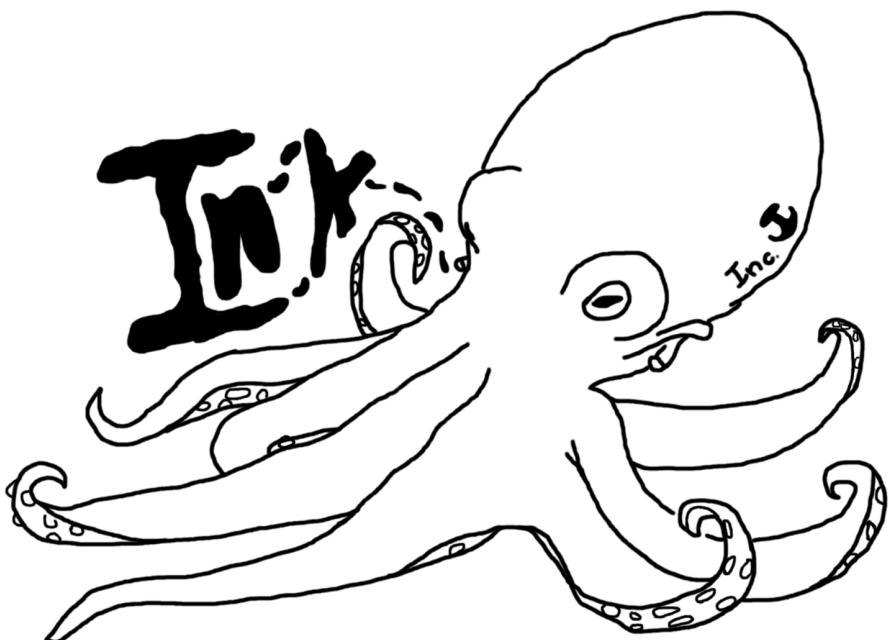


Stand 7. April 2020

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
2.0.1 Was ist Magie?	6
2.0.2 Die Genetik der Magie	7
2.0.3 Magiearten	7
3 Essenz	11
3.0.1 Was ist Essenz?	11
4 Lebensformen	12
4.1 Hominini	12
4.1.1 Vorwissen	14
4.1.2 Menschen	15
4.1.3 Dunkles Volk	16
4.1.4 Zwerge	16
4.1.5 Halblinge	19
4.1.6 Sylvan	19
4.1.7 Unda	20
4.2 Tiere	21
4.2.1 Echte Tiere	21

4.3	Pflanzen	21
4.3.1	Echte Pflanzen	21
4.4	Mikroorganismen	21
II	Geschichte	22
5	Welt	23
6	Kontinent	24
6.1	Nachbarland 1	24
6.1.1	Kurzbeschreibung	24
6.1.2	Geschichte	24
6.1.3	Gräueltaten	26
6.2	Nachbarland 2	26
6.2.1	Kurzbeschreibung	26
6.2.2	Geschichte	27
6.3	Nachbarland 3	27
6.3.1	Kurzbeschreibung	27
6.3.2	Geschichte	27
7	Land	28
7.1	Stammesverbände	28
7.2	Der Untergang des dunklen Volks	28
7.3	Monarchie	29
7.4	Aufstieg der Religion	29
7.5	Herrschaft des Ordens	29
7.6	Aktuell	29
7.7	Nahe Zukunft	30
7.8	Ferne Zukunft	30
8	Tal	31
III	Gesellschaft	32
9	Religion	34
9.1	Übersicht	34
9.2	Geschichte	34
9.3	Götter	36
9.3.1	Asdar - Gott der Führung und des Schutzes	36
9.3.2	Bouda - Göttin der Harmonie und des Wachstums	37

9.3.3	Erlin - Gott des Ausgleichs und der Gerechtigkeit	38
9.3.4	Aina - Göttin der Lebensfreude und Liebe	39
9.3.5	Faelan - Gott der Weisheit	40
9.3.6	Der Flüsternde Schatten - Gott der Heimtücke	41
9.3.7	Drayl - Göttin des Streits	41
9.3.8	Das Göttersymbol	42
9.4	Klerus	42
9.4.1	Aufbau & Struktur	43
9.4.2	Riten	43
9.4.3	Gebäude	43
10 Regierung		44
10.1	Heer	44
11 Kultur		45
11.1	Rassen	45
11.1.1	Menschen	45
11.1.2	Zwerge	45
11.2	Rollenbilder	45
11.3	Geschichten & Aberglaube	45
11.3.1	Aberglaube	45
12 Alltag		46
12.1	Nahrung	46
13 Wirtschaft		47
13.1	Landwirtschaft	47
13.2	Handwerk	47
13.3	Handel	47
13.4	Tal	47
13.4.1	Berufe	47
IV Abenteuer		49
14 Hauptcharaktere		50
14.1	Soldat	50
14.2	Diplomatin	52
14.3	Spionin	52
15 Hauptmission		55
15.1	Prolog	55
15.2	Kapitel 1: Jugend	55

15.3 Kapitel 2: Ausbildung	55
15.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden	55
15.5 Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen	55
15.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes	56
15.7 Easter Eggs & schlechte Witze	56
V Mechaniken	57
16 Regeneration	58
16.1 Leben	58
16.2 Mana	58
16.3 Hunger	59
17 Leveling und Skills	60
17.1 Leveling	60
17.2 Skills	61
17.3 Quest-Belohnungen	61
18 Nutzung der Karte(n)	62
19 Speichern	63

Abbildungsverzeichnis

4.1	Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.	13
4.2	Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.	16
4.3	Typische Gräber der Zwerge.	18
4.4	Ein zwergischer Kaufmann.	18
4.5	Eine zwergische Händlerin.	18
9.1	Göttersymbol	35
9.2	Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals	42
14.1	Konzeptart Soldat	51
14.2	Konzeptart Diplomatin	53
14.3	Konzeptart Spionin	54

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. 19).

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

2.0.1 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 "Magiebegabten" Magie-nutzen-könnende Lebewesen setzen 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

2.0.2 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

2.0.3 Magiearten

Temperatur

- diese Fähigkeit erlaubt es einem, die thermische Energie der Umgebung zu kontrollieren. Dies bedeutet sowohl das Erhitzen bis zum Brennen als auch das Abkühlen bis zum Gefrieren
- auf intuitivem Level bedeutet es idR, dass diese Menschen im Winter und Sommer weniger Temperaturprobleme haben, als auch die Kochstelle mit ein bisschen Konzentration entflammen können.

- im weiteren Verlauf der Beherrschung sind zB: Feuerbälle, Flammenwände, kochen des Gegenübers mit dessen eigenen Blut, einfrieren, Glatteis, löschen von Feuer

Wind oder Druck

- diese Leute können den lokalen Druck beeinflussen und damit auch Wind erzeugen
- intuitiv ist darin erstmal nur das wegstoßen von Leuten/Gegenständen sowie des eigenen Körpers inbegriffen. Oder auch ein laues Lüftchen zu erzeugen
- später: extrem längere und weitere Sprünge durch Windunterstützung; schweben; etwas oder jemanden zu Boden oder an die Wand drücken; den Druck im Kopf erhöhen, bis er platzt oder auch den Blutdruck; Dinge mit Druck zerquetschen, Windhosen erzeugen, Regenwolken lenken

Vibration

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

Licht und Dunkelheit

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

Verhärtung

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

Proliferation

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

reine Energie

- ...

Strahlung

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

Elektrizität und Magnetismus

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

Absorption oder Nullmagie

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

3 Essenz

3.0.1 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.

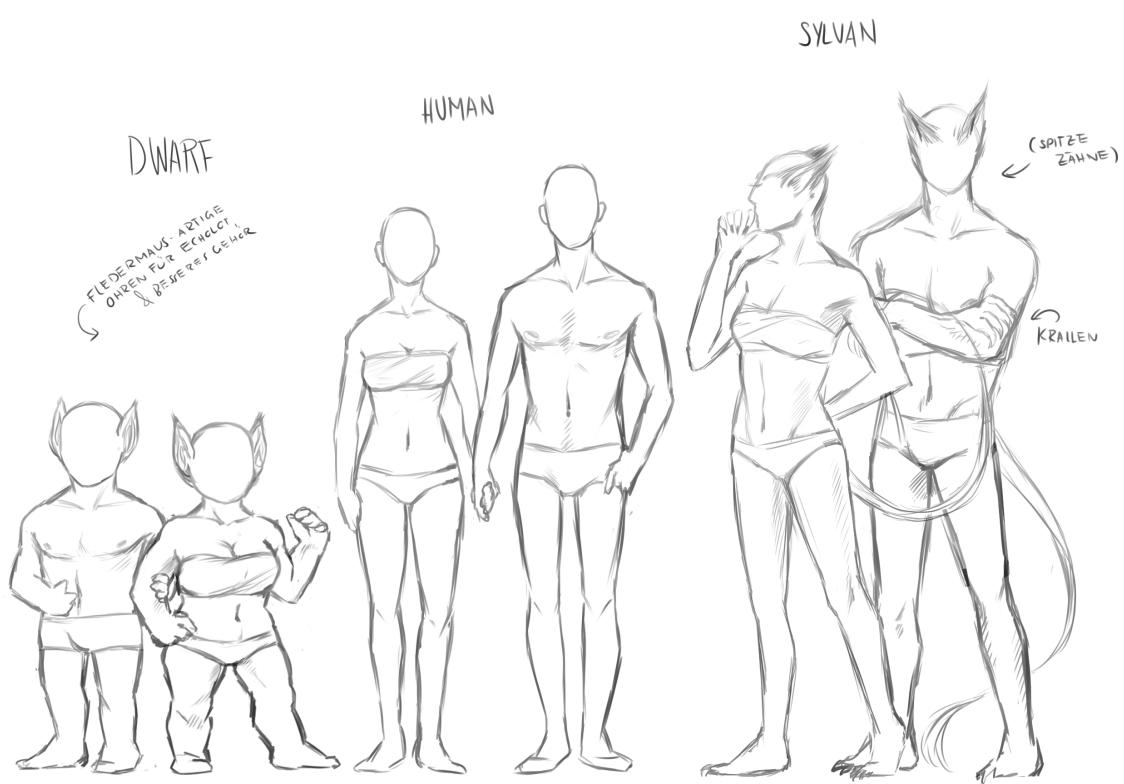


Abbildung 4.1: Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.

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

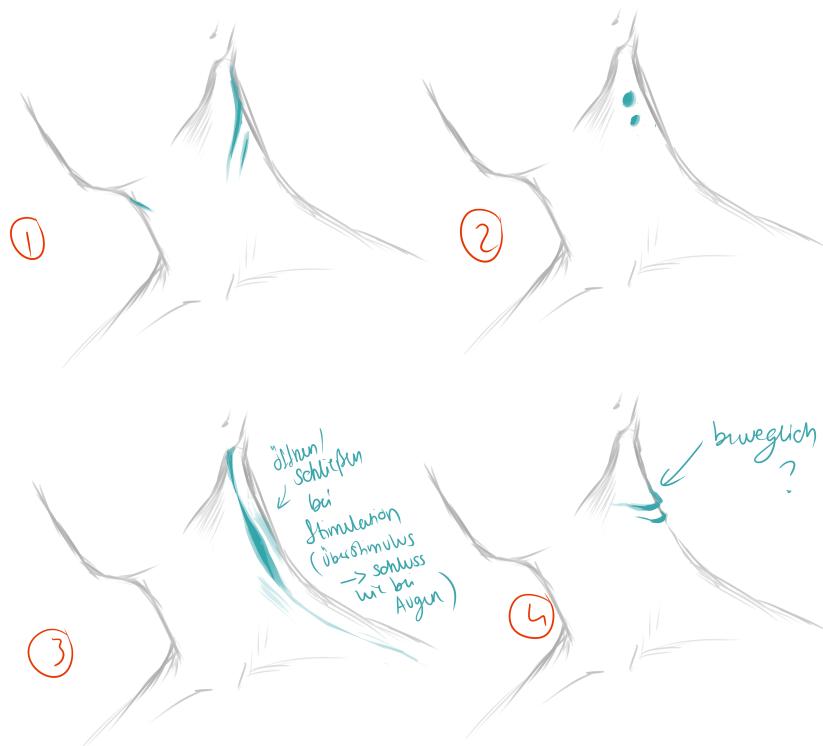


Abbildung 4.2: Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.

- 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. 8)** (**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

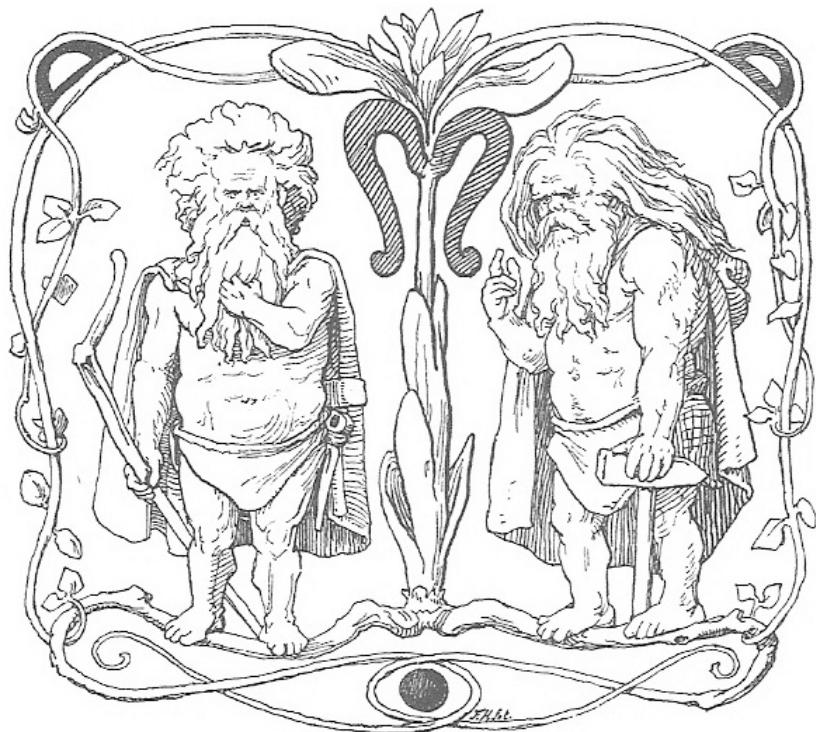


Abbildung 4.3: Typische Gräber der Zwerge.

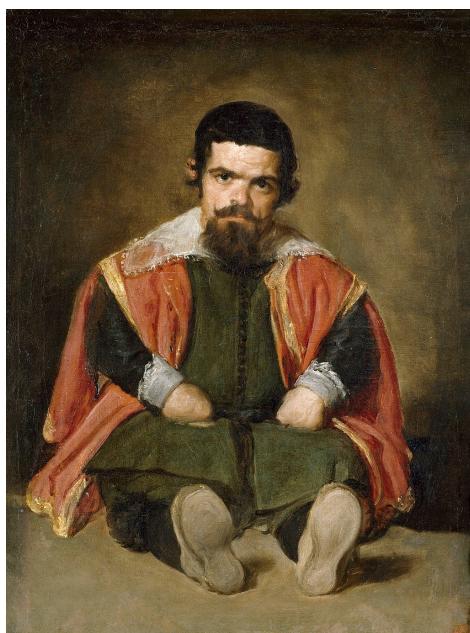


Abbildung 4.4: Ein zwergischer Kaufmann. Abbildung 4.5: Eine zwergische Händlerin.

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

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 Land

- Name: Mantodea
- Lage:
- Topographie:
- ansässige Rassen: Menschen (S. 15), Zwerge (S. 16), Sylvan (S. 19)

7.1 Stammesverbände

Vor circa 1500 Jahren 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. 4)).

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

vor 950 Jahren

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

7.3 Monarchie

vor 800 Jahren

- Heerführer übernimmt 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

vor 350 Jahren

- Nachfolger haben sich um den Thron gestritten, Krieg -> bewaffnete Missionierung durch den gewinnenden Thronfolger
- Religion kommt von außerhalb
- religiös indoktrinierter Thronfolger gewinnt den Krieg

7.5 Herrschaft des Ordens

vor 250 Jahren

- Zersplitterung des Ordens in geistige und militaristische Führung
- 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

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 9.3.8 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**

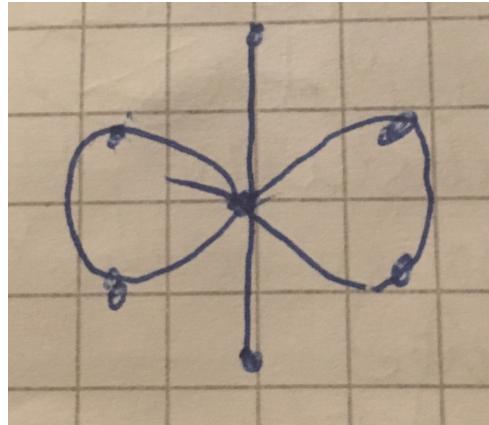


Abbildung 9.1: Das Symbol für die Götter

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

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.

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 Asdar - Gott der Führung und des Schutzes

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

- Aussehen
 - 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 Asdars
 - Standhaftigkeit, Mut
 - körperliche Stärke und Macht
 - Opferbereitschaft

Weit bekannter Mythos Asdars:

Vor Urzeiten, als die Welt noch jünger war, streiften mächtige Monster durch die Lande und verbreiteten Angst und Schrecken. Es begab sich, dass Asdar, 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 schärfster als das beste Schwert der Menschen, fiel über das Dorf her, getrieben von unstillbarer Gier und Hunger. Und Asdar 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 Asdar die Angriffe nicht mit Schild und Rüstung abgefangen hätte. Doch mit seinem letzten Atemhauch gelang es dem Lindwurm noch, Klaue an Asdar zu legen und ihm eine weitere Narbe zu verpassen.

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

9.3.2 Bouda - Göttin der Harmonie und des Wachstums

Bouda 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 Mann und Frau in Harmonie miteinander verbindet. Bouda akzeptiert alle als ihre Kinder und schenkt die Fähigkeit, zu vergeben und zu versöhnen.

- Aussehen
 - "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

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.

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

9.3.3 Erlin - Gott des Ausgleichs und der Gerechtigkeit

Erlin 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
 - alter Mann
 - hochgewachsen und hager
 - in makeloser Robe, aufrechte Haltung
 - Richthammer am Gürtel
- Aspekte
 - Gesetzgebung und Rechtsprechung

- Handel
- Weises Vorgehen ¹
- Tugenden Erlins
 - Disziplin und Respekt
 - stoisch und gelassen
 - streng mit sich selbst und Anderen

Weit bekannter Mythos Erlins:

<Erlin fällt eine Richtspruch über ...>

positive Gemüter: Höflichkeit, Disziplin, Gleichgewicht, Ruhe, Gelassenheit, Geduld, Wachstum, Ausgeglichenheit, Strenge, Heilung, Ausgleich, Urteilvermögen

9.3.4 Aina - Göttin der Lebensfreude und Liebe

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

Doch neben diesen ausgelassenen Momenten schenkt Aina 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
 - junge Frau in Festtagskleidung
 - häufig zum Lachen aufgelegt
 - attraktiv
- Aspekte
 - erotische Liebe (als Vereinigung)
 - Feierlichkeiten
 - Kunst und Kultur
 - Trost und Hoffnung
- Tugenden Ainas

¹Leichte Überschneidung mit Faelans Aspekt

- Kreativität und Freigeistigkeit
- zu Scherzen aufgelegt
- charmant und fröhlich

Weit bekannter Mythos Ainas:

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 Aina selbst nicht mit ihm mithalten könne. Und so kam es, dass eines Abends, als die Nächte kurz und der Mittsommer nahe war, eine junge Frau vor seiner Tür stand und ihn zu einem Wettbewerb herausforderte. Gäste wurden geladen, um die Kunstmöglichkeiten der Kontrahenten zu bewerten und sich ihrer Kunst zu erfreuen. Doch jedes Stück, das Glemric aufspielte, verlor seine Güte, bis letztlich sogar Glemric selbst einsehen musste, dass er geschlagen war. Noch an diesem Abend gelobte er, seine Ehre wiederherzustellen und sich bei seinem Gast zu revanchieren. Und so geschah es, dass Glemric ein Jahr später in derselben Nacht Aina zu einer Revanche herausforderte.

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

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 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
 - Junger Mann
 - schlank und gelenkig
 - beständig neugierig
 - Wissen: trägt ein Buch und einen Kohlestift mit sich
 - Schläue: trägt einen Schlüssel und eine Kappe mit sich
- Aspekte

- Weisheit und Verständnis
- Schrift
- Philosophie und andere Wissenschaften
- Magie
- Tugenden Faelans
 - Neugierig und wissbegierig
 - Lehrend
 - weise und beobachtend

Weit bekannter Mythos Faelans:
 <Faelan stiehlt/vergibt einen Namen>

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

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.

Aspekte: feige, gefühllos, heimtückisch, rückgratlos, eitel

Plage: Depression und Trauer, grausames Kalkül, selbstsüchtige Hinterlist, Fanatismus

negative Gemüter: eingebildet, versteift, zwingend, ängstlich, heimtückisch, fanatisch, 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 ein Gott, der 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

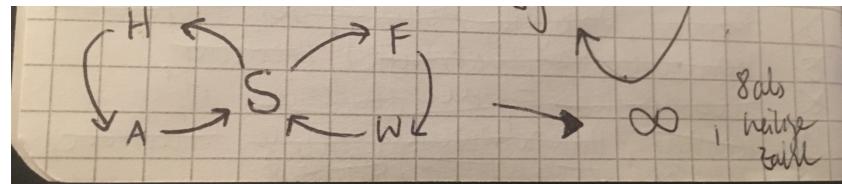


Abbildung 9.2: Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals

schönes Wesen, das zu hemmungsloser und aggressiver Wolllust verführt.

Aspekte: Wut, Neid, Gier, Chaos

Plage: Mania, Jähzorn, Instabilität

negative Gemüter: gierig, habbüchsig, streitsüchtig, störrisch, grausam, aggressiv, undiszipliniert, neidisch, unberechenbar, unaufmerksam, jähzornig, wollüstig, völkernd, chaotisch, instabil, manisch

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. 9.2. 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.

9.4 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. 44).

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.