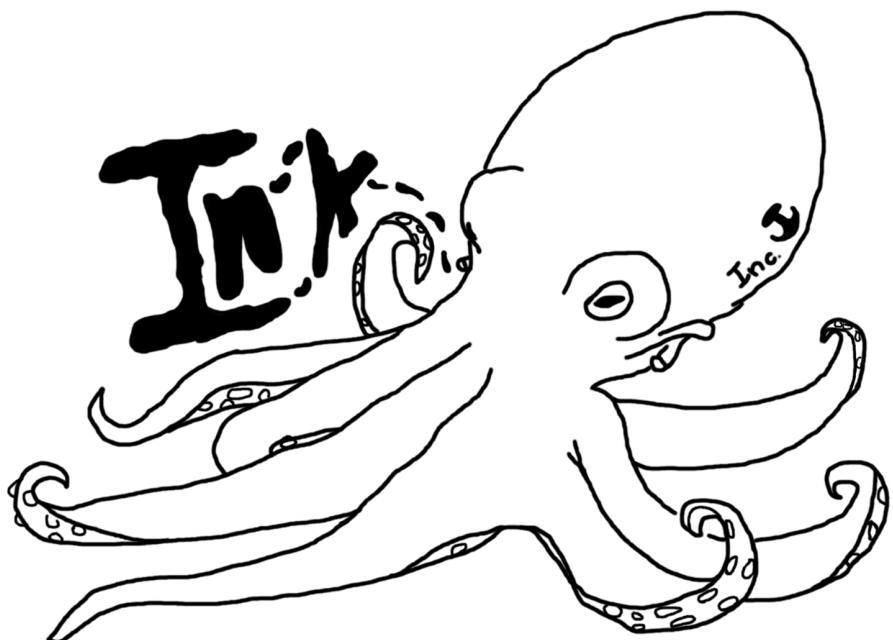


Stand 28. März 2020

Wissenssammlung

zur Übersicht der Geschichte von MMG der Ink Inc.



bearbeitet von
Medsmiley, Thabb, Mine Schokokeks

Concept-Art von Fosser

Inhaltsverzeichnis

I Weltenbau	2
1 Karte & Ökologie	3
1.1 Sonnensystem	3
1.1.1 Welt + Zwilling	3
1.2 Welt	4
1.3 Kontinent	4
1.3.1 Gebirgszug	4
1.3.2 Gigantus Wald	4
1.4 Land	5
1.5 Tal	5
1.5.1 Teich 1	5
1.5.2 Teich 2	5
1.5.3 Großer Wald	5
1.5.4 Klippe am Eingang	5
2 Magie	6
2.1 Was ist Magie?	6
2.2 Die Genetik der Magie	7
2.2.1 Allele der Menschen unseres Landes	7
2.3 Arten der Magie-Kontrolle	7
2.3.1 Absorption oder Nullmagie	8
2.3.2 Wind oder Druck	9
2.3.3 Elektrizität und Magnetismus	10
2.3.4 Licht und Dunkelheit	11
2.3.5 Proliferation	12
2.3.6 reine Energie	13
2.3.7 Strahlung	14
2.3.8 Temperatur	15
2.3.9 Verhärtung	16
2.3.10 Vibration	17
3 Essenz	19
3.1 Was ist Essenz?	19

4 Lebensformen	20
4.1 Hominini	20
4.1.1 Vorwissen	22
4.1.2 Menschen	23
4.1.3 Dunkles Volk	24
4.1.4 Zwerge	24
4.1.5 Halblinge	27
4.1.6 Sylvan	27
4.1.7 Unda	28
4.2 Tiere	29
4.2.1 Echte Tiere	29
4.3 Pflanzen	29
4.3.1 Echte Pflanzen	29
4.4 Mikroorganismen	29
II Geschichte	30
5 Welt	31
6 Kontinent	32
7 Land	33
7.1 Stammesverbände	33
7.2 Der Untergang des dunklen Volks	33
7.3 Monarchie	33
7.4 Aufstieg der Religion	33
7.5 Herrschaft des Ordens	33
7.6 Aktuell	33
7.7 Nahe Zukunft	33
7.8 Ferne Zukunft	33
8 Tal	34
III Gesellschaft	35
9 Religion	37
9.1 Übersicht	37
9.2 Geschichte	37
9.3 Götter	39
9.3.1 Das Göttersymbol	39

9.3.2	Gott des Schutzes	40
9.3.3	Göttin der Harmonie	40
9.3.4	Gott des Ausgleichs	40
9.3.5	Gott der Freude	40
9.3.6	Göttin der Weisheit	40
9.3.7	Gott der Heimtücke	41
9.3.8	Göttin des Streits	41
9.4	Klerus	41
9.4.1	Aufbau & Struktur	41
9.4.2	Riten	41
9.4.3	Gebäude	42
10 Regierung		43
10.1	Heer	43
11 Kultur		44
11.1	Rassen	44
11.1.1	Menschen	44
11.1.2	Zwerge	44
11.2	Rollenbilder	44
11.3	Geschichten & Aberglaube	44
11.3.1	Aberglaube	44
12 Alltag		45
12.1	Nahrung	45
13 Wirtschaft		46
13.1	Landwirtschaft	46
13.2	Handwerk	46
13.3	Handel	46
13.4	Tal	46
13.4.1	Berufe	46
IV Abenteuer		48
14 Hauptcharaktere		49
14.1	Soldat	49
14.2	Diplomatin	51
14.3	Spionin	51
15 Hauptmission		54
15.1	Prolog	54

15.2 Kapitel 1: Jugend	54
15.3 Kapitel 2: Ausbildung	54
15.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden	54
15.5 Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen	54
15.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes	55
15.7 Easter Eggs & schlechte Witze	55
V Mechaniken	56
16 Regeneration	57
16.1 Leben	57
16.2 Mana	57
16.3 Hunger	58
17 Leveling und Skills	59
17.1 Leveling	59
17.2 Skills	60
17.3 Quest-Belohnungen	60
18 Nutzung der Karte(n)	61
19 Speichern	62

Abbildungsverzeichnis

4.1	Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.	21
4.2	Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.	24
4.3	Typische Gräber der Zwerge.	26
4.4	Ein zwergischer Kaufmann.	26
4.5	Eine zwergische Händlerin.	26
9.1	Göttersymbol	38
9.2	Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals	39
14.1	Konzeptart Soldat	50
14.2	Konzeptart Diplomatin	52
14.3	Konzeptart Spionin	53

Einleitung

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

Ebenso werden hier Mechaniken erläutert, die in das Spiel eingebaut werden sollen.

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

Teil I

Weltenbau

1 Karte & Ökologie

Welt erstellen
Fragekatalog
Weltkarte zeichnen
Weltenbautool

1.1 Sonnensystem

1.1.1 Welt + Zwilling

- unsere Erde ist ein zwei-Planeten System - ähnlich wie wir es haben mit Erde und Mond. Entstehung auch ähnlich, allerdings ist unser "Mond" deutlich größer: beide Planeten haben fast die gleiche Masse und natürlich praktisch die gleichen Elemente
- die zwei Planeten sind kleiner als die Erde. Bzw. müssen sie halt mindestens so groß sein, dass sie eine Atmosphäre halten können:
Es ist ein Problem, wenn unsere Planeten zu klein sind... Man geht davon aus, dass sich das Leben auf Planeten mit unterschiedlicher Größe auch deutlich anders entwickelt hätten (Gravitation ist hier ausschlaggebend). Tatsächlich bewegen sich alle als erd-ähnlich und potenziell bewohnbar eingestuften Planeten, die wir bisher entdeckt haben zwischen 0,6 und 2,5 Erdmassen und einem Radius von 0,9 bis 1,4-fachen des Erdradius. Merkur hat 0,05 Erdmassen und nur einen Drittel des Erdradius, ist also viel zu klein um jemals Leben wie auf der Erde entwickeln zu können, selbst wenn er in der habitablen Zone läge. Der Mars hat übrigens 0,1 Erdmassen und den 0,5 fachen Durchmesser. Einzig die Venus läge mit 0,8 Erdmassen und etwa gleichen Radius in der vielleicht gerade noch so okayen Range. Wir werden also wohl oder übel mit fast-erdgleichen Planeten arbeiten müssen, zumindest wenn wir es korrekt halten wollen.
- dadurch, dass sie sich so dicht beieinander befinden, erfolgte nach der Entstehung des Lebens auf einem der Planeten die Übertragung auf den anderen durch Meteoriten-Einschläge, die ihrerseits Brocken in das All hinausschießen ließen, von denen halt welche mit Leben drauf auf den anderen Planeten auftrafen (da sie so dicht beieinander sind)

- im Laufe der Zeit ist das Gleiche erfolgt wie bei unserem Mond: die Drehung um die eigene Achse ist so, dass sich die Planeten immer mit der gleichen Seite angucken. Und die Drehung insgesamt im Doppel-Planeten-System ist jeweils auch so, dass es einen "normalen" Tag-Nacht-Rhythmus gibt
- "normal" heißt hier zB gleiche Stunden am Tag wie bei uns oder etwas mehr – aber die Entfernung von der Sonne und die Bahn ist so, dass das Jahr deutlich länger ist. Wir haben also deutlich längere Jahreszeiten - was uns zugute kommt, wenn man bedenkt, dass wir keinen Winter und Herbst noch einfügen wollen :smile:

1.2 Welt

1.3 Kontinent

- Ein Grenzreich ist ein kleiner bis mittlerer Staat, dem es wie Kambodscha unter den Roten Iwas geht -> gerade mit sich selbst beschäftigt

1.3.1 Gebirgszug

1.3.2 Gigantus Wald

- wie bekannt, können auch Pflanzen die ihnen innwohnende 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 "Plattformen", aus festen und wackligen Wegen horizontal, vertikal und schräg, aus Bereichen lockerer Vegetation (wie Lianen) und aus "Lichtungen" (3D, nicht 2D) besteht.
- nach oben hin werden die Blätter der Garganten immer lichtdurchlässiger. Die untersten Blätter sind mehrere Meter dick und dunkelgrün vor Chlorophyll. Die obersten sind nur ein paar Zentimeter dick, kleiner, leicht hellgrün gefärbt und ansonsten lichtdurchlässig. Das sorgt dafür, dass das Licht bis unten hin durchkommt und effizient genutzt werden kann, um den riesigen Baum (und seine Parasiten) zu versorgen
- ebenso wie die Fauna, hat sich hier auch viel Getier angesammelt und angepasst in den verschiedenen Stufen. So nisten bestimmte Vögel nur in den oberen 50m der Baumkronen. Auch ein paar Menschen fanden sich hier vor langer Zeit ein und haben sich an das Leben in den Baumkronen (von 200-350m etwa) angepasst. Es ist die Heimat der Sylvan (S. 27).

1.4 Land

1.5 Tal

1.5.1 Teich 1

1.5.2 Teich 2

1.5.3 Großer Wald

1.5.4 Klippe am Eingang

2 Magie

Magie soll Mystik behalten

Konsequenzen von Magie

Magie und Fortschritt

2.1 Was ist Magie?

- Magie ist eine besondere Form der Energie und entsteht als "Nebenprodukt" bei Energieumwandlungen. Ebenso kann Magie in andere Energieformen umgewandelt werden
- in Lebewesen entsteht daher besonders viel Magie, weil in den Zellen permanent ganz viel Energieumwandlung erfolgt
- in der unbelebten Natur entsteht Magie nur bei Dingen wie Steinschlägen, Lawinen, Vulkanen, Katastrophen etc
- Lebewesen können die Energie in ihrer Form der Magie halten (WIE?). Die Menge ist artabhängig und angeboren. Ist die Menge der haltbaren Magie überschritten, so wandelt sich alles überschüssige wieder in andere Energieformen um bzw diffundiert aus dem Körper heraus in die Welt und wandelt sich da um. Die so haltbare Magie wird auch als Mana oder Manapool bezeichnet
Verbildlichung: Zisterne, die sich mit Wasser füllen lässt. Wenn sie voll ist, läuft sie einfach über und das Wasser verteilt sich in der Gegend
- manche Lebewesen haben im Laufe der Evolution Mechanismen entwickelt, um die ihnen innenwohnende Magie in gewollter Art und Weise umzuwandeln bzw einzusetzen. So gibt es Pflanzen, die ohne spezielle Organe Elektroschocks, Strahlung, Vibration oder Licht nutzen, um Fressfeinde los zu werden und Bestäuber anzulocken. Oder Predatoren, die mit Temperaturbeeinflussung oder Licht jagen. Auch der Mensch hat diese Fähigkeit entwickelt.
- der Mensch hat später festgestellt, dass er mithilfe seines Willens und Konzentration dazu in der Lage ist, diese Möglichkeiten auszubauen und zu verstärken. Dies hat ihm einen nötigen Vorteil gegeben, sich durchzusetzen. Dabei entwickelten sich jedoch bei den verschiedenen Menschenarten unterschiedliche Ausprägungen bzw. gingen teilweise einst vorhandene verloren

- bei dem Einsetzen von Magie kann das Lebewesen dabei auf ein Ziel ausgerichtet die Magie nutzen, um aktuelle Zustände zu ändern. Es ist ein halbwegs äquivalenter Austausch von Magie zu benötigter Energie für diese Änderung nötig
- alle "Magiebegabtenäka Magie-nutzen-könnende Lebewesen setzten sie intuitiv wie Reaktionen oder als Unterstützung ein. Auf diesem Level wird sie auch von den meisten Menschen beherrscht. Nur Personen, die sich intensiv mit ihren Fähigkeiten auseinandersetzen, viel Meditieren und Verstehen lernen, nur diese Personen lernen, das Tauschverhältnis zu reduzieren und so mit ihrem Manapool mehr und Stärkeres bewirken zu können. Dabei sind ihnen nur durch ihre Gene und durch ihre Vorstellungskraft und Konzentrationsfähigkeit Grenzen gesetzt
- einfache SSpells"(nicht darunter bekannt), also einfaches Wirken von kleinen Zaubern, das lernen Kinder in ihrer Kindheit von Eltern oder Verwandten oder durch neugieriges Experimentieren und konzentrieren
- im Allgemeinen ist es recht einfach, den eigenen Körper und die Umgebung zu beeinflussen. Die Beeinflussung anderer Lebewesen, erst recht mit steigendem Selbstbewusstsein und Willen, ist hingegen recht schwer und nur von spezialisierten Magiern möglich

2.2 Die Genetik der Magie

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

2.2.1 Allele der Menschen unseres Landes

Unter den Menschen in unserem Fokus sind 5 Gene verbreitet:

1. Proliferation: rezessiv vererbt

2.3 Arten der Magie-Kontrolle

Im Folgenden lässt sich zu allen Arten Informationen über die Verbreitung unter den Lebewesen und ihrer Bekanntheit in dem aktuellen Land finden. Weiterhin ist darge-

stellt, 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 von ihnen gibt, die so weit kommen. Neben der Intensivierung und Verbesserung vorheriger Zauber gelingt ihnen auch eine Manipulation ganz anderer Art. Häufig hängt das damit zusammen, dass sie die natürliche Resistenz des Körpers gegen das Wirken fremder Magie umgehen können.

Art	Hominini	Mensch	Bemerkungen
Temperatur	X	X	Am weitesten verbreitet
Proliferation	X	X	Unter den Menschen sehr selten
Druck	X	X	Zweithäufigste unter den Menschen, auch im Tierreich stark verbreitet
Vibration	X	-	Zwerge und Undar
Verhärtung	X	-	Sylvan
Licht	X	X	Mäßige Verbreitung unter den Menschen
Strahlung	-	-	
Elektrizität	X	X	Mäßige Verbreitung unter den Menschen, vor allem schlecht ausgenutzt, da Elektrizität ihnen noch kein richtiger Begriff ist. Vor allem bei Pflanzen und Tieren
reine Energie	-	-	
Absorption	-	-	Bisher nur bei Mikroorganismen

2.3.1 Absorption oder Nullmagie

Diese Art der Kontrolle sorgt für einen ständigen Entzug von Magie aus der Umwelt, da zumindest beim Menschen die eigenen Zellen nicht mehr fähig sind, diese zu halten und somit versuchen, auszugleichen.

Verbreitung

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

Bedeutung im Spiel

Zum aktuellen Zeitpunkt nicht existent, denn sie entsteht erst bei der Gottwerdung in den Überlebenden.

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 Ziehen 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.

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

Meisterliche Beherrschung

- ...

2.3.2 Wind oder Druck

Diese Eigenschaft erlaubt die Kontrolle über den lokalen Druck und damit verbunden die Entstehung von Wind.

Verbreitung

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

In unserem Land ist die Magieform allerdings nicht ganz so häufig wie die der Temperatur anzutreffen. Ansonsten ist sie gut bekannt.

Bedeutung im Spiel

Die Diplomatin (S. 51) hat diese Eigenschaft zur Auswahl.

Intuitive Nutzung

Die Lebewesen können somit in einer Art Reaktion Gefahren, die zu nah an sie herankommen, von sich wegschubsen, ohne sie zu berühren, oder sich selbst aus einem gefährlichen Bereich heraus drängen. Ebenso können sie damit direkt um sich herum

Wind erzeugen oder diesen negieren und sind daher von stürmischen Auswirkungen meist weniger betroffen.

Bei den Menschen findet sich eine zusätzliche Verwendung meist nur darin, lustige Effekte mit den Haaren hervor zu rufen.

Erlernbare Steigerungen

- Es sind deutlich weitere und höhere Sprünge möglich.
- Das Erzeugen kleiner Windhosen bzw. Staubteufel.
- 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 oder durch die Gegend gedrückt.
- Der eigene Körper kann etwas über den Boden schweben.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Den Druck im Kopf erhöhen, bis er platzt.
- Den Blutdruck plötzlich extrem absenken, so dass der Gegenüber bewusstlos zusammenbricht.
- Den Druck in der Umgebung so stark beeinflussen, dass sich dadurch das Wetter ändern kann. Damit lassen sich zB. Regenwolken lenken.
- Eine Art Fliegen, aber mehr im Sinne eines erweiterten Schwebens.
- ...

2.3.3 Elektrizität und Magnetismus

Mit dieser Eigenschaft lassen sich elektrische Ströme und Ladungen beeinflussen. Ebenso kann dies für Elektromagnetismus genutzt werden.

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 Diplomatin (S. 51) hat diese Eigenschaft zur Auswahl.

Intuitive Nutzung

Die meisten Lebewesen nutzen Schockstöße zur Abwehr von Räubern und Fraßfeinden. Menschen haben entdeckt, dass sie damit auch metallische (magnetische) Gegenstände von geringer Größe frei bewegen können.

Erlernbare Steigerungen

- Metalle werden (ent-)magnetisiert.
- Kontrolle über die Bewegung von magnetischen Stoffen - in einem gewissen Rahmen.
- Das Ableiten von elektrischen Strömen, zB. Blitzen.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Die Signale von Nervenzellen werden an ihnen selbst mittels Elektrizität weitergeleitet. Dieser Fluss lässt sich stören, womit zum Beispiel eine Reaktion des Gegenübers verhindert wird. Ebenso kann man damit 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).
- ...

2.3.4 Licht und Dunkelheit

Diese Eigenschaft ermöglicht die Kontrolle von Licht bzw. dessen Abwesenheit.

Verbreitung

Eine recht weit verbreitete Kontrollfähigkeit unter Lebewesen. Bei den Hominini ist sie nicht so stark verbreitet wie andere.

Bedeutung im Spiel

Die Spionin (S. 51) beherrscht diese Eigenschaft.

Intuitive Nutzung

Viele Lebewesen nutzen dies zur Attraktion von anderen Lebewesen, sei es um diese zu Nutzen oder als Beute. 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. Auch kleinere Illusionen können vorkommen.

Menschen nutzen dies insbesonders auch, um kleine Lichtquellen zu erzeugen, die ihnen zB. abends bei der Arbeit helfen.

Erlernbare Steigerungen

- 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.
- ...

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.
- ...

2.3.5 Proliferation

Diese Eigenschaft ist eher chemischer Natur und erlaubt die Beeinflussung der Reaktionsgeschwindigkeit.

Verbreitung

Wenige Pflanzen- und Tierarten sind dieser Fähigkeit mächtig. Auch bei den Hominini ist es eine seltene Gabe. Aufgrund der Nachteile ist gar der Glaube verbreitet, dass diese Menschen ihr eigenes Leben geben, um andere zu heilen, weshalb nur höherrangige Leute davon profitieren dürfen.

Bedeutung im Spiel

Nur sehr wenig Individuen im Land haben diese Kontrollform in größerem Ausmaße geerbt. Diese sind hochgeschätzte Mitglieder des Ordens und erfreuen sich besten Umständen. Der Spieler erhält daher erst später Zugriff darauf, nachdem er entsprechend im System aufgestiegen ist.

Intuitive Nutzung

Diese Menschen leben kürzer als der Rest, da in ihrem gesamten Körper die Reaktionen sehr schnell ablaufen. Dadurch haben sie eine gesteigerte Reaktionszeit und heilen deutlich schneller. Häufig können sie dies ein wenig auf ihre direkte Umgebung erweitern, wodurch sie als begnadete Gärtner gelten.

Erlernbare Steigerungen

- Magier können dies zur Heilung anderer einsetzen.
- Allerdings können damit auch krankhafte Tumore hervorgerufen werden...
- ...

Meisterliche Beherrschung

Nur extrem wenige Menschen haben lange genug gelebt, um diese Stufe zu erreichen.

- Das plötzliche starke Altern des Gegenübers.
- Das Verlangsamten der eigenen Alterung durch das Umkehren der obigen Prozesse. Das kehrt auch die anderen Folgen um. Es heißt, es liegt ein solcher Magier irgendwo in einer Art Winterschlaf und er wird aufwachen, wenn die Welt ihn wieder benötigt (Ref: König Barbarossa? Ggf. unter Märchen und Quests ausfeilen).
- ...

2.3.6 reine Energie

...

Verbreitung

...
Keine Verbreitung unter den Hominini.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

...

Erlernbare Steigerungen

- ...

Meisterliche Beherrschung

- ...

2.3.7 Strahlung

Dies ermöglicht das Aussenden und Absorbieren von hochenergetischer Strahlung: energiereicher als Licht aka UV, alpha-, beta-, gamma-Strahlung. Aufteilung in verschiedene Bereiche, wie schon Licht abgetrennt ist?

Verbreitung

...

Keine Verbreitung unter den Menschen.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

Lebewesen mit nackter Oberfläche bekommen keinen Sonnenbrand.

Erlernbare Steigerungen

- Das Aussenden entsprechender Strahlung führt zu gehäuften Mutationen, was zu Tumoren führen kann.
- Erweitertes Sehen mittels UV-Strahlung?
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Das Hervorrufen der Strahlungskrankheit.
- ...

2.3.8 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. Sie ist gut bekannt.

Bedeutung im Spiel

Diese Magiekontrolle beherrscht der Soldat (S. 49). Es ist ansonsten eine der am weitesten verbreiteten Arten unter der Bevölkerung.

Intuitive Nutzung

Diese Lebewesen haben weniger Temperaturprobleme, da sie um sich herum eine kleine Blase erwärmer oder abgekühlter Luft schaffen können. Einige 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.

Menschen haben dieses Konzept auch auf das Entzünden von leicht entflammbaren Dingen erweitert und so zündet kaum jemand mit dieser Eigenschaft das Herdfeuer mit Feuerstein und Stahl an.

Erlernbare Steigerungen

Zuerst Beispiele für die Erhitzung:

- Das Erhitzen von Gegenständen abseits vom eigenen Körper, insbesondere sehr gut Wärme-leitenden 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 Erschaffen kleiner Massen glühender Hitze, die weggeworfen werden kann. Beim Aufprall entzünden sich die vor Ort befindlichen Materialien.
- Wandförmige Bereichen von Luft werden so stark erhitzt, dass alles, was sie berührt, schmilzt oder brennt.

- ...

Nun Beispiele für das Abkühlen:

- Die Gliedmaßen des Gegenübers erkalten lassen. Das ist einerseits nach Verbrennungen hilfreich, andererseits kann dadurch die Bewegung stark verlangsamt werden.
- 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.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Das Blut der Gegner kann zum Kochen oder Gefrieren gebracht werden.
- ...

2.3.9 Verhärtung

Mittels dieser Fähigkeit lassen sich Atombindungen stärken oder schwächen, wodurch ein Verhärtungs- oder Erweichungseffekt hervorgerufen wird.

Verbreitung

Dies ist vor allem unter Tieren verbreitet und bei den Hominini können nur Sylvan auf diese Art Magie kontrollieren.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel. Eventuell durch Tiere oder sollte man die Sylvan 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. 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 sie auch bei etwas dünneren Blättern oder Ästen nicht durch krachen.

Erlernbare Steigerungen

- Zerreißen von Dingen.
- Extremes Erhärten von Luft, um sie als stabile Wand zu nutzen.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Erschaffen temporärer Löcher im Körper, durch die zB etwas durch kann, bevor dies wieder rückgängig gemacht wird.
- ...

2.3.10 Vibration

Der Körper ist dazu in der Lage, verschieden-frequentige Vibrationen 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 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 ihnen eigene 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.
- ...

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 "sein eigen" nennt im Sinne des Körpers, der Existenz. Das ist im Normalfall der Körper. Könnte aber auch eine Prothese am Körper umfassen, wenn das Lebewesen diese als Teil seines Körpers begreift.

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.

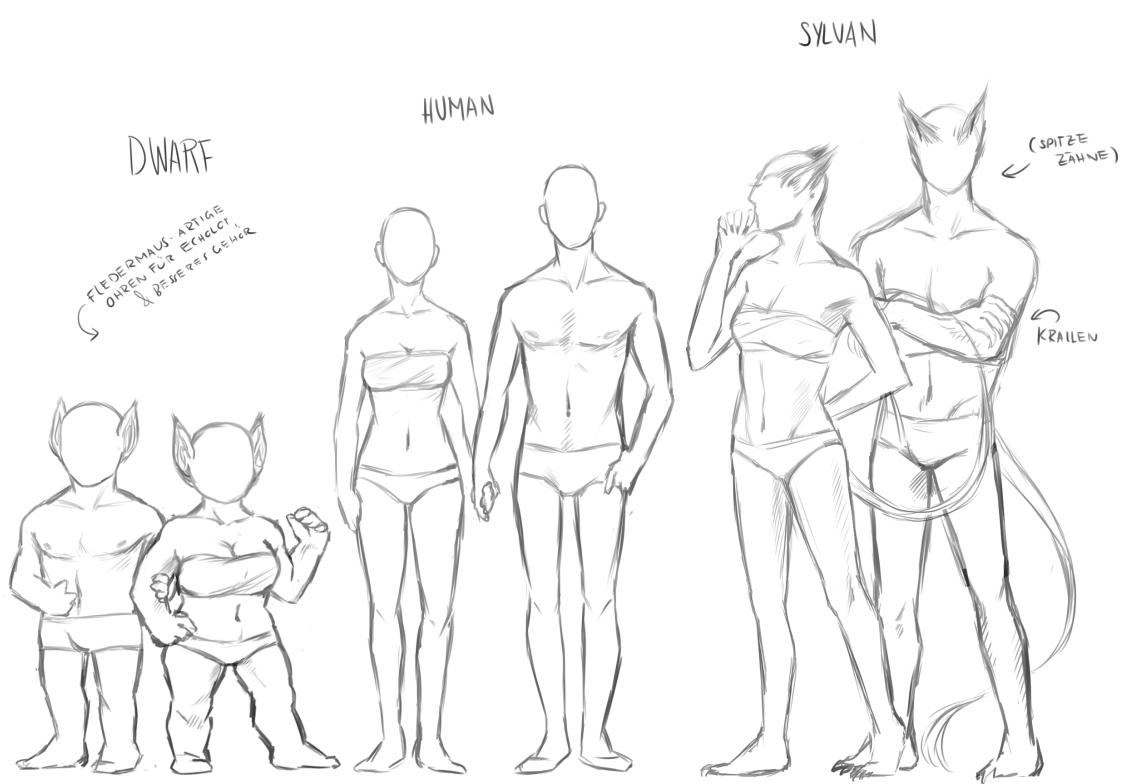


Abbildung 4.1: Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.

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

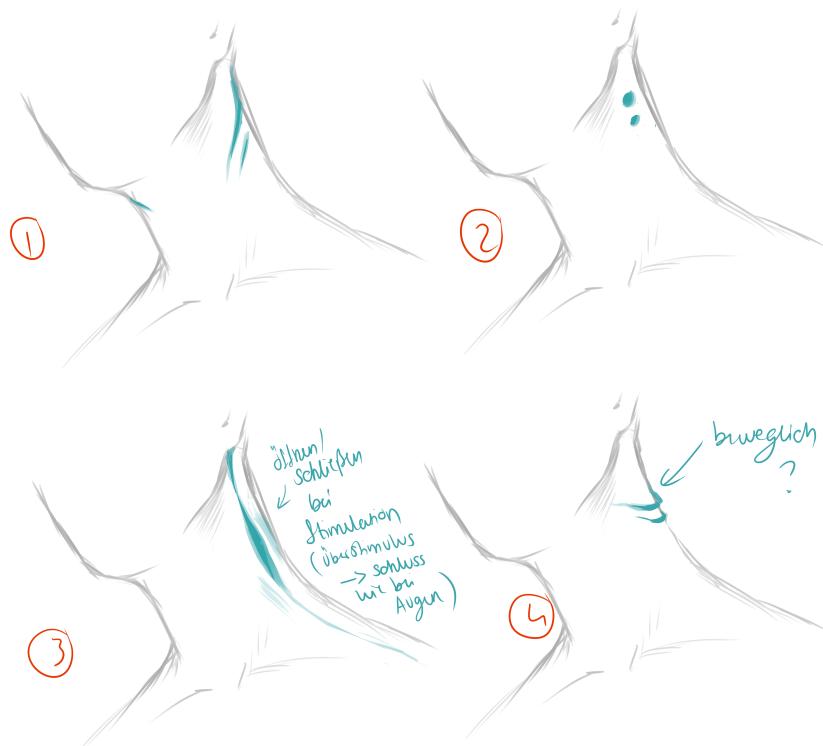


Abbildung 4.2: Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.

- 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. 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. 17)** (**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 der Zwerge

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



Abbildung 4.3: Typische Gräber der Zwerge.

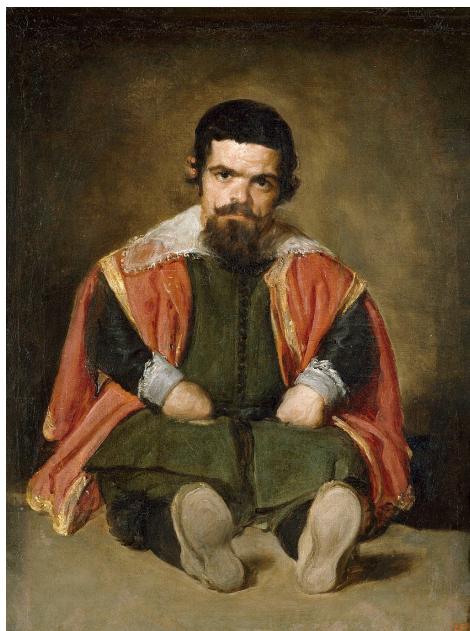


Abbildung 4.4: Ein zwergischer Kaufmann. Abbildung 4.5: Eine zwergische Händlerin.

4.1.5 Halblinge

Ziemlich genau Pygmäen.

4.1.6 Sylvan

ein Sylvan, mehrere Sylvaner

- diese Menschenart lebt in dem Gigantus Wald (S. 4), 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 großteils 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 der Sylvaner

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 Undar im Laufe ihrer Entwicklung auf andere Sinne spezialisiert, besonders auf das **Hören** und **Tasten**. Das **Riechen** ist eher unterentwickelt.

Entstehung der Undar

...

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 Kürbisssen 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

7 Land

7.1 Stammesverbände

7.2 Der Untergang des dunklen Volks

7.3 Monarchie

7.4 Aufstieg der Religion

7.5 Herrschaft des Ordens

7.6 Aktuell

7.7 Nahe Zukunft

7.8 Ferne Zukunft

8 Tal

Teil III

Gesellschaft

Fantasy-Zivilisationen

9 Religion

9.1 Übersicht

- Der Glaube an 5 gute und 2 böse Götter.
- Das Symbol der Religion ergibt sich wie in Abschnitt 9.3.1 erklärt aus dem Zusammenspiel der 7 Götter und ist in Bild 9.1 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 gibt es ein kleines Leck, durch welches kontinuierlich ein**

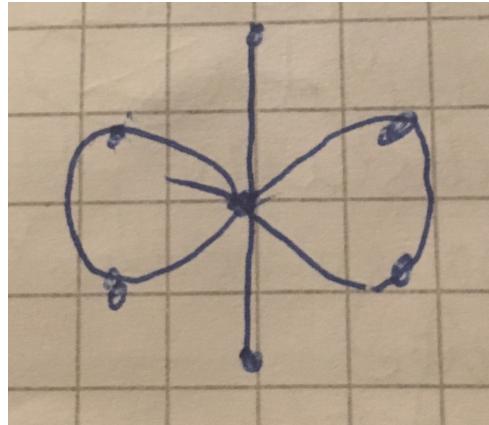


Abbildung 9.1: Das Symbol für die Götter

wenig von der Magie und dem Schlechten austritt.

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

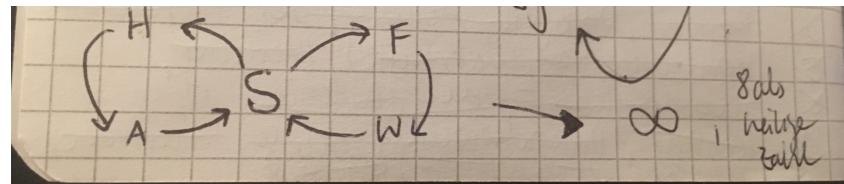


Abbildung 9.2: Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals

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 in die Irre geführt, damit sie nicht den Bösen helfen können, und verlieren sich in der unendlichen Dunkelheit.

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.

9.3.1 Das Göttersymbol

Beim Wasser-/Reinigungsritual, dem Abtrennungsritual oder einem anderen war die Aufstellung der fünf Götter und ihr Energiefluss wie dargestellt in Abb. 9.2. 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. 9.1.

9.3.2 Gott des Schutzes

männlich

Anführer der Götter

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

negative Aspekte: rücksichtslos, stolz, unterdrückend, hochnäsig, störrisch, grausam, überheblich, aggressiv, unanpassungsfähig, arrogant, egoistisch

9.3.3 Göttin der Harmonie

weiblich

positive Aspekte: Familie, Liebe, Selbstlosigkeit, Gnade, Mitgefühl, Vergebung, Demut, Reinheit, Frieden, Toleranz, Geborgenheit, Harmonie

negative Aspekte: aufgeben, rückgratslos, schwach, feige, scheu, abhängig, undiszipliniert

9.3.4 Gott des Ausgleichs

männlich

positive Aspekte: Höflichkeit, Aufstieg, Disziplin, Gleichgewicht, Ruhe, Gelassenheit, Geduld, Wachstum, Ausgeglichenheit, Strenge, Heilung, Ausgleich

negative Aspekte: Faul, neidisch, gefühllos, unberechenbar, unaufmerksam, charakterlos, jähzornig

9.3.5 Gott der Freude

männlich

positive Aspekte: Glück, Hingabe, Enthusiasmus, Fröhlichkeit, Freiheit, Menschlichkeit, Kunst, Kultur, Charme, Kreativität, Freude

negative Aspekte: wollüstig, völkernd, frech, eitel, misstrauisch, zynisch, nervös, voreilig, schadenfreudig, chaotisch, instabil, manisch

9.3.6 Göttin der Weisheit

weiblich

positive Aspekte: Erleuchtung, Wissen, Verständnis, Konzentration, Wahrheit, Klarheit, (Um-)wandlung, Zielstrebigkeit, Weisheit

negative Aspekte: eingebildet, versteift, zwingend, gierig, ängstlich, heimtückisch, hab-süchtig, fanatisch, manipulativ, selbstüberschätzend, streitsüchtig

9.3.7 Gott der Heimtücke

männlich

positive Aspekte:

negative Aspekte:

9.3.8 Göttin des Streits

weiblich

positive Aspekte:

negative Aspekte:

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. 43).

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 solche Leute 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 Aufbau & Struktur

9.4.2 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 oder ins Wasser geworfen (offenes Meer). 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!

9.4.3 Gebäude

10 Regierung

10.1 Heer

- Der Orden verfügt über ein stehendes Heer. 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 das Heer fest befindet. Tw. haben sich in den Gegenden dafür sogar neue Dörfer oder gar kleine Städte gebildet.
- Die 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 Heer sich mit den Azubis beteiligt - zumindest für ein Jahr lang. Danach ist die Umgebung wieder auf sich alleine gestellt.
- Die Grundausbildung erfolgt dabei innerhalb von 3 Jahren zum einfachen Soldaten an Lanze, Schwert und kleinem Bogen. In dieser Zeit ist es möglich, sich besonders zu profilieren und ggf. extra Wege angeboten zu bekommen: Kavallerie, Bogenschütze, große Geräte etc.
In diesem Fall verlässt man das restliche Heer und kommt zu entsprechenden Ausbildern, die an ganz anderen Orten sein können.

11 Kultur

11.1 Rassen

11.1.1 Menschen

11.1.2 Zwerge

11.2 Rollenbilder

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

13.1 Landwirtschaft

13.2 Handwerk

13.3 Handel

13.4 Tal

13.4.1 Berufe

Eine Zeile heißt ein Beruf, der das alles verbindet.
Normale Bevölkerung:

- Bauern & Hirten & Imker („Zeidler“)
- Tavernenwirt & Brauerei & Bader & Müller & Bäcker
- Schmied & Wappner
- Jäger
- Köhler
- Holzfäller
- Sammler: Pilze, Kräuter, Beeren
- Fischer & Netzflicker & Besenbinder u.ä. (bei schlechtem Wetter)
- Knochenhauer (=Metzger)
- Lederer & Schuster & Sattler & Seiler
- Gerber & Seifensieder & Abdecker/Vasner
- Totengräber
- -> die Frauen von Männern mit bestimmten Berufen wie zB Jäger übernehmen die Textilarbeit für das restliche Dorf, Hebamme, ...

Vom Orden:

- Geistlicher mit Familie, dient auch als Schulze/Verweser
- evtl. 2 weitere niedere Geistliche, zB für Grundbildung, etwas Magie?
- eine Einheit Soldaten: Schutz vor Wölfen, Schutz des Gesetzes

Teil IV

Abenteuer

14 Hauptcharaktere

14.1 Soldat

- männlich
- Alter:
 - 16 Jahre während Demo
- 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
- Abstammung:
 - Vater: hochdekorierter Militär, nie Zuhause. War mal im Dorf stationiert -> dadurch mit Mutti zusammen gekommen
 - Mutter: stammt aus dem Dorf, liebevolle Beziehung
 - Geschwister: mind. 1 offen
- 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
 - eher wohlhabend



Abbildung 14.1: Konzeptart Soldat als 16-Jähriger während dem Hauptteil der Demo.

14.2 Diplomatin

- weiblich
- Alter:
 - 17 zur Demo
- Aussehen:
 - wie dargestellt in Abb. 14.2
 - gut gepflegt
 - geschminkt
- 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
- Abstammung:
 - Mutter: die Geistliche im Amt, eingereist
 - Vater: deren Mann, Städter, musste mit seiner Frau mit. Während der Char ein Kind ist, ist er noch sehr unglücklich, später hat er sich mit einigen Männern angefreundet und sich mit der Situation zurechtgefunden. Arbeitet bei einem der innerdörflichen Berufe mit
 - Geschwister: mind. 3 offen
- Hintergrund:
 - absolut gläubig erzogen
 - eifert ihrer Mutter darin nach, eine hohe Position im Orden zu erlangen und diesem weiter zu helfen

14.3 Spionin

- weiblich
- Alter:
 - 16 zur Demo



Abbildung 14.2: Konzeptart Diplomatin als 17-Jährige während dem Hauptteil der Demo.

- 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
 - zynisch
 - schwarzer Humor
- Abstammung:
 - Vater: Jäger



Abbildung 14.3: Konzeptart Spionin als 16-Jährige während dem Hauptteil der Demo.

- Mutter:
- Geschwister: einige offen
- Hintergrund:
 - arme und ungebildete Familie
 - aufgewachsen am Rand des Dorfes oder ggf. am Waldrand bei den 2-3 Jägerhütten

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 3 Abenteurer lernen sich kennen und erleben erste gemeinsame Abenteuer.

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"

Teil V

Mechaniken

16 Regeneration

Bei allen Mechaniken sollte der Fakt bedacht werden, dass wir ein Rollenspiel mit Fokus auf die Geschichte und Entwicklung wollen. Der Kampf soll keine primäre Rolle spielen wie bspw. in Skyrim.

16.1 Leben

- der Spieler erhält eine sehr kleine Auto-Regeneration. Die natürliche Selbstheilung. In ruhigen Momenten (z.B. Schlaf) regeneriert er pro Stunde zB 2 Prozent seines maximalen Lebens. So können kleine Kampfwunden auch von alleine heilen.
- weitere Möglichkeiten zur Heilung: Das Aufsuchen von Heilern und Essen.
- Heiler können einen nach entsprechender Gebühr und in einer Zeitspanne, die abhängig von ihrer Expertise ist, komplett voll heilen
- Regeneration durch Essen erfolgt sekündlich immer um den gleichen Betrag (nicht Prozent!) - wie lange wird durch das jeweilige Essen festgelegt. So wird eine Gurke zB nur für 1s heilen, eine Buttercremetorte oder ein Fasanenbraten hingegen für 30s. Den Magen füllen sie ebenso unterschiedlich.
- Durch Essen lässt sich maximal 60 Prozent des Effektivschadens am Gesamtleben heilen. Verliert der Spieler mehr als 60 Prozent Leben, dann ist die Verletzung entsprechend intensiv und signifikant und soundso viele Prozentpunkte müssen von einem Heiler behandelt werden (permanenter Schaden bis geheilt).

16.2 Mana

Soll es Mana geben? Oder nutzen wir Cooldowns? Oder Spellslots?

- **Cooldown**

Wir haben gedacht, dass CD doof ist, weil man die dann auf dem Bildschirm zeigen müsste und das ein wenig das Feeling nimmt und recht MMO Charakter hat.

- **Mana**

Mana wäre eine akzeptable Möglichkeit

- **Spellslots**

Spellslots sind eine interessante Möglichkeit, insofern man damit recht gut verhindert, dass der Spieler Spells enmasse raushaut. Er muss ein wenig wirtschaften. Und Einflüsse durch Gegenstände oder Umgebung und Schlaf und dergleichen ist einfacher umzusetzen.

Dies ist bisher unser bevorzugter Weg.

16.3 Hunger

- Man muss täglich wenigstens einen Happen zu sich nehmen, sonst bekommt man Debuffs (auf höheren Schwierigkeitsstufen mehr zB dreimal täglich ausreichend viel, auf niedrigeren zB gar nichts). Je länger, desto heftiger die Debuffs
- Man hat einen vergrößerten, aber nicht überdimensionierten Magen. Das bedeutet: Stopft man viel zu viel Essen in sich hinein, bekommt man ab einer gewissen Schwelle nach den 100 Prozent "Magen voll" (zB bei 150 Prozent) Debuffs, weil man Bauchschmerzen hat. Stopft man dann noch mehr in sich rein (zB bis 200 Prozent), dann muss man sich übergeben und verliert alles, was noch im Magen ist, und nimmt zudem etwas Schaden (durch das heftige Kotzen). Zudem verweigert der Spielercharakter für zB eine Woche das Essen des i-Tüpfelchens (was das Brechen dann ausgelöst hat), weil ihm schon bei dem Gedanken schlecht wird.
- Die Magen-Anzeige im Spiel umfasst natürlich nur 0-100 Prozent
- Idee: jeder/einer/zwei der Start-Charas könnte eine Unverträglichkeit bzw "schmeckt nicht" haben. Das führt dazu, dass man mit diesem Chara dieses Essen nicht nutzen kann bzw. im zweiten Fall dieses Essen nur einen minimalen Bruchteil der Regeneration bietet. Und zB nach einer gewissen Menge, die man das in sich stopft (unabhängig vom 150 Prozent Magen), dann auch Debuffs dazu kommen
man kann das natürlich festschreiben oder wir lassen den Spieler am Anfang des Spiels selbst entscheiden, was es wird, indem das ein Teil einer Kinder-Quest ist

17 Leveling und Skills

17.1 Leveling

- Es gibt verschiedene Arten von Skills. Manche können erlernt und etwas gesteigert werden, ohne dass dafür besondere Dinge oder Zeit nötig sind (zB Regeneration). Die anderen wiederum haben ein bestimmtes System aus Selbst-Lernen, Lehrmeistern und Üben
- Ich erkläre das System am Beispiel des Schlosserknackens unter der Annahme, dass wir 5 Stufen der Beherrschung eines Skills einführen (zB Neuling, Lehrling, Adept, Meister, Großmeister)
- Zu Beginn hat man die Fähigkeit nicht. Es gibt nun zwei Wege, sie zu erwerben:
 1. Selbstlerend. Dabei setzt man sich einfach mal an ein zu knackendes Schloss und egal ob man es schafft oder nicht, man ist nun in der ersten Stufe, Neuling.
 2. Lehrmeister. Man kann auch zu einem entsprechenden Lehrmeister gehen (z.B. ein Schlosser) und ihn bitten, einem die Grundlagen beizubringen.
- um nun die Fähigkeit zu verbessern sind zwei Abschnitte relevant: Das Üben und der Aufstieg in die nächste Stufe (und damit verbunden neue Fähigkeiten-Möglichkeiten)
- erstmal zum Aufstieg. Um die nächste Stufe zu erreichen, ist IMMER ein Lehrmeister (oder auf den niedrigen Stufen meinetwegen auch Lehrbücher) nötig. Dies sorgt auch dafür, dass wir die Relevanz von Geld in unserem Spiel erhöhen. In unserem Beispiel würde einem der Schlosser Erläuterungen zu komplizierteren Schlössern geben und sie zeigen.
- das Üben ist nötig, bevor man aufsteigen darf. Denn nur, weil ich die Grundschule geschafft habe, heißt das nicht, dass ich bereit für den Master bin. Keiner kann als Kind direkt nach der Erklärung zum Fahrradfahren losradeln und fährt nicht in den nächsten Baum oder kippt um. Üben bedeutet die Anwendung des Skills in Ausreichender Menge oder Zeit für das Erreichen der kommenden Stufe. Das muss im Allgemeinen während des Spiels erfolgen. Allerdings können da die Lehrmeister - eingeschränkt - helfen. So könnte einem der Schlosser ein paar alte oder falsche oder einfach Übungsschlösser zur Verfügung stellen, damit man an ihnen üben kann. Das kostet natürlich. Macht man dieses Üben unter Aufsicht eines Meisters, dann kommt man schneller voran (man muss zB nicht 20 sondern nur 10 Schlösser

knacken). ABER die Menge der Übung, die man bei einem Meister absolvieren kann, variiert je nach aktueller Stufe. So kann man im niedrigsten Bereich alle Übungseinheiten beim Meister absolvieren, doch will man Großmeister werden, dann vllt nur die ersten 20 Prozent...

- andere Skills wiederum gibt es nur in einer Steigerungsform: Man kann sie oder auch nicht und vielleicht kann man besser werden, aber nur in einem marginalen Rahmen und dann nur durch Anwendung (zB tanzen)

17.2 Skills

- Idee für Erweiterung des Soldaten-Regenerationsskills: ein Punkt kann sein, dass er gelernt hat, sein Essen bedachter zu verspeisen und besser zu verwerten. Das führt zu einer Erhöhung der Heilung pro Sekunde

17.3 Quest-Belohnungen

- viele der optionalen Quests sollen abhängig von ihrer Beschaffenheit dem Spieler wirklich auch eine tolle Belohnung geben: mehr Leben und "mehr" Mana und Resistenzen. Da wir keine Gegenstände haben, in die man solches mittels Verzäuberungen legen könnte, ist das eine schöne Möglichkeit, sie dem Spieler trotzdem zur Verfügung zu stellen und ihn damit stärker werden zu lassen
- blöd gesagt: wenn ich eine stinknormale Banditenbande ausnehme, habe ich ja Wunden erfahren, also weiß ich wieder besser mit meinen körpereigenen Regenerationskräften umzugehen und habe ab dann eine leicht erhöhte Regeneration (anstatt 2 Prozent pro h während Rasten oder Schlafen halt 2,5 Prozent oder so). Oder wenn ich in der Quest einem Alchemisten der Uni bei der Mischung und oder dem Ausprobieren eines Trankes helfen soll, steigt meine Resistenz ggü. Giften oder so was. Oder weil ich bei der Banditenbande oben ja gegen die gekämpft habe, habe ich nun mehr Erfahrung im kleinen Ausweichen, weshalb ich es schaffe, häufig weniger Schaden zu nehmen, aka mein Leben erhöht sich etc
- die Rewards normaler Nebenquests sind in der Regel festgelegt von ihrem Wert und ihrer Stufe (bei Waffen und Rüstung). Denn der Bauer wird dir egal wie mächtig du bist, immer nur das gleiche bieten können als Bezahlung. Die Hauptquest, die der Spieler ja auch aktiv erstmal warten lassen soll, um die Nebenquests zu erkunden und zu machen, wird mitleveln, damit es nicht wie in vielen Spielen ist, dass man sich erstmal an Nebenquests hocharbeitet und die HQ danach nur noch durchrennen und Oneshotten ist und man die Belohnung "das mächtige Schwert des Weisen" direkt zerstört, weil man keinen Platz im Inventar hat, es aber mittlerweile 20 Stufen später weniger wert ist, als der Rest im Rucksack...

18 Nutzung der Karte(n)

- Ingame-Map die der Spieler per Tastendruck aufrufen kann
- Per Tastendruck (Standard 'M') öffnet sich die Map der Spielwelt. Der Spielercharakter wird als kleines 3D-Figürchen dargestellt
- Besuchte Bereiche der Spielwelt werden normal angezeigt
- Bereiche die der Spieler noch nicht besucht hat werden durch schwarzen "Rauch" verdeckt
- Quicktravel sollte nur von vorbestimmten Punkten zu bestimmten Punkten erlaubt sein. Zum Beispiel ein Kutschensystem zwischen den wichtigsten Orten.

19 Speichern

- keine Quicksaves, denn: trag gefälligst die Konsequenzen deiner Entscheidung und lad nicht neu, bis es dir gefällt
- Autosaves an relevanten Punkten wie zB direkt vor bestimmten Kämpfen etc und IMMER direkt nach Spielrelevanten Entscheidungen
- wenn man absichtlich Speichern will ähnlich wie bei KCD: Spezieller Einmal-Save beim Beenden, immer möglich bei bestimmten sozialen Interaktionen oder an besonderen Orten oder so und bestimmtes Item, mit dem man Speichern kann.
- Funktionsweise des Einmal-Save: Das angelegte Savegame, wird beim Laden/erneutem Spielbeginn wieder gelöscht. Es kann also nur einmal verwendet werden und ist kein dauerhafter Speicherstand
D.h. man kann immer und überall speichern, aber nur wenn man das Spiel wirklich verlässt.