbes. Start des Videos): 9gag.com

Axolotl Sind einfach süß. Wir wollen sie dabei haben!

4.3 Pflanzen

4.3.1 Echte Pflanzen

Sandbüchsenbaum Wikipedia. Die Stacheln des Baumes sind voller Gift. Die Früchte sehen wie kleine Kürbisste aus und wenn sie reif sind, explodieren sie und schleudern die Samen mit bis zu 240 km/h weg.

4.4 Mikroorganismen

Teil II

Geschichte

5 Welt

6 Kontinent

6.1 Nachbarland 1

6.1.1 Kurzbeschreibung

- Name:
- Lage:
- Topographie:
- ansässige Rassen:
- Regierung:
- Wirtschaft:
- politisches Verhältnis zu unserem Land: neutral, potentiell feindlich

6.1.2 Geschichte

Das einstige Königreich (NaLa) wird derzeit von einer Katastrophe in die andere gejagt. Zuerst kam es zu Aufständen gegen die Monarchie, woraus sich ein handfester Bürgerkrieg entwickelte. Im Verlaufe dieses Bürgerkrieges kam es zu Enteignungen und viele junge Menschen verloren ihre Eltern. Diese Situation wird nun schamlos ausgenutzt von einer militanten Bewegung (MilBe), die sich zum Ziel gesetzt hat, aus NaLa einen egalitären Staat zu machen. Das bedeutet zwar grundlegend, dass alle Einwohner den gleichen Zugang zu den zentralen Ressourcen haben (Nahrungsmittel, Güter, Land usw.) und auch Keiner dauerhaft Macht über Andere ausüben kann. Der soziale Status des Einzelnen soll vor allem von seinen Fähigkeiten und seinem Willen abhängen. Es soll politische und soziale Gleichheit herrschen. Aber damit einher geht auch, dass individueller Besitz und Eigentum nur einen nachrangigen Stellenwert haben. (Im Grunde also das Prinzip des Kommunismus.)

Die MilBe rekrutiert viele der elternlosen Jugendlichen, die ohne Bindungen dastehen sowie Personen, die aufgrund der Enteignungen und des Bürgerkrieges keine Verbindungen zu anderen Gemeinschaften mehr haben. Außerdem verfolgt die MilBe eine stark

nationalistische Philosophie, möchte Minderheiten im eigenen Land unterdrücken und ausmerzen und das eigene Volk von Fehlerhaftigkeit befreien. Zu einer der zu bekämpfenden Fehler gehören alle Magiebegabten, die sich gegen die MilBe stellen, da sie über zu viel Macht verfügen. In den eigenen Reihen hingegen sieht die MilBe sehr gerne, mächtige und regimetreue Magier.

Der letzte Monarch wurde vor kurzem durch einen blutigen, durch die MilBe angeführten Aufstand ins Exil (unser Land oder ein anderes?) vertrieben. Jetzt beginnt die MilBe die politische Säuberung von NaLa und verfolgt, foltert und ermordet Anhänger, Sympathisanten und Unterstellte der Monarchie und des Monarchen. Die Hauptstadt von NaLa ist bereits eingenommen und eine „Demokratie“ ist ausgerufen worden, mit dem Anführer der MilBe als Staatsoberhaupt.

Nach den langen Kämpfen begrüßt ein Großteil der Bevölkerung nun die Truppen der MilBe jubelnd. Ein großer Teil der Kämpfer bestand aus Kindersoldaten, die zu diesem Zeitpunkt nichts anderes als ein Leben als Soldat kannten. Doch diese Stimmungslage kippt sehr schnell als das Staatsoberhaupt mit seinem Terrorregime beginnt. Die Besonderheit daran: Im Gegensatz zu anderen Diktatoren will dieser sich nicht zu erkennen geben und verbirgt sich hinter den Reihen der MilBe und einer großen Regierungsstruktur. Damit will er vermeiden, dass Anschläge gegen ihn ausgeführt werden.

In dieser Zeit, in der das Terrorregime beginnt, befindet sich NaLa aktuell.

Die Hauptstadt wurde komplett „evakuiert“ und die MilBe hat sich dort niedergelassen. Wer im Verdacht steht, mit Magiern, Minderheiten wie den Zwergen, Monarchieverfechtern oder sogar Ausländern/anderen Rassen zu kollaborieren, wird mitsamt der ganzen Familie (Ehegatten und Kinder) ermordet. Anfangs werden sie klassisch hingerichtet, doch das Metall ermüdet schnell und die MilBe will Ressourcen sparen. Darum werden die Menschen (soll es diese oder eine andere Rasse sein?) brutal zu Tode geprügelt. Kinder werden einfach mit den Köpfen gegen Bäume geschlagen oder von Klippen gestoßen. Erwachsene werden gehängt, oder je nach belieben anderweitig waffenfrei ermordet. Zuvor jedoch werden alle maßlos gefoltert, um Informationen über weitere Gegner der Regimes zu erhalten. Gefangenengelager werden errichtet und täglich hunderte Menschen(?) getötet.

Alle übrigen Mitglieder der Gesellschaft, die nicht zur MilBe überlaufen, werden in Arbeitslager gezwungen und der bisherige Reichtum, die Infrastruktur und alles, was sich

bisher in NaLa entwickelt hatte, soll niedergerissen und neu strukturiert und aufgebaut werden. Ganz nach den Vorstellungen der MilBe.

Aufgrund dieser Entwicklungen ist NaLa gerade vollauf mit seinen eigenen Problemen beschäftigt und wird sich aktuell weder mit unserem Land verbünden noch sich anfeinden – zumindest vorerst! Allerdings werden mittellose Flüchtlinge in unser Land kommen, die von dort berichten und Schreckliches erlitten haben.

6.1.3 Gräueltaten

Die MilBe-Soldaten, meist jung und vom Land, trieben die Menschen(?) ohne Gnade aus der Hauptstadt. So auch Kranke, die teilweise noch verbunden waren und deren Binden von Blut durchtränkt, teils von Angehörigen auf ihren Bahnen stadtauswärts getragen, andere wiederum versuchten auf allen Vieren zu krabbeln, weil sie keine Verwandten mehr hatten und nicht mehr gehen konnten.

Neben den Massenmorden ist eine weitere Methode der MilBe der Tod durch Arbeit. In den Arbeitslagern müssen die Gefangenen bis zur letzten Kraft arbeiten, wer nicht mehr kann, wird aussortiert oder zum Sterben zurückgelassen. Viele sterben in den Lagern an Unterernährung, Seuchen, Überarbeitung und Folter.

Wer in den Lagern ankam, wurde so lange gefoltert, bis er mindestens 50 bis 60 Personen denunziert hatte. Diese wurden dann wiederum gefangen genommen usw.

Zwangsehen um Verwandtschaftsverhältnisse zu schwächen und den Gehorsam gegenüber der MilBe zu stärken. Bei der Zeremonie müssen die Eheleute sagen: „Ich danke MilBe, dass sie mir gute Eltern sind und mir erlauben, einen Partner zu haben und sich um mich kümmern, als wäre ich ihr biologisches Kind.“

Wenn eine Frau Angst hat oder schlichtweg keinen Sex mit ihrem neuen Ehemann haben will, darf sie gefoltert oder eingesperrt werden. Der Mann kann sich beschweren, dass er um den Vollzug der Ehe betrogen wurde oder aber der Vorfall wird der MilBe von einem Spitzel gemeldet. Die Folgen des Verstoßes sind nicht absehbar, weshalb es in den Augen vieler Frauen besser ist, den erzwungenen Geschlechtsverkehr, der vom Staat verlangt wird, einfach geschehen zu lassen.

Babys von Verrätern werden nicht behalten. Sie könnten später Rache nehmen. Darum werden sie von Untergebenen der MilBe an den Füßen gepackt und gegen Bäume

geschleudert.

6.2 Nachbarland 2

6.2.1 Kurzbeschreibung

- Name:
- Lage:
- Topographie:
- ansässige Rassen:
- Regierung:
- Wirtschaft:
- politisches Verhältnis zu unserem Land: freundlich

6.2.2 Geschichte

6.3 Nachbarland 3

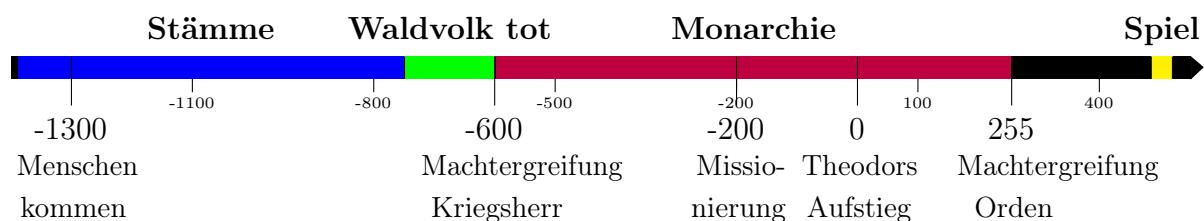
6.3.1 Kurzbeschreibung

- Name:
- Lage:
- Topographie:
- ansässige Rassen:
- Regierung:
- Wirtschaft:
- politisches Verhältnis zu unserem Land: freundlich

6.3.2 Geschichte

7 Mantodea

- Lage:
- Topographie:
- ansässige Rassen: Menschen (S. 52), Zwerge (S. 53), Sylvan (S. 56)



7.1 Stammesverbände

Etwa 1300 vor Theodors Aufstieg wanderte ein großer Stamm aus den unwirtlichen Gefilden des Nordens weiter nach Süden. Sie überfielen bestehende Gemeinschaften, raubten sie aus oder machten sie sich Untertan. Die Nordlinge ließen sich umgeben von grünen Wäldern und fruchtbaren Böden entlang eines großen Flusses nieder. Im Nordwesten wurde das von ihnen eroberte Gebiet (Mantodea) von einem riesigen Gebirgszug begrenzt und im Südosten durch einen Wald mit riesenhaften Bäumen und einer ungeahnten Ausdehnung (Gigantus Wald (S. 7)).

Ihre Gruppe teilte sich in kleinere Stämme auf. Einige blieben auf der Ebene am Fluss, andere zog es in die Berge, auch der dort auffindbaren Rohstoffe wegen. Dieser lockere Verbund aus Stammesverbänden hielt lange Zeit an, auch ohne feste Struktur. Das einzige, was sie alle miteinander verbunden hat, war die militärische Stärke.

7.2 Der Untergang des dunklen Volks

- Waldvolk, Mischung aus Sylvan und Halblingen - animalisch, klein gewachsen, mit dem Wald verbunden und an ihn angepasst, leben in den Schatten tiefer, undurchdringlicher Wälder

- gegen 750 vTA kommt es zu den ersten Reibereien zwischen dem ansässigen Volk und den Einwanderern
- Menschen/Nordlinge bauen immer größere Siedlungen, nehmen Wald weg
- Waldvolk stiehlt von Vieh und Feldern aufgrund von Nahrungsknappheit und verteidigen für sie wichtige Teile des Waldes
- Unruhen verstärken sich, Eskalation
- Bürgerkrieg, der gegen 600 vTA zur Auslöschung des dunklen Volkes führt

7.3 Monarchie

- einer der Heerführer übernimmt die Landesherrschaft
- baut seine Einflüsse aus und sichert seinen Nachkömmlingen die Thronfolge -> es entsteht eine Erb-Monarchie in der viele Intrigen gesponnen, viele interne Kriege und Machtspielen geführt werden und Brudermord auf der Tagesordnung steht, um an den gewünschten Titel zu gelangen

7.4 Aufstieg der Religion

- um die 200 vTA erreicht ein Missionar die Gegend und beginnt, den Leuten von den 5 Göttern zu predigen
- die Religion breitet sich von ihrem Startgebiet aus, bleibt aber recht beschränkt in ihren Ausmaßen
- ein Teil des Adels lässt sich ebenfalls bekehren, es bildet sich eine religiöse Gemeinschaft einer Kirche
- bei einem Machtvakuum durch den Tod eines Königs ohne Kinder gewinnt im Krieg einer der Adligen aus einem Haus mit ehemals königlichem Blut, welches zur Religion übertrat
- dies ist das Jahr 0
- es folgt eine erzwungenen Missionierung des restlichen Landes: mit Waffengewalt
- über die nächsten Generationen an Königen erhält die Kirche immer mehr Reichtum und Einfluss
- unter den richtigen Leuten erfolgt eine strenge Strukturierung der Kirche und stärkere Auflagen im Glauben und die Macht und Mittel wachsen. Zudem gibt sie sich nun selbst einen Namen
- als 253 nTA der aktuelle Monarch verstirbt und seine Kinder in einen weiteren Krieg untereinander ausbrechen, beschließt der Orden, die günstige Situation zu

nutzen, mobilisiert die Ressourcen und stürzt die Königsfamilie

- das Land wird nun vom obersten Priester der 5 regiert

7.5 Herrschaft des Ordens

- im Verlauf der ersten Jahrzehnte organisiert sich der Orden neu und bildet nach und nach die heutigen Strukturen heraus: die Regierung von einem Priester mit 4 weiteren
- es bildet sich eine kommunistische Grundstruktur für die Führung der Bevölkerung aus. Dabei wird keiner hängen gelassen, solange er seine Arbeit gewissenhaft erledigt
- weitere Anordnungen des Ordens (Bluttausch über junge Leute, Anordnungen zur Landwirtschaft, etc) führen zu einer insgesamt verbesserten Lebenssituation mit deutlich weniger Hungerperioden
- die militaristische Führung spaltet sich ein wenig von der Geistlichen ab, wobei sie dieser noch untergeordnet ist
- Aufbau von Ausbildungsstätten für magiebegabte junge Menschen
- Aufbau einer Heeresstruktur mit Ausbildung junger Rekruten

7.6 Aktuell

- innerhalb des Ordens außerdem Machtkampf der Magie-Häuser
- Orden wirbt auch in Nachbarländern an, hauptsächlich aus bildungsferner und mittelloser Schicht.
Eltern sind leichter mit Naturalien und monetären Mitteln auszuzahlen als reiche, gebildete Familien mit geringerer Kinderzahl
- Rebellion gegen Gottglauben und den Klerus bildet sich
- Das dunkle Volk existiert nur noch als Ammenmärchen.

7.7 Nahe Zukunft

7.8 Ferne Zukunft

8 Tal

Teil III

Gesellschaft

9 Religion

9.1 Übersicht

- Der Glaube an 5 gute und 2 böse Götter.
- Das Symbol der Religion ergibt sich wie in Abschnitt Das Göttersymbol (S. 82) erklärt aus dem Zusammenspiel der 7 Götter und ist in Bild 9.8 dargestellt.

9.2 Geschichte

Die hier erzählte Geschichte ist die vom Klerus verbreitete Sage über die Entstehung der Götter des Streits und der Heimtücke.

Es ist unklar, wie die Götter entstanden sind. Es geschah irgendwie irgendwann. Auf der noch recht unbewohnbaren Erde formten sie lebensfreundliches Gebiet mit ihrer jeweiligen Magie. Sie erschufen das Leben und ließen ihm seinen eigenen Lauf.

Nachdem sie jedoch viel Zeit damit verbracht hatten, sich an ihrem Paradies zu ergötzen, wollten sie auch Wesen nach ihrem Abbild schaffen und so lenkten sie das Leben und die Natur und brachten dadurch die Menschen hervor. Die Menschen, intelligent genug um Kultur aufzubringen, verfielen jedoch in viele Kriege. Mitgerissen aufgrund ihrer Ähnlichkeit und weil sie die Menschen so interessant fanden, integrierten sich die Götter in diese Streitigkeiten. Dabei nahmen sie die Positionen ihrer Menschengruppen an und halfen ihnen und wurden so langsam auch in einen Streit untereinander gezogen, wobei sie ihre negativen Seiten ausspielten.

Dies äußerte sich in vielen kleinen Dingen (**hier Geschichtchen einfügen**), bis die Götter schließlich merkten, dass es so nicht weiter gehen kann. Sie setzten sich zusammen und kamen zum Schluss, dass sie, um wahre Leiter und Lenker des Lebens zu sein, ihre negativen Aspekte los werden müssten. Andernfalls würden ihre dunklen Seiten sie immer wieder übermannen können, was bereits große negative Folgen für alle Lebewesen hatte und auch wieder haben könnte.

Darum bereiteten die Götter ein Ritual vor, um perfekt zu werden und sich wortwörtlich

von ihren schwachen Seiten rein zu waschen. Dazu begaben sie sich in einen See weitab der Zivilisation. Sie wuschen ihre schlechten Seiten von sich ab und versiegelten diese im See. **Allerdings gab es ein kleines Leck, durch welches kontinuierlich ein wenig von der Magie und dem Schlechten austrat.**

Danach treten die Götter lange Zeit nicht in Erscheinung. In der Nähe des Sees, den Bach hinunter, lebte ein Paar. All sein Trinkwasser nahm es aus dem Bach und all ihre Ernte wurde mit dem Wasser bewässert. So nahmen sie über Zeit immer mehr von dem Bösen in sich auf. So wie ihre Macht und Magie wuchs, tat es auch das Böse in ihnen und verzehrte ihre guten Geister. Sie begannen aktiv das Böse aus der Umwelt und schließlich dem See zu absorbieren und wurden immer mächtiger und verdorbener. Sie führten Verwüstung und Zwist herbei und die Götter wurden auf sie aufmerksam. Ihre Versuche, sie zu bekämpfen und unter Kontrolle zu bekommen, scheiterten unter großen Verlusten in der Umwelt. Schließlich sahen die Götter ein, dass sie die beiden nicht besiegen konnten und unter all ihrer gebündelten Macht, um alle Lebewesen zu schützen, ersannen sie einen radikalen Plan.

Da die Götter zu verantworten hatten, dass diese Monster auf die Welt kamen, sahen sie es als ihre Pflicht, die Welt auch wieder von ihnen zu befreien. Aufgrund der zuvor genannten Umstände war die Maßnahme jedoch von drastischer Natur: sie hoben den Ort, auf dem sie die beiden bekämpften, aus der Erde heraus in den Himmel. Dort werden sie nun für alle Zeit gegen die beiden kämpfen und sie in Schach halten, damit das Leben auf der Erde geschützt ist.

Doch die beiden Bösen versuchen ihre Macht zu vergrößern, indem sie ihre Aktuelle auch dazu nutzen, den Lebewesen auf der Erde Böses einzuflüstern und sie zu manipulieren.

Die Erdenwesen sollen ihnen dienen.

Bevor die guten Götter die Erdmasse mitsamt den Bösen in den Himmel aufgehoben haben, **erschufen sie gemeinsam einen Führer für die Toten**, der die verstorbenen Seelen zu ihnen bringen soll. Im Laufe der Zeit, in der sie ihre Pflichten als Götter und Führer der Welt etwas außen vor ließen, haben sie es geschafft, die Bösen zurück zu treiben. Nun gibt es nur noch Kampf auf einem kleinen Teil des Himmels-Brockens.

Nachdem die Toten verbrannt wurden, steigen ihre Seelen in den Himmel auf. Wenn die Verstorbenen in ihrem Leben gut waren und sich nicht von den Einflüsterungen der bösen Götter haben verführen lassen, werden sie vom Seelenleiter hinüber geführt, auf dass sie mit ihrer Kraft die Götter unterstützen und in ihrem Paradies wohnen können. Die verdorbenen Seelen jedoch werden vom Seelenleiter zu Serro fehlgeleitet, damit sie nicht den Bösen helfen können, und auf dem Mond festhängen müssen.

9.3 Götter

In dem Land, in dem wir uns befinden, gibt es mehrere Götter. Regional unterscheidet sich die Wahl der bevorzugten Götter. Diese sind Fiktion und existieren nicht wirklich; es gibt also auch keine Wunder, die von ihnen gewirkt werden. Allerdings interpretieren Menschen ja gerne sehr viel und sehen deshalb ein paar Dinge als Wunder an, die z.B. von den Priestern gemacht werden. Weil diese Priester gute Magier sind, aber das alles natürlich als Geschenk der Götter sehen.

Die Ausführungen im Folgenden stellen den Pantheon dar, wie er zur Zeit des Spiels angebetet wird. Alle Namen sind vorläufig und mehr Möglichkeit gesehen, den Göttern und benannten Orten etwas mehr Griffigkeit zu geben. Die Details, die im Folgenden gegeben werden (insbesondere die beispielhafte Mythen und Erzählungen über die Götter) dienen der Anschaulichkeit für uns und müssen sich nicht zwingend im Spiel wiederfinden.

9.3.1 Asdir – Gott der Führung und des Schutzes

Asdir ist der Anführer der Götter - nicht aufgrund außergewöhnlicher Stärke oder Charisma - Asdir ist nicht mächtiger als seine Mitgötter, sondern weil es seinem Wesen entspricht. Asdir ist standhaft, mutig und vertritt Führung durch Vorbild. Da, wo die Schutzbedürftigen verteidigt oder Verlorenen angeleitet werden müssen, ist Asdir in der ersten Reihe zu finden.

- Aussehen (Abb. 9.1)
 - großer Mann im mittleren Alter
 - kurze silberne Haare
 - häufig in Rüstung und mit alten Kampfnarben
- Aspekte
 - Herrschaft und Führung
 - Kampf und Schutz
 - Vertreibung von Übel
- Tugenden Asdirs
 - Standhaftigkeit, Mut
 - körperliche Stärke und Macht
 - Opferbereitschaft
- Symbole
 - Farbe Blau
 - Edelstein Saphir

- positive Gemüter: Mut, Macht, Kraft, Würde, Standhaftigkeit, Entscheidungsvermögen, Führungsqualitäten, Sicherheit, Intuition, Schutz

Weit bekannter Mythos Asdirs

Vor Urzeiten, als die Welt noch jünger war, streiften mächtige Monster durch die Lande und verbreiteten Angst und Schrecken. Es begab sich, dass Asdir, als einfacher Wanderer verkleidet, in einem Dorf Herberge suchte. Ein Lindwurm, eine mächtige Bestie mit einer geschuppten Haut härter als Stein und Klauen und Zähnen größer und schärfer als das beste Schwert der Menschen, fiel über das Dorf her, getrieben von unstillbarer Gier und Hunger. Und Asdir offenbarte sich in seiner Rüstung und sprach: "Wer bereit ist, sein Heim und seine Familie zu verteidigen, der nehme seine Waffe und kämpfe an meiner Seite." Und die Menschen folgten seinem Ruf, gewappnet mit jedweder Waffe die sie finden konnten. Der Kampf war lang und schwierig und manch einer wäre dem Hunger des Wurms zum Opfer gefallen, wenn Asdir die Angriffe nicht mit Schild und Rüstung abgefangen hätte. Doch mit seinem letzten Atemhauch gelang es dem Lindwurm noch, Klaue an Asdir zu legen und ihm eine weitere Narbe zu verpassen.

9.3.2 Rhena – Göttin des Ausgleichs und der Gerechtigkeit

Rhena lehrt die Menschen, die Bindungen zu ihren Mitmenschen ausgewogen zu halten. Sowohl Respektlosigkeit als auch übermäßige Ehrerbietung versäubern das Verhältnis zu den Mitmenschen und müssen daher vermieden werden. Dazu gehört, sich an die Gesetze und Regeln der Gesellschaft zu halten.

- Aussehen (Abb. 9.2)
 - alte Frau -> "weise Frau"
 - hochgewachsen und hager
 - Gehstab/ Stecken
- Aspekte
 - Gesetzgebung und Rechtsprechung
 - Handel
 - Weises Vorgehen ¹
- Tugenden Rhenas
 - Disziplin und Respekt
 - stoisch und gelassen
 - streng mit sich selbst und Anderen

¹Leichte Überschneidung mit Faelans Aspekt

- reich an Erfahrung
- Symbole
 - Farbe Lila
 - Edelstein Amethyst
- positive Gemüter: Höflichkeit, Disziplin, Gleichgewicht, Ruhe, Gelassenheit, Geduld, Wachstum, Ausgeglichenheit, Strenge, Heilung, Ausgleich, Urteilervermögen

Weit bekannter Mythos Rhenas

: <Rhena fällt einen Richtspruch über ...>



Abb. 9.1: Asdir – Gott der Führung und des Schutzes



Abb. 9.2: Rhena – Göttin des Ausgleichs und der Gerechtigkeit

9.3.3 Bouda – Göttin der Harmonie und des Wachstums

Bouda [gesprochen: Bo-uda] ist die schaffende Gottheit des Pantheons. Nach ihrem Willen erwachsen neue Pflanzen in jedem Frühling, um den Hunger aller zu stillen. Nach ihrem Willen wird das Band der Ehe geformt, das zwei Menschen in Harmonie miteinander verbindet. Bouda akzeptiert alle als ihre Kinder und schenkt die Fähigkeit, zu vergeben und zu versöhnen.

- Aussehen (Abb. 9.3)
 - „Mutterfigur“
 - mittleres Alter
 - kräftige Figur
 - alltägliche Kleidung
- Aspekte
 - Familie (Ehe und Elternschaft)
 - Ernte und Wachstum
 - Heilung
- Tugenden Boudas
 - Gnade und Demut
 - Offenheit und Akzeptanz
 - nichterotische Liebe
- Symbole
 - Farbe Grün
 - Edelstein Smaragd
- positive Gemüter: Familie, Liebe, Selbstlosigkeit, Gnade, Mitgefühl, Vergebung, Demut, Reinheit, Frieden, Toleranz, Geborgenheit, Harmonie

Weit bekannter Mythos Boudas

Vor Urzeiten, als die Welt noch jünger war, lagen die Reiche der Menschen beständig im Streit miteinander. Pakte wurden geschmiedet und gebrochen, ein Herrscher folgte auf den nächsten und keiner vermochte es, andauernden Frieden zu finden. Doch manchmal schmiedete das Schicksal seltsame Bande: es begab sich nämlich, dass die Thronfolger zweier verfeindeter Reiche in demselben Wald jagten und von einem Sturm von ihren jeweiligen Wegen abgebracht und in der Hütte einer alten Frau zusammengebracht wurden. Und als die beiden sich der Anziehung bewusst wurden, die zwischen ihnen zu erblühen begann, baten sie die alte Frau, ihre Vermählung vor Bouda zu bezeugen, auf dass selbst ihre Väter sie nicht mehr trennen könnten. Und die alte Frau schenkte ihnen

zur Mitgift zwei Armreife, die das Band ihrer Vereinigung darstellen sollten. Und als die beiden Thronfolger heimkehrten, kam Friedfertigkeit über jeden, der die Reife der beiden sah. Und zum ersten Mal seit langem herrschte Frieden zwischen den Nationen.

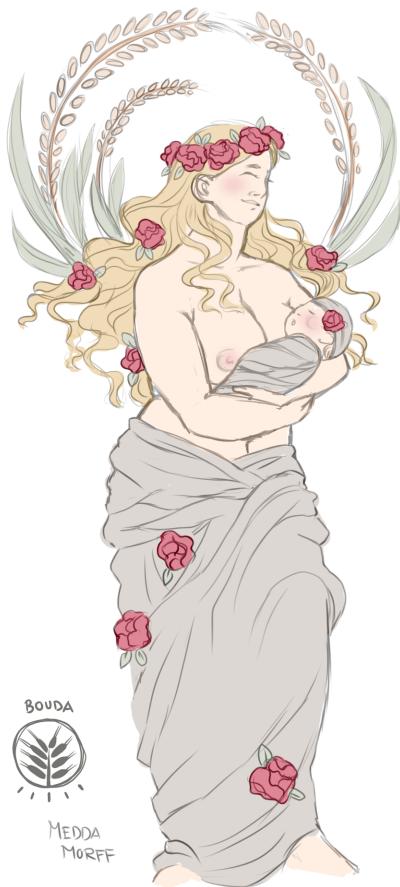


Abb. 9.3: Bouda – Göttin der Harmonie und des Wachstums

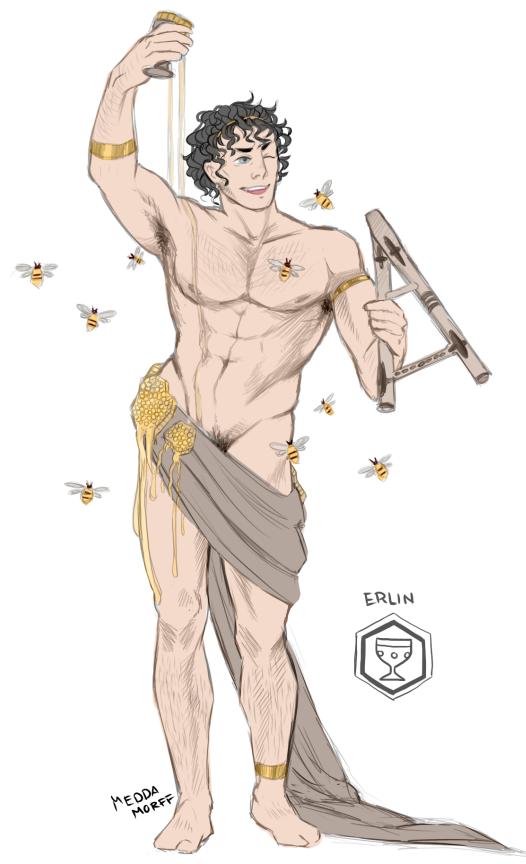


Abb. 9.4: Erlin – Gott der Lebensfreude und Liebe

9.3.4 Erlin – Gott der Lebensfreude und Liebe

Erlin mag für manche wie der schwächste der Götter aussehen - seine Mythen berichten fast ausschließlich von Festen und Kunstwerken. Und dennoch ist Erlin einer der beliebtesten Götter im einfachen Volk. Jeder Reigen zum Mittsommerfest, jedes alkoholschwangere Fest und jeder stille (und jeder weniger stille) Moment der Zweisamkeit genießt Erlins Segen und Unterstützung.

Doch neben diesen ausgelassenen Momenten schenkt Erlin auch denen Lebensfreude

und Hoffnung, die diese am dringensten benötigen. Diejenigen, die von Trauer oder Hoffnungslosigkeit niedergedrückt werden, hilft der Glaube an das Lebenswerte, um sich wieder aufzuraffen.

- Aussehen (Abb. 9.4)
 - junger Mann in Festtagskleidung
 - häufig zum Lachen aufgelegt
 - attraktiv
- Aspekte
 - erotische Liebe (als Vereinigung)
 - Feierlichkeiten
 - Kunst und Kultur
 - Trost und Hoffnung
- Tugenden Erlins
 - Kreativität und Freigeistigkeit
 - zu Scherzen aufgelegt
 - charmant und fröhlich
- Symbole
 - Farbe Gelb
 - Edelstein Bernstein
- positive Gemüter: Glück, Hingabe, Enthusiasmus, Fröhlichkeit, Freiheit, Menschlichkeit, Kunst, Kultur, Charme, Kreativität, Freude

Weit bekannter Mythos Erlins

Vor Urzeiten, als die Welt noch jünger war, waren die Menschen eitel aufgrund ihrer eigenen Fertigkeiten. Glemric, Barde und Meister seiner Zunft, war einer dieser Menschen. Er rühmte sich seiner Künste mit Flöte und Harfe und behauptete, dass selbst Erlin selbst nicht mit ihm mithalten könne. Und so kam es, dass eines Abends, als die Nächte kurz und der Mittsommer nahe war, eine junger Mann vor seiner Tür stand und ihn zu einem Wettbewerb herausforderte. Gäste wurden geladen, um die Kunstfertigkeit der Kontrahenten zu bewerten und sich ihrer Kunst zu erfreuen. Doch jedes Stück, das Glemric aufspielte, vermachte sein Guest zu überbieten, bis letztlich sogar Glemric selbst einsehen musste, dass er geschlagen war. Noch an diesem Abend gelobte er, seine Ehre wiederherzustellen und sich bei seinem Guest zu revanchieren. Und so geschah es, dass Glemric ein Jahr später in derselben Nacht Erlin zu einer Revanche herausforderte. Und die Geschichten erzählen, dass ihre Wettstreite sich bis heute in derselben Nacht fortsetzen.

9.3.5 Faelan – Gott der Weisheit

Weisheit kann viele Dinge bedeuten. Die Fähigkeit, Zusammenhänge zu begreifen und auszunutzen. Die Fähigkeit, den für sich selbst und Andere besten Weg zu erkennen. Und die Fähigkeit, aus dem Wenigen, was man hat, das Beste zu machen. Faelan verkörpert alle diese Aspekte. Einerseits ist er der Gott von Wissen und Gelehrsamkeit, der die Menschen Schrift, Wissen und Magie lehrt. Andererseits ist - beziehungsweise war - Faelan ein Gott der Schläue und der günstigen Gelegenheiten, der den Menschen überlegtes und zielstrebiges Handeln beibringt. Diese zweite Seite von Faelans Wesen ist mit dem Erstarken des Klerus immer mehr in Vergessenheit geraten, da die Verehrung eines Gottes der Diebe und Reisenden wenig erwünscht war.

- Aussehen (Abb. 9.5)
 - Junger Mann
 - schlank und gelenkig
 - beständig neugierig
 - Wissen: trägt ein Buch und einen Kohlestift mit sich
 - Schläue: Tarnkappe oder ähnliches “Werkzeug”
- Aspekte
 - Weisheit und Verständnis
 - Schrift
 - Philosophie und andere Wissenschaften
 - Magie
- Tugenden Faelans
 - Neugierig und wissbegierig
 - Lehrend
 - weise und beobachtend
- Symbole
 - Farbe Braun
 - Edelstein Tigerauge
- positive Gemüter: Erleuchtung, Wissen, Verständnis, Konzentration, Wahrheit, Klarheit, (Um-)wandlung, Zielstrebigkeit, Weisheit, Aufstieg

Weit bekannter Mythos Faelans

<Faelan stiehlt/vergibt einen Namen>



Abb. 9.5: Faelan – Gott der Weisheit

9.3.6 Der Flüsternde Schatten – Gott der Heimtücke

Der Flüsternde Schatten -auch als “Flüsterer” bekannt - ist ein Gott, der aus einem Mangel an Emotionen entstanden ist. Er ist manipulierend, rational und kühl. Mit einem wohlgesetzten Wispern schleicht er sich in die Köpfe der Menschen und lässt auch sie die Welt mit seinen Augen sehen. Und wer sich seines Flüsterns lange öffnet, der verliert Schritt für Schritt ebenso alle Fähigkeit zu eigenen Emotionen, bis der Mensch nicht viel mehr ist als ein lebender Schatten.

- Aussehen (Abb. 9.6)
- Aspekte
 - Feigheit
 - Gefühllosigkeit
 - Heimtücke
 - Rückgradlosigkeit
 - Eitelkeit
- Plage
 - Depression und Trauer
 - grausames Kalkül

- selbstsüchtige Hinterlist
- Fanatismus
- Symbole
 - Farbe Schwarz
 - Edelstein Obsidian
- negative Gemüter: eingebildet, versteift, zwingend, ängstlich, heimtückisch, fанатич, manipulativ, selbstüberschätzend, rücksichtslos, stolz, unterdrückend, hochnäsig, überheblich, arrogant, egoistisch, rückgratslos, feige, scheu, abhängig, Faul, gefühllos, eitel, misstrauisch, zynisch, nervös, voreilig, schadenfreudig

9.3.7 Drayl – Göttin des Streits

Drayl ist eine Göttin, die aus einem Übermaß an Emotionen erwachsen ist. Jedes Übermaß an Emotionen führt Menschen zu Konflikten, bei denen nicht die gute Sache im Vordergrund steht, sondern die Menschen von Drayls Willen bessessen sind. Drayl kann in vielerlei Formen erscheinen - sei es eine Axt, die einem Krieger ultimative Macht im Blutrausch verspricht, ein Schatz, der einen Händler zu gierigem Tun verleitet oder ein schönes Wesen, das zu hemmungsloser und aggressiver Wolllust verführt.

- Aussehen (Abb. 9.7)
- Aspekte
 - Wut
 - Neid
 - Gier
 - Chaos
- Plage
 - Mania
 - Jähzorn
 - Instabilität
- Symbole
 - Farbe Rot
 - Edelstein Granat
- negative Gemüter: gierig, habsgüchtig, streitsüchtig, störrisch, grausam, aggressiv, undiszipliniert, neidisch, unberechenbar, unaufmerksam, jähzornig, wollüstig, völkernd, chaotisch, instabil, manisch



Abb. 9.6: Der Flüsternde Schatten – der Gott der Heimtücke

Abb. 9.7: Drayl – die Göttin des Streits

9.3.8 Das Göttersymbol

Beim Wasser-/Reinigungsritual, dem Abtrennungsritual oder einem anderen war die Aufstellung der fünf Götter und ihr Energiefluss wie dargestellt in Abb. 9.8. Denn die stärksten und direktesten Verbindungen/Folgen ihrer Aspekte sind so. Das ergibt eine liegende acht, also das Symbol für Unendlichkeit → 8 als heilige Zahl; Götter und ihre Macht sind unendlich.

Mit den zwei Bösen Göttern: diese versuchen, alles zu spalten und zu zerstören. Das wird deutlich durch die Linie, welche die 8 versucht zu zerschneiden. Zudem zeigt es aber auch, wie durch die bösen Götter und zum Schutz des Lebens, ein Stück von der Erde abgetrennt werden musste. Des Weiteren mahnt es, wie unsere Schlechten Seiten immer Versuchung und Untergang sind — aber sie sind auch ein Teil von uns und wir müssen lernen, damit umzugehen und ihnen zu widerstehen. Aus diesen Aspekten ergibt sich das endgültige Göttersymbol wie dargestellt in Abb. 9.8.

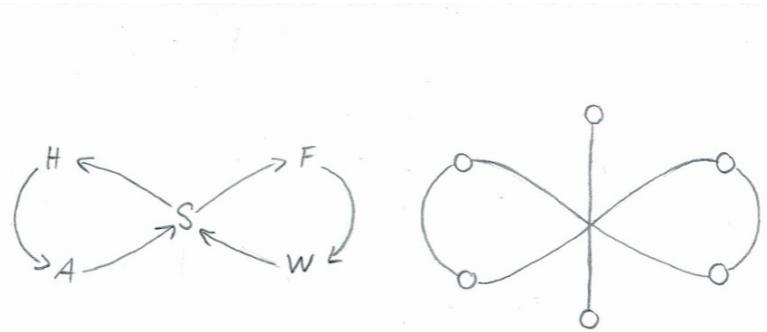


Abb. 9.8: Gestaltung und Herkunft des Symbols der Religion

Links ist die Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals dargestellt. H = Harmonie alias Bouda, A = Ausgleich alias Rhena, S = Schutz alias Asdir, F = Freude alias Erlin, W = Weisheit alias Faelan.

Rechts ist die einfachste Form des Religionssymbols. Hier sind die zwei bösen Götter hinzugekommen, dargestellt durch den senkrechten Strich, welcher die Acht der guten Götter teilen will.

9.4 Klerus

Hier soll eine genauere Beschreibung des tatsächlichen Klerus erfolgen, also dem Teil der Struktur, der die Inhalte der Religion übermittelt. Zum Teil, der das Land verwaltet, siehe bitte Regierung (S. 88).

Da die Fähigkeit zur Nutzung der Magie natürlich auch von den Göttern kommt (nur wenige Arten können dies, ein paar Pflanzen, ein paar Tiere und darunter die menschlichen Arten (und unbekannterweise natürlich auch Mikroorganismen)), ist die Intensität, in der man Magie nutzen kann, natürlich auch ein Zeichen für die Gunst der Götter. Demnach müssen außerordentlich Begabte stark in der Gunst stehen und daher auch ihr Leben den Göttern widmen - aka in den Orden gehen. Tatsächlich ist das aber auch ein Mittel des Ordens, diese mächtigen Leute zu kontrollieren, da sie die nach ihrer Art prägen und unter ihrer Anweisung haben

9.4.1 Stände der Gesellschaft

In der Gesellschaft unserer Nation gibt es vier gesellschaftliche Stände, die sich jeweils durch Privilegien und Status unterscheiden. Diese Hierarchie ist teilweise durch die Religion und Regierungsstruktur motiviert, allerdings nicht wirklich im Gesetz kodifiziert. Es mag zwar keine gesetzlichen Strafen geben, wenn bsp ein Bürger einem Geistlichen widerspricht; es ist aber trotzdem ungern gesehen und kann leicht zu unangenehmen Konsequenzen führen.

- *Göttersprecher* (= Geistliche)
 - alle Magier des Ordens sind in diesem Stand
 - Reichtum und Einfluss sind relativ hoch
- *Gesegnete*
 - Person mit außergewöhnlichen Fähigkeiten auf einem bestimmten Gebiet
 - Vom Klerus ausgebildet / angeworben
 - häufig wohlhabend, mit Einfluss
 - Bsp: hochrangige Militärs, Bürokraten, Schöffen, ... (Spione)
- *Freie Bürger*
 - Landloser Bewohner (v.A. in größeren Gemeinden und Städten)
 - lebt nicht zwingend von Landwirtschaft, sondern von Handel/Handwerk
 - häufig etwas wohlhabender als die Leibeigenen
 - reiche Bauern können in diesen Stand aufsteigen
- *Leibeigene*
 - Großteil der Bevölkerung

- an das Land gebunden, auf dem sie leben (Beruf, Wohnort nicht frei wählbar)
- unter der Obhut eines Verwalter, dem sie abgaben-pflichtig sind
- arm und von der Kirche mit dem nötigsten versorgt

Magieadel: Aufgrund der Vererbbarkeit von magischen Fähigkeiten (und Intensität) ist es sehr wahrscheinlich, dass die Kinder von Göttersprechern erneut Göttersprecher werden. Dadurch ist es Familien mit außergewöhnlichen Fähigkeiten möglich, über mehrere Generationen Reichtum und Beziehungen anzuhäufen. Zudem wird es für diese einfacher möglich, begabten Kindern ihren Posten zu vererben.

9.4.2 Aufbau & Struktur

Den verschiedenen Rängen des Klerus haben neben religiösen Pflichten - Predigten, Durchführung von Riten und Anleitung der Gläubigen - auch organisatorische Pflichten auszuführen. In ihrem Zuständigkeitsbereich stellt der jeweilige Göttersprecher die höchste Regierungsauthorität dar. Alle Verwaltungsentscheidungen werden (mittelbar) durch ihn getroffen. Dabei werden die meisten Göttersprecher von einer Reihe untergebener Gesegneter - zumeist ausgebildete Bürokraten - unterstützt.

Die meisten Göttersprecher (mit Ausnahmen) verschreiben sich dem Dienst an allen fünf Göttern, können aber Favoriten haben.² Zudem sind viele (v.A. in den unteren Rängen) ernsthaft daran interessiert, ihren Schutzbefohlenen Gutes zu tun und nicht auf persönliche Bereicherung aus.

Der Klerus teilt sich grob auf drei verschiedene Ränge auf, die jeweils den übergeordneten Rängen gehorchen müssen. Alle diese Ämter sind (abgesehen von Beförderungen) auf Lebenszeit. Das Geschlecht hat keinen Einfluss auf die Zulässigkeit für bestimmte Würden.³

- *Prediger*
 - zuständig für eine Gemeinde⁴
 - sammelt Abgaben an die Kirche ein, kontrolliert Versorgung von der Kirche (Heilmittel, ...)
 - hält Dorfgerichte, Predigten, Schule/religiöse Erziehung⁵
- *Bischof*
 - zuständig für eine Region⁶

²Sollte es Tempelanlagen und Priester zu einer Gottheit geben?

³Der Einfachheit halber wird das männliche Wort verwendet.

⁴Das können ein oder zwei Dörfer sein. In größeren Städten existieren teilweise sogar mehrere Gemeinden

⁵Leibeigene erlernen rudimentär Lesen/Schreiben/Rechnen und werden in Religion und Geschichte belehrt

⁶Regieren häufig von der größten Stadt der Region aus.

- halten selten/nie Predigten (da keine eigene Gemeinde)
- Kontrolle von Ressourcen der Kirche & höchste religiöse Authorität der Region
- *Der Rat der Fünf*
 - effektives Regierungsorgan der Nation
 - vier Bischöfe + Abt(siehe unten), die sich jeweils dem Dienst an einem der fünf Götter verschworen haben -> „Erster Diener / Erste Dienerin ...“
 - kommen aus Gebieten, wo die Verehrung der jeweiligen Gottheit am stärksten ist (Diener Asdirs aus der Hauptstadt)
 - haben Kontrolle über ein Viertel der Nation (und alle enthaltenen Bistümer)
 - Authorität über Riten und Dogmen ihrer jeweiligen Gottheit
 - bei Wahl eines neuen Ersten Dieners: Bischöfe der jew. Region wählen unter sich
 - Erster Diener ernennt neue Bischöfe der jew. Region (nach Ableben des alten Bischofs)

Klöster sind Stätten des Wissens und der Forschung. Hier wird neben Geschichte, Philosophie, Theologie/Theosophie auch an Magie geforscht. Die meisten Klöster beschränken sich allerdings auf eine Form von Magie und bilden in dieser Form auch aus.

Jedes Kloster wird von einem Abt geleitet, der vom Rang her einem Bischof entspricht. Da die meisten Klöster sich Faelan verschreiben, ist der Erste Diener Faelans immer ein Abt. Ihm untersteht der Geheimdienst und die Archive des Ordens.

9.4.3 Riten

Ideen

- Predigt -> worshipping mit Gesang

Tod

Wenn jemand stirbt, so muss er verbrannt werden, damit seine Seele vom Körper frei wird und in den Himmel zu den Göttern aufsteigen kann und ihnen im Kampf gegen die bösen Götter beistehen kann. Das sollte optimal dann erfolgen, wenn die zweite Erde am Himmel steht, damit er schnell dort hingelangt. Gotteslästerer und böse Leute werden nicht verbrannt, sondern begraben. So können sie den Bösen Göttern nicht beistehen. Demnach ist es sehr schlimm, wenn jemand nach seinem Tod nicht angemessen aufbereitet und vor allem verbrannt wird!

9.4.4 Gebäude

10 Regierung

10.1 Regierungsstruktur

Wie in 9.4 beschrieben, wird die Nation effektiv von den Predigern und Bischöfen der Kirche regiert. Ausgebildete Nicht-Magier des Ordens¹ unterstehen den Geistlichen und unterstützen sie bei diesen Tätigkeiten. Sie haben ein Modikum an Autorität, können aber durch Beratung und ihre Fähigkeiten Einfluss nehmen.

Während die Untergebenen eines Bischofs ein hohes Maß an Autorität besitzen mögen (v.A. wenn sie dem Ersten Diener einer Gottheit unterstellt sind), sind sie dennoch nicht über andere Geistliche erhaben und ihnen Respekt schuldig. Da auf der anderen Seite die Geistlichen ebenfalls dem Bischof unterstellt sind, kann es auch für sie Konsequenzen haben, sich leichtfertig über diese Untergebenen hinwegzusetzen.

10.2 Armee

Grobes Konzept:

- Der Orden verfügt über eine ständige Armee. Also eher ein sich ständig bewegendes und im Kampf befindendes Heer, denn es müssen ständig Kontrollen im Land durchgeführt werden, Grenzverteidigung und Niederschlagung von Revolten. Dabei gibt es einige Orte, an denen sich die Armee fest befindet. Tw. haben sich in den Gegenden dafür sogar neue Dörfer oder gar kleine Städte gebildet.
- Die einfache Ausbildung erfolgt jedoch in einem sogenannten wandernden Lager. Dieses Lager findet in der Regel immer dort statt, wo die Regierung gerade etwas tatkräftige Arbeiter benötigt. Denn als Teil der körperlichen Ausbildung dürfen die jungen Leute dann kräftig schwitzen: Wälder roden, Seen ausheben, Stadtmauern bauen etc. Jedes Jahr gibt es ein neues Projekt, an dem das Armee sich mit den Azubis beteiligt - zumindest für ein Jahr lang. Danach ist die Umgebung wieder auf sich alleine gestellt.

¹sogenannte Gesegnete

- Die Grundausbildung erfolgt dabei innerhalb von 3 Jahren zum einfachen Soldaten an Spieß und Kurzschwert. Vielversprechende Kandidaten (und Adelskinder) erhalten nach dem ersten Jahr eine Ausbildung zum Offizier, die berittenen Kampf, Bildung und Taktik beinhaltet. Talentierte Rekruten werden zu Spezialisten (zB. Bogenschützen, schweres Gerät) ausgebildet.

10.2.1 Aufgaben der Armee

Der Armee fallen die folgenden Aufgabenbereiche zu:

- Grenzverteidigung (Sowohl Schutz vor bewaffneten Truppen als auch Schmuggel)
- Angriffskrieg
- Befriedung des Landes:
 - Zerschlagung von Räuberbanden
 - Jagd auf gefährliche Bestien / Rudel
 - Niederschlagung von Aufständen gegen den Orden
- Ausbildung militärischer Kräfte
- günstige Arbeitskräfte (während der Ausbildung)

10.2.2 Grundsätzliche Taktiken

Schlachtmagier und Kampfmagier: Da nur wenige Magier die meisterliche Beherrschung ihrer Fähigkeiten erlangen können, sind Magier, deren Magie Einfluss auf das große Schlachtgeschehen haben kann, eine Seltenheit. Diese Magier sind hochgeschätzt und werden als Schlachtmagier bezeichnet. Häufiger sind Kampfmagier: Soldaten, die neben ihren Kampffähigkeiten auch Magie einsetzen können, um sich in einem Kampf einen kleinen Vorteil zu geben.

Die Organisation der Armee und die Heerestaktiken sind unter den folgenden Annahmen erstellt:

- Es gibt die Infrastruktur und das Knowhow, um gute Rüstungen herzustellen (bsp Plattenrüstung). Das macht es lohnend, Soldaten eine gute Ausbildung zukommen zu lassen, da ihre Sterblichkeit nicht zu hoch ist.
- Gut trainierte Schlachtrösser sind vorhanden, aber selten (und Rosspanzer existieren). Die Durchschlagkraft und Mobilität berittener Einheiten hat einen wesentlichen Einfluss auf das Schlachtgeschehen, dominiert aber wegen der Seltenheit nicht vollständig.

- Es gibt noch keine Armbrüste. Wegen der hohen Durchschlagkraft und Einfachheit des Gebrauchs würden sie einen extremen Einfluss auf den Ausgang des Schlachtverlauf haben.
- Starke Schlachtmagier sind sehr selten, können aber einen sehr extremen Einfluss auf das Schlachtgeschehen haben. Schlachtmagie benötigt lange Vorbereitung und muss unter Konzentration ausgeführt werden²
- Große Feldwaffen (zB Ballisten, Katapulte) existierten und haben einen großen Einfluss auf unbewegliche Strukturen des Gegners
- Der Fluss von Informationen (sowohl Befehlskette als auch Aufklärung) ist eher langsam und jeder Vorteil in dieser Hinsicht kann Schlachten entscheiden.
- Kampfmagier können Gefechte schnell entscheiden, da ihre Magie zum Großteil Rüstung umgeht.

In einer normalen Feldschlacht entstehen damit die folgenden Beziehungen:

- Kavallerie zerstört leichte Infanterie (=Schild & Schwert)
- Kavallerie kann schwere Infanterie (große Schilder/Stangenwaffen) ausmanövrieren oder wird von ihr aufgehalten
- Magier können schwere Infanterie aufreihen
- Belagerungswaffen zerstören Gefechtsstellungen (schwere Infanterie/Belagerungswaffen/Bogenschützen)
- Schwere Infanterie beschützt Bogenschützen/Schlachtmagier
- Bogenschützen suchen nach und bedrohen Magier
- Magier können Kavallerie aufhalten
- Leichte Infanterie/Kavallerie zerstört Bogenschützen im Nahkampf
- Bogenschützen zerstören Leichte Infanterie auf mittlere/lange Distanz

10.2.3 Organisation der Armee

Hierarchie

Das Folgende muss noch mit der tatsächlichen Größe und Wirtschaftskraft der Nation abgeglichen werden.

Um auf verschiedene Bedrohungen schnell reagieren zu können, sind die Stützpunkte der Armee auf verschiedene Teile des Landes verteilt. Dabei ist die Armee in verschiedenen großen Einheiten aufgeteilt. Die kleinste Einheit ist eine Zehnerschaft, die gemeinsam in Formation kämpfen. Eine Zehnerschaft ist selten allein zu einer Aufgabe abgestellt. Mit

²Niemand will, dass der Schlachtmagier beim Bündeln gewaltiger Energie die Konzentration auf das korrekte Ziel verliert...

kleineren Aufgaben wird zumeist eine Hundertschaft beauftragt, die neben einfachen Fußsoldaten auch die ersten spezialisierten Kräfte beinhaltet.³ Ein Heer ist der Verbund mehrerer Hundertschaften und kann mehrere Tausend Soldaten enthalten. Ein großes Heer könnte durch einen oder zwei Schlachtmagier unterstützt werden. Es gibt mehrere Heere. Jede Einheit der Armee wird von einem Offizier geleitet, der entsprechende Autoritäten über die ihm unterstellten Einheiten hat.

Kampfmagier sind respektiert und unterstehen für gewöhnlich dem Leiter der Hundertschaft, der sie angehören. Schlachtmagier haben automatisch eine Sonderstellung in den Heeren, denen sie angehören, und sind dem General gleichgestellt. Häufig begleiten Geistliche von Asdir die Heere als Kaplan, Seelsorger und Stimme des Ordens im Heer. Andere Geistliche sind sehr selten.

Ausbildung

Die Armee setzt sich aus einem recht kleinen Teil gut ausgebildeter Veteranen und einem recht großen Anteil frischer Rekruten zusammen. Jedes Jahr gibt es im späteren Herbst eine Rotation der Streitkräfte: neue Rekruten werden in allen Teilen des Landes angeworben (und zum nächstgelegenen Ausbildungslager gebracht) und ältere Krieger können aus der Armee austreten⁴. Ausgebildete Soldaten, die später die Armee verlassen, finden häufig als Stadtwachen oder persönliche Wachen von Adligen oder Händlern Anstellung. Die Ausbildung findet in zwei Phasen statt: Im ersten Jahr erhalten Rekruten grundlegendes Training - dies ist vor Allem körperliche Ertüchtigung und erstes Training mit dem Kampfspiel (schwerer Anti-Kavallerie-Speer). Nach einem halben Jahr beginnt das erste Training in Formation. Die Rekruten werden trainiert, sich als Einheit zu formieren, gemeinsam zu bewegen und zu kämpfen. Auch werden, um die Fähigkeiten der Rekruten zu testen, regelmäßig Wettbewerbe zwischen ihnen ausgefochten. Neben etwas Belohnung zu dem recht mageren Rekrutensold hilft dies den Rekruten auch, sich bereits vor den ersten Prüfungen zu profilieren. Nach dem ersten Jahr Ausbildung stehen die ersten Prüfungen an: Rekruten werden auf ihre Kampffähigkeit, Führungskraft und Loyalität getestet. Denjenigen, die in den Tests herausragen, wird eine Offizierslaufbahn angeboten.⁵ Diejenigen, die sich für das Offizierstum entscheiden, erhalten eine spezielle zweijährige Ausbildung an der Heeresakademie. Diese Ausbildung beinhaltet grundlegende

³Dies können spezialisierte Fernkampf-Einheiten oder Aufklärungseinheiten sowie selten Mediziner, Logistiker und Kampfmagier sein.

⁴Die meisten einfachen Rekruten nehmen diese Gelegenheit nach ihren ersten 5 Jahren wahr und kehren als Reservisten in ihre Heimat zurück.

⁵Alternativ können Rekruten auch durch Empfehlung ihrer Ausbilder dieses Angebot erhalten. So werden teilweise Adlige in die Offizierslaufbahn gehoben.

Bildung (zB Schreiben, Lesen, Rechnen und Etikette), taktisches Wissen sowie Training im berittenen Kampf. Die einfachen Rekruten werden weiterhin für Arbeitsprojekte eingesetzt und neben dem Kampfspieß auch im Umgang mit Schild und Kurzschwert trainiert. Dafür talentierte (oder bereits erfahrene) Rekruten erhalten stattdessen eine spezialisierte Ausbildung mit Bogen oder Belagerungswaffen.

Truppenformationsübungen und Drills finden regelmäßig statt, um das gemeinsame Vorgehen zu festigen. Die Offizierskandidaten nehmen auch mindestens einmal jährlich an den Drills teil.

Nach drei Jahren Ausbildung gelten die Rekruten als vollwertige Soldaten und werden als gemeinsame Truppe im Land eingesetzt.

Während Schlachtmagier an den Universitäten ausgebildet werden und sich erst spät für einen Dienst im Heer entscheiden müssen, werden Kampfmagier an der Heeresakademie ausgebildet und verbringen einen Teil ihrer Ausbildung mit Waffentraining.

10.2.4 Status der Armee

In der Hierarchie des Staates sind die verschiedenen Heere den Geistlichen des Landes unterstellt, auf dem sich ihr Lager befindet. Prinzipiell sind Priester den Zehner- und Hundertschaften gegenüber weisungsberechtigt, da die meisten solchen Gruppen sich aber auf Befehle von höherer Stelle berufen können, wird diese Autorität selten in größerem Maße eingefordert. Heeresgruppen und die sie anführenden Generäle können nur von den Bischöfen der jeweiligen Region angewiesen werden.

In den gehobenen Gesellschaftsschichten wird der Dienst in der Armee als ehrenhafte Beschäftigung betrachtet, der sich Kinder außer dem Erstgeborenen widmen können, wenn eine Beschäftigung als Geistlicher nicht möglich ist. Die unteren Bevölkerungsschichten betrachten die Armee je nach Region deutlich negativer - die Armee ist genauso häufig der Beschützer der Armen vor Banditen und Invasoren wie sie die geballte Faust ist, die auf Wunsch der Kirche Rebellionen niederschlägt. Für die Jugend ist eine Einberufung in die Armee allerdings auch eine Gelegenheit, ohne Magie Karriere machen zu können.

Im Kriegsfall

Wird der Kriegszustand ausgerufen verschieben sich die Autoritäten der Armee deutlich. Sämtliche Heere sind im Krieg ausschließlich dem Ersten Diener Asdir untergeben und müssen den Geboten der Bischöfe nicht mehr gehorchen.⁶ Propaganda und die Schrecken

⁶Ohne triftigen Grund kann das Verweigern solcher Gebote aber dennoch Konsequenzen haben.

des Krieges verbessern in solchen Zeiten das Image der Armee maßgeblich.

11 Kultur

Fantasy-Zivilisationen

11.1 Rassen

11.1.1 Menschen

11.1.2 Zwerge

11.2 Rollenbilder

11.2.1 Geschlechter

Männer

Wie auch in unserer Gesellschaft waren die Männer von jeher die Jäger. Daher überzeugen sie vor allem mit Muskelkraft und Stärke. Aus diesem Grund haben sie sich meistens durchgesetzt, wenn es um Führungsverantwortung geht, denn bisher hat immer der Stärkere gewonnen. Außerdem folgen sie meistens dem Try & Error Prinzip.

Frauen

Frauen hingegen haben als Sammlerinnen eher die Fähigkeit zu beobachten und sich Dinge abzuschauen und zu verbessern. Sie nutzen als Waffe eher ihren Verstand, da sie in der Muskelkraft meist unterlegen sind. Außerdem ist Fingerfertigkeit meist eine ihrer Stärken. Aufgrund ihrer Eigenschaften als Mutter wird ihnen auch eher Empathie zugeschrieben. Aus all diesen Gründen sind Frauen in beratenden Stellungen besonders gefragt.

Zusammenspiel

Das allgemeine Bild in der Gesellschaft ist die Gleichstellung beider Geschlechter. Das eine Geschlecht wäre ohne das jeweils andere nicht lebensfähig. Es werden jeweils die Vorteile aus beiden gezogen, um das Bestmögliche aus der Gesellschaft herauszuholen.

11.2.2 Familie

Auch in der Familie zieht sich das ebenbürtige Bild von Frau und Mann durch. So werden die Aufgaben im Haushalt je nach den Stärken aufgeteilt (bspw. kann ein Mann vermutlich besser Wäsche waschen und eine Frau besser haushalten). Die Aufteilung der Aufgaben ist dabei sogar notwendig, da beide gleichermaßen ins Arbeitsleben eingespannt sein können. Es werden übrigens nur monogame Beziehungen geduldet.

Ebenso verhält es sich mit der Kindererziehung. Je nach den täglichen Tätigkeiten der Eltern können diese mitgenommen und entsprechend erzogen und aufgezogen werden. So werden die beruflichen Fertigkeiten und allgemeinen Qualitäten direkt an die Kinder weitergegeben.

Als Säuglinge werden die Kinder im Idealfall von noch lebenden, aber nicht mehr arbeitstüchtigen Großeltern betreut. Jedoch nur solange, bis die Kinder in der Lage sind, ihre Eltern beim Tagesgeschäft zu begleiten.

Exkurs: Homosexualität

Homosexualität ist kein Verbrechen und wird auch nicht als unnatürlich angesehen. Will ein homosexuelles Pärchen eine Lebensgemeinschaft eingehen, dann verpflichten sie sich damit automatisch Kinder aufzunehmen, die von ihrer eigentlichen Familie nicht mehr versorgt werden können oder die keine Familie mehr haben.

11.2.3 Alter

Wie im vorhergehenden Punkt beschrieben, können ältere Menschen bei der Kinderbetreuung und -erziehung sehr hilfreich sein. Aus diesem Grund sind sie recht gut angesehen. Außerdem können sie wertvolle Erfahrungen mit Jüngeren teilen. Obwohl sie also keine Arbeit mehr leisten können, tragen sie positiv zur Gesellschaft bei.

Es gibt jedoch einen Punkt, an dem dieses Bild kippt. Werden die Menschen zu alt, dann könnte das einfach Volk denken, dass diese Menschen nie in ihrem Leben richtig

arbeiten mussten und lediglich aus diesem Grund noch fit sind. Oder aber sie hatten oder haben einflussreiche Unterstützer, die sie versorgen können. Gerade vom einfachen Volk werden solche Menschen also eher skeptisch beäugt. Außerdem tragen sie nicht mehr zum Funktionieren der Gesellschaft bei oder brauchen sogar zusätzliche Pflege, was das Bild nicht gerade besser erscheinen lässt. Dem ist insbesondere so, weil die Armut in der Bevölkerung so groß ist und sie sehen müssen, wo sie bleiben. Verbunden hat sich das auch über die Religion mit der Ansicht, dass die Menschen die Gaben, die sie während ihres Lebens von den Göttern erhielten, zurückzahlen sollten, indem sie nach ihrem Ableben mit diesen Kräften die bösen Götter auf Gara an der Seite der guten Götter bekämpfen können.

11.3 Geschichten & Aberglaube

11.3.1 Aberglaube

Die folgenden Dinge sind nicht wahr, sondern existieren nur als Aberglaube.

- **Hexen:** die Leute haben Angst vor denen, weil diese Magie beherrschen. Zauberer (also Leute, die ihre Kräfte ausgebaut haben) können das ja auch, aber das ist „natürliche Magie“. Hexen besitzen unnatürliche Magie, die nur dazu dient, anderen zu schaden und nicht aus der natürlichen entsteht (Punkt Flüche zB)

12 Alltag

12.1 Nahrung

Esskultur im Mittelalter

Obst und Gemüse im Mittelalter

Gemüsebau im Mittelalter

Bauern

Landwirtschaft

13 Wirtschaft

Relevante Links diesbezüglich:

Handwerk
Handwerker
Handwerksberufe
Handel
Bauern

- Rüstungsschmied
- Waffenschmied
- Allgemeinschmied
- Goldschmied
- Weber
- Winzer
- Bierbrauer
- Jäger
- Abdecker

Die Wirtschaft ist ein weiten Teilen am frühen Hochmittelalter angelehnt. Landwirtschaft beginnt einen Überschuss an Nahrung zu produzieren, der größere Städte mit spezialisierten Arbeitern ernähren kann. Erste Verbände von Handwerkern (Innungen bzw “Gilden”) sind gerade in den Städten am Entstehen (was eine größere Mitsprache und Selbstbestimmung & -organisation erlaubt).

13.1 Landwirtschaft

Auf dem Land bestellen die einzelnen Familien ihre jeweils eigenen Äcker. Unfreie stehen dabei teilweise unter Aufsicht ihres Verwalters und produzieren nach Vorgaben das, was benötigt wird. Zudem werden Unfreie bevorzugt zu größeren Arbeitprojekten des Ordens herangezogen (vA Instandhaltung bestehender Infrastruktur), wenn die Arbeitslager der

Armee nicht in der Nähe sind.

13.2 Handwerk

Auf Dörfern (vA Kleineren) existiert keine Ausspezialisierung der Handwerksberufe. Meist übernehmen Familien Tätigkeiten für die Dorfgemeinschaft (und bilden dadurch ein gewisses Maß an Know-How), haben aber auch Erfahrungen in den meisten anderen Berufen.

In den Städten existieren Handwerker, die sich auf eine Tätigkeit spezialisiert haben und ihre Techniken an ausgewählte Schüler (nicht zwingend verwandt) weitergeben. Immer größere Zusammenarbeit, der Austausch von Wissen und Techniken hat dazu geführt, dass Handwerker anfangen, Organisationen zu bilden und die Ausbildung zu regulieren. Diese Gilden sind auf eine Stadt beschränkte Organisationen und noch nicht in allen Städten vorhanden. Im Rahmen dieser Entwicklung haben die Gilden das Recht vom Orden zugesprochen bekommen, den überregionalen Jugendaustausch selbst zu organisieren (Wanderjahre von Gesellen).

Gilden sind im Begriff, magiebasierte Techniken in größerem Stile zu erforschen und werben dafür auch gezielt Magiebegabte an, die sich gegen ein Leben als Geistliche entschieden haben.

13.3 Handel

Während in anderen Nationen überregionale Händlergruppen (Gilden) bestehen, die großen Einfluss und eigene Privilegien besitzen, ist das in Mantodea weitgehend nicht der Fall. Der Orden reguliert und steuert Großhandel in Mantodea, indem nur autorisierte Händler Mantodea betreten dürfen¹ und diesen Händlern Vorgaben gegeben werden, welche Gebiete mit welchen Gütern zu beliefern sind (um eine faire, wenn auch nicht gute Versorgung der Bevölkerung zu gewährleisten). Diese Großhändler erreichen teilweise nur die größeren Städte von Mantodea und die weitere Zirkulation der Güter wird durch Beauftragte des Ordens übernommen.

Geld: Mit dem Entstehen großer Handelsgilden entstand auch ein größerer Fokus auf Geld als Handelsmittel, und zur Zeit des Spiels ist die Währung einer handelsstarken Seenation im internationalen Handel weit verbreitet. In größeren Städten Mantodeas ist die Währung Mantodeas ebenfalls weit verbreitet und akzeptiert. Um den Handel von außen

¹Das wird mit Zollstationen und Kontrollen von Händlern realisiert. Es gibt trotzdem Schwarzmarkte und Schmuggler.

zu verhindern, ist der Besitz fremder Währungen verboten und kann auf den Einfluss fremder Nationen hindeuten. In Dörfern, vA wirtschaftsschwachen, ist Tauschhandel von Produkten und Dienstleistungen deutlich gängiger.

Schuster und Kesselflicker: Manche reisende Händler, vor allem für kleinere Dörfern, verdingen sich als eine Art “Arbeiter für alle Zwecke”: Sie schustern, flicken und erfüllen andere Arbeiten, für die es unter Umständen keinen Spezialisten im Dorf gibt. Zudem handeln sie mit diesem und jenem Krimskram, den sie während ihrer Reisen aufgelesen haben. Allerdings führt ihr unsteter Lebensstil (kein fester Wohnort, keine “respektable” Beschäftigung) dazu, dass sie häufig wenig Respekt erfahren.

Idee: der PC kann während des Spiels mehrfach denselben Kesselflicker begegnen. Wenn er ihm mit Respekt begegnet und vllt manche Aufträge für ihn erledigt, kann er von dem Kesselflicker Informationen oder einzigartige Gegenstände erhalten.

13.4 Tal

13.4.1 Berufe

Eine Zeile heißt ein Beruf, der das alles verbindet.

Normale Bevölkerung:

- 3 Hirten & Imker („Zeidler“)
- 1 Bader & Müller & Bäcker & Brauerei
- 1 Schmied & Wappner
- 1 Jäger & Knochenhauer (=Metzger)
- 1 Köhler
- 3 Holzfäller
- 1 Förster & „Totengräber“
- 1 Sammler: Pilze, Kräuter, Beeren
- 1 Fischer & Netzflicker & Besenbinder u.ä. (bei schlechtem Wetter)
- 1 Lederer & Schuster & Sattler & Seiler
- 1 Gerber & Seifensieder & Abdecker/Vasner

Vom Orden:

- 1 Geistlicher mit Familie, dient auch als Schulze/Verweser
- eine Einheit Soldaten (5): Schutz vor Wölfen, Schutz des Gesetzes

Teil IV

Abenteuer

14 Hauptcharaktere

Altersangaben von anderen Personen beziehen sich immer auf Kapitel 1, wenn nicht ausdrücklich anders angegeben.

14.1 Sigran

- Alter:
 - Prolog: 4
 - Kapitel 1: 13
- Aussehen:
 - dargestellt in Abb. 14.1
 - rötliche Haare, bis zu den Augenbrauen
 - Sommersprossen
 - sonnengebrannte Haut
 - strammer Typ
- Kleidung:
 - praktikabel
 - mit etwas Schutz
- Charakter:
 - bodenständig
 - optimistisch
 - charmant
 - ungeduldig
 - aufbrausend -> Charentwicklung umfasst ggf. das Unterdrücken dessen
 - beharrlich/stur: wenn er sich einmal entschieden hat, dann bleibt er dabei, wenn nichts drastisches passiert
- Abstammung:
 - Familie:
 - * gehören zum Mittelstand (Müller bzw. Geld vom Militär)
 - * Eltern haben mit 13 rumgepimpert und Mutter wurde versehentlich

schwanger -> mussten heiraten

* Vater ist trotzdem seinem Wunsch nach Militär nachgegangen, konnte aber deswegen nicht komplett „raus aus diesem blöden Dorf“, weil ja noch Familie

* An sich ist der Soldaten-Beruf im Land sehr angesehen. Im Dorf herrschen jedoch gespaltenen Meinungen darüber, ob es besser ist, sich um die Familie oder um das Wohl des Landes zu kümmern. Vor allem die Mütter aus Yanas Generation leiden mit ihr (Grett Hirte, Clara Müller – ihre Schwester, Hedwig Holzfäller)

– Vater Lothar, 52:

* aus Familie „Fischer A“

* war: hochdekorierte Militär, nie Zuhause -> trotzdem großes Vorbild von Sigran

* Kapitel 2: wir erfahren, dass er wohl als Verräter eingesperrt wurde und nach einer Untersuchung dann hingerichtet werden soll -> Motivation für Sigran, tatsächlich zum Militär zu gehen und vor allem dort hohe Positionen zu bekleiden, um Informationen zu erhalten

* Kapitel 4: Sigran erfährt durch seine Recherchen, dass sein Vater tatsächlich das Land/den Staat verriet und zu Recht eingesperrt ist -> moralisches Dilemma ggf auch dadurch, was Lothar gemacht hat

– Mutter Yana, 52:

* stammt aus dem Dorf: Teil der Müllersfamilie

* liebevolle Beziehung zwischen Sohn und Mutter, praktisch alleinerziehend, arbeitet bei Sigran da aber eng mit Tochter zusammen

* wollte für Sigran „besseres“ Leben als Militär und vor allem auch nicht, dass er sie und das Dorf verlässt, wird aber darüber hinweg kommen, immerhin ist ihre Tochter + Enkel geblieben

* stirbt zwischen Kapitel 1 und 2

– Schwester Marlene, 38:

* mittlerweile selbst verheiratet mit Peter und hat mehrere Kinder, mit denen Sigran aufwächst, als wären es seine Geschwister

* wirft es dem Vater vor, dass er sie „verlassen“ hatte und die Mutter alleine mit ihr zurückließ

* Prolog: Marlene hat große Sorge um ihre Kinder und Sigran, da ihre Älteste erst kürzlich verstorben ist durch einen Wolfsangriff beim Spielen im Wald.

- Hintergrund:
 - aufgewachsen im Kerndorf
 - hohes Interesse an den stationierten Soldaten, verbringt Freizeit auch gerne bei denen
 - eifert seinem Vater nach, will aus dem Dorf raus
- Freunde
 - Prolog
 - * Kerngruppe: Neffe Waldemar (Müller 4/5), Nichte Geertje (Müller 3/4) und Sigran (Soldat 4/5) mit Anhängsel Helfricus (Hirte 5/6). Helfricus hängt Sigran am Rockzipfel, weil sein Papa Soldat ist und Helfricus das unbedingt auch werden möchte. Sigran ist von seinem Schatten aber wenig begeistert.
 - * erweitert: Faeladore (Priester 5/6), Quirinor (Priester 3/4), Ernest (Jäger 6/7) und Kastija (Jäger 4/5), Baso (Jäger 8/9) immer, wenn er kann
 - * Die Soldaten-Kinder spielen zwar gerne mit den anderen, müssen aber, wenn es um den Wald geht, immer daheimbleiben. Manchmal schleichen sie sich aber mit hinaus. Marlene sieht es nicht gerne, wenn Sigran mit Kastija und ihren Geschwistern spielt, weil sie häufig in den Wald gehen und ihr zu draufgängerisch sind.
 - Kapitel 1
 - * mittlerweile gut befreundet mit Helfricus (Sigran und er wollen gemeinsam zum Militär)
 - * Gruppierungen mittlerweile aufgelöst und es gibt vor allem einzelne engere Beziehungen und ansonsten sind alle Jugendlichen miteinander bekannt und machen was und man mag halt individuell manche mehr und manche weniger

Familie:

- Vater
- Mutter
 - 1 Schwester
 - * 10 Nichten & Neffen (nicht alle haben lange gelebt)
 - * Prolog: N2, N3, N4, (N5)
 - * Kap1: N3, N4, N5, N7, N8, (N9)

14.2 Faeladore

- Alter:
 - Prolog: 5
 - Kapitel 1: 14
- Aussehen:
 - wie dargestellt in Abb. 14.2
 - gut gepflegt
 - geschminkt, sobald sie erwachsen ist
 - eigentlich schöne lange Haare, aber nach Streit mit Mutter in Kapitel 1 schneidet sie die kinnlang ab -> lässt sie später wieder lang wachsen (Mädchen), aber der Spieler kann dann entscheiden, sie ggf. wieder schulterlang zu halten.
- Kleidung:
 - legt Wert auf Äußeres
 - lange Kleider
- Charakter:
 - "Mädchen"
 - ihr ist die Ehre der Familie sehr wichtig
 - legt viel Wert darauf, was andere von ihr halten
 - sehr offen gegenüber den schlechter beglückten
 - hilfsbereit
 - selbstbewusst & -bestimmt
 - perfektionistisch
 - rechthaberisch
 - nette Person
 - gebildet & handelt bewusst wenn es um geplante Dinge geht, aber reagiert schnell emotional in der Hitze des Gefechts
 - ein wenig tollpatschig (im Sinne von unaufmerksam/unbeachtet)
 - romantisch: sucht eher langfristig die Liebe, als das kurze Vergnügen
- Abstammung:
 - Familie
 - * eingereist aus anderen Stadt wegen dem Job der Mutter
 - Mutter Eleonora, 42:
 - * die Geistliche im Amt: sehr gebildet und fähig, ihren Job zu erledigen, aber gerade in Bezug auf die eigene Familie nicht sehr feinfühlig. Kann sich jedoch ansonsten gut in „ihre Schäfchen“ versetzen und diesen helfen

- * (sehr) streng aber gerecht trifft's sehr gut
- * hat große und schon ausformulierte Erwartungen an ihre Kinder und deren Zukunft. Erwartet zB von Faeladore, dass sie in ihre Fußstapfen tritt und auch Priesterin wird
- * großes Vorbild von Faeladore in Bezug auf was sie alles erreicht hat und wie sie mit Menschen umgehen kann, aber überhaupt nicht in Bezug darauf, wie streng und unbeugsam sie mit ihren eigenen Kindern ist
- Vater Ulrych, 39:
 - * deren Mann, Städter, musste mit seiner Frau mit. Während Faeladore ein Kind ist, ist er noch sehr unglücklich mit der Situation, später hat er sich mit einigen Männern angefreundet und sich mit der Situation zurechtgefunden.
 - * Arbeitet bei den Kräuterleuten mit, da er eine Ausbildung in der Heilkunst mit Pflanzen hatte -> ist dadurch auch das medizinischste Personal, dass das Dorf hat
 - * ansonsten ist er auch für die Ausbildung im Schreiben für alle Kinder, die es brauchen, zuständig
 - * der entspannte Teil der Eltern: dort gehen die Kinder hin, wenn sie ein Ja hören wollen
- Geschwister:
 - * Quirinor, 12: wird sich später in L4Iris (Holz A) verlieben und deshalb nicht dem Weg folgen, den seine Mutter für ihn will; BFF ist später SZ1Albretch (Kräuter)
 - * Rihtelin: stirbt mit 3 Jahren kurz nach dem Prolog
 - * Amalindis, 7:
 - * Askona, -1:
- Hintergrund:
 - absolut gläubig erzogen
 - eifert ihrer Mutter nach, allerdings nicht als Priesterin
 - Pubertät: Streit mit Mutter, weil sie kein Priester sein will (ihre Art der Rebellion)
- Freunde
 - Prolog:
 - * Kern: Faeladore (Priester 5/6), Quirinor (Priester 3/4), Ernest (Jäger 6/7) und Kastija (Jäger 4/5), Baso (Jäger 8/9) immer, wenn er kann
 - * erweitert: Waldemar (Müller 4/5), Geertje (Müller 3/4) und Sigran (Soldat

4/5) immer nur, wenn sie nicht im Wald spielen, mit Anhängsel Helfricus
(Hirte 5/6)

- Kapitel 1
 - * BFF Geertje (Müller)

Familie:

- Mutter Priesterin
- Vater Gelehrter
 - 4 Geschwister (alle jünger)
 - Prolog: B2, B3
 - Kap1: B2, B4

14.3 Kastija

- Alter:
 - Prolog: 5
 - Kapitel 1: 14
- Aussehen:
 - wie dargestellt in Abb. 14.3
 - Zopf bis Brust
- Kleidung:
 - praktisch
 - Hosen
 - Bogen, Dolch (zum Ausnehmen Wild) am Gürtel
 - Gugel?
- Charakter:
 - praktisch veranlagt
 - Wildfang & lebhafte Persönlichkeit, aber als Erwachsene unterdrückt sie das
 - zynisch, schwarzer Humor
 - distanziert/nicht aufgeschlossen gegenüber neuen Personen: es ist schwer, ihr Vertrauen zu gewinnen
 - sucht eigentlich nach Anerkennung/Aufmerksamkeit, aber will das nicht raus lassen: versucht was zu schaffen/Eindruck zu erwecken, aber fordert es dann nicht ein, sondern erwartet, dass das Lob von selbst kommt
 - schon früh sehr selbstständig, weil sie es sein musste (arme Großfamilie)
 - stoisch
 - aufmerksam und umsichtig

- schlau und recht rational, behält kühlen Kopf
- keine Jungfrau (ab Kap3): manchmal für den Job nötig, ansonsten hat sie auch gerne mal Spaß (ONS) beim Herumreisen. Ggf. an einem Mann in der Organisation interessiert, drückt sie aber wenn dann nur über Scherze/Sticheleien/Neckereien aus
- Abstammung:
 - Familie
 - * Prolog: Sie leben in einfachen Verhältnissen außerhalb des Dorfes. Die Eltern haben ein gutes Verhältnis zueinander. Faeladore, Quirinor, Ernest und Kastija spielen gerne zusammen, Baso muss den Eltern helfen, kommt aber gerne dazu, wenn er Zeit hat. Lorinda ist mit eigener Familie beschäftigt und übernimmt vermehrt die Aufgaben einer Jägerin. Durch ihre erste Schwangerschaft muss ihr Mann aushelfen, ist für die Jagd aber wenig geeignet und kann besser beim Fallenstellen behilflich sein. Rupina eifert ihrer großen Schwester nach und wäre am liebsten auch sofort verheiratet. Sie liebäugelt mit den heiratsfähigen Jungen im Dorf. Besonders Adam (Hirte C) hat es ihr angetan.
 - Vater Otto, 50:
 - * Jäger
 - * Otto hat eine schwache Konstitution und kränkelt oft. Er ging einmal bei schwerem Unwetter zur Jagd, hat sich dabei schwer erkältet und davon sein Lebtag nicht mehr so recht erholt. Darum geht Iris jetzt öfter jagen und überlässt vermehrt Otto den Haushalt.
 - * Die Kinder haben eine starke Bindung zu ihm und sorgen sich um seine Gesundheit. Im Allgemeinen ist er ein netter und fürsorglicher Vater
 - * Vermisst das Jagen und ist deshalb ab und an schlecht gelaunt /frustriert. Das versucht er zwar, nicht an den Kindern auszulassen, ist dann aber schnell gereizt und reagiert nicht so lieb wie sonst.
 - Mutter Iris, 45:
 - * aus Förster-Familie (A)
 - * stirbt in Kapitel 1
 - Geschwister
 - * Lorinda, 24: verheiratet mit Anno (26, Schmied). Gerade mit dem 4. Kind schwanger, von den ersten dreien hat nur Conntz überlebt
 - * Rupina, 21, heiratet Adam (23, Hirte C)
 - * Wido: stirbt mit 3 Jahren noch lange vor Kastija

- * Baso: stirbt zwischen Prolog und Kap1 mit 8 Jahren
- * Ernest, 15:
- * Gebhart: stirbt mit etwa 1/2 Jahr an Kinderkrankheit vor Prolog (evtl. kurzes Gespräch zw. Mutter Iris und Lorinda überhörbar)
- * Jechli, 7:
- * Ratolf, 5: stirbt mit 10
- * Lufert, 3:
- Hintergrund:
 - arme und ungebildete Familie
 - aufgewachsen am Rand des Dorfes oder ggf. am Waldrand bei den 2-3 Jägerhütten
 - Der Tod ist in verschiedener Hinsicht ein ständiger Begleiter.

Familie:

- Mutter Jägerin
- Vater Jäger
 - 10 Geschwister (5 älter)
 - Prolog: K1, K2, K4, K5, K7 (stirbt)
 - Kap1: K1, K2, K5, K8, K9, K10

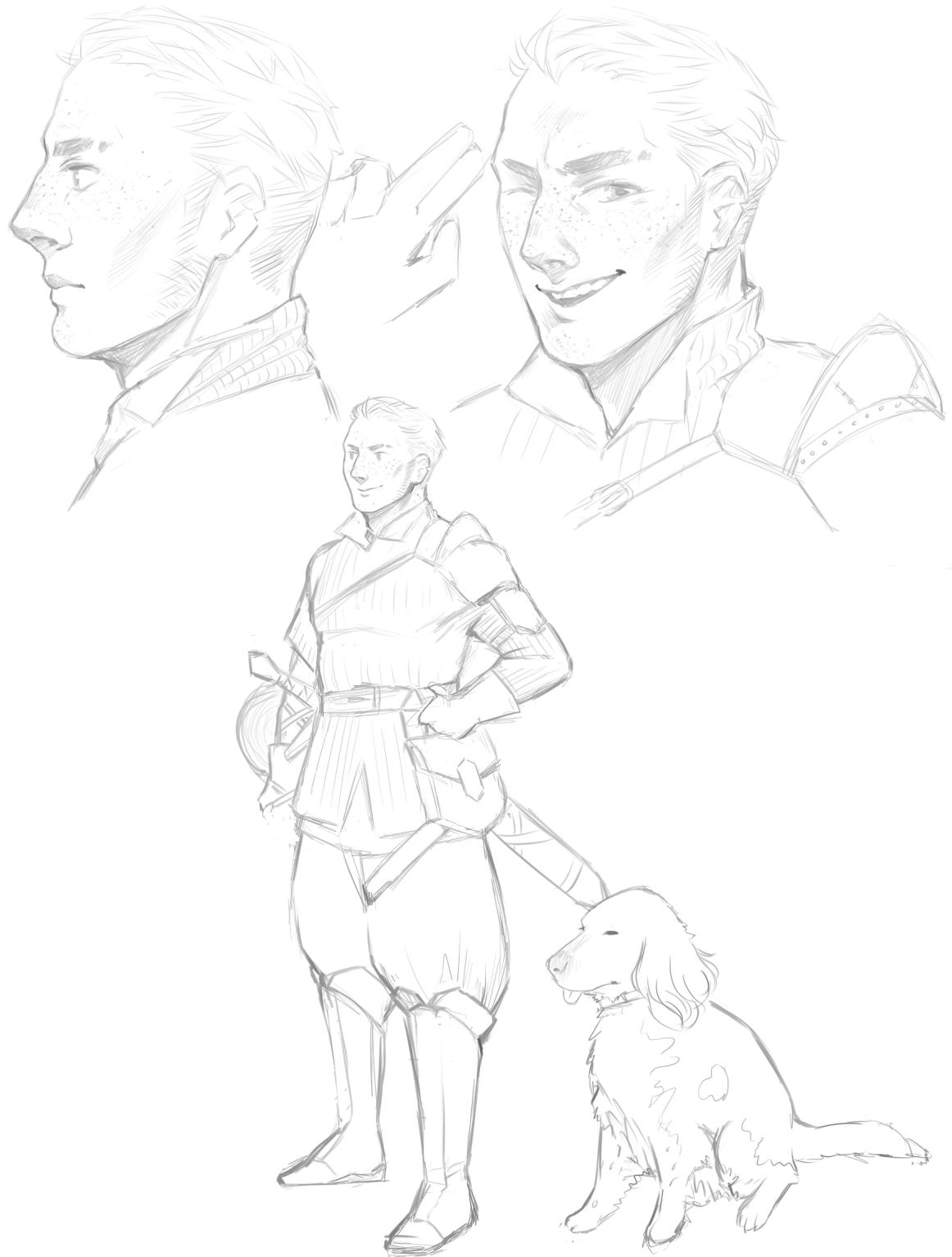


Abb. 14.1: Konzeptart Soldat als 16-Jähriger während der Ausbildung in Kapitel 2.



Abb. 14.2: Konzeptart Diplomatin als 17-Jährige während der Ausbildung in Kapitel 2.



Abb. 14.3: Konzeptart Spionin als 16-Jährige während der Ausbildung in Kapitel 2.

15 Hauptmission

15.1 Prolog

Teil der Demo

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

15.2 Kapitel 1: Jugend

Teil der Demo

Die drei Charas lernen sich kennen und werden Freunde.

15.2.1 Schlüsselmoment

Alle drei Hauptcharaktere haben einen speziellen Schlüsselmoment.

Spionin

Erwischt beim Klauen -> Totschlag -> wird gehängt -> überlebt und wird in den Geheimdienst aufgenommen

Diplomatin

Vom Blitz getroffen? -> mehrere Tage/Wochen im Koma -> kann beide vererbte Magie-Kontroll-Arten nutzen, also auch Elektrizität
Freunde dann bereits „tot“ bzw. aus dem Tal raus zur Armee

15.3 Kapitel 2: Ausbildung

Tutorials zu den Fertigkeiten

15.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden

erste Quests

15.5 Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen

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

15.6 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

15.7 Easter Eggs & schlechte Witze

- PC wieder zuhause: "Guten Tag, Vater. Ich bin hungrig. Was gibt's?"
Vater: "Hallo hungrig, ich bin dein Vater. Nicht so viel los hier..."
Erst im eigentlichen Spiel bei Heimatbesuch.
- PC: "hallo, dürfte ich bitte mal eine Frage stellen?"
NSC: "hast du damit gerade schon"
PC: Okay, noch eine?"
NSC: "hast du wieder gerade"
PC: ökay, noch zwei?"
NSC: "hast du auch schon"
PC: "hä, wann?"
NSC: "jetzt"