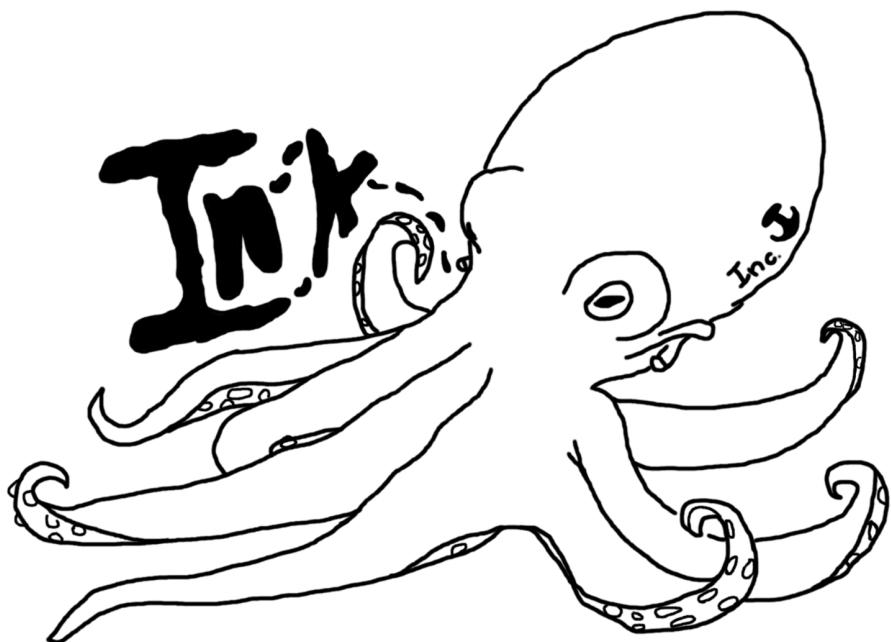


Stand 5. April 2020

Wissenssammlung

zur Übersicht der Geschichte von MMG der Ink Inc.



bearbeitet von
Medsmiley, Thabb, Mine Schokokeks, MiMi, LuckerStyle, Dommmmmi
Concept-Art von Fosser, Kriluny

Inhaltsverzeichnis

1	Weltenbau	2
1	Karte & Ökologie	3
1.1	Sonnensystem	3
1.1.1	Planetensystem	3
1.2	Andar	4
1.3	Kontinent	4
1.3.1	Gebirgszug	4
1.3.2	Gigantus Wald	4
1.4	Mantodea	6
1.5	Tal	6
1.5.1	Teich 1	6
1.5.2	Teich 2	6
1.5.3	Großer Wald	6
1.5.4	Klippe am Eingang	6
2	Magie	7
2.1	Das Konzept der Magie	7
2.1.1	Was ist Magie?	7
2.1.2	Anpassung der belebten Natur	7
2.1.3	Aktive Verwendung	8
2.1.4	Natürlicher magischer Widerstand	9
2.2	Magie-Kontrolle	9
2.2.1	Absorption oder Nullmagie	10
2.2.2	Bindungsstärke	12
2.2.3	Druck	13
2.2.4	Gleichstrom	14
2.2.5	Gravitation	16
2.2.6	Hydrodynamik	17
2.2.7	Infrarot	18

2.2.8	Licht und Dunkelheit	18
2.2.9	Mikrowellen	20
2.2.10	Proliferation	20
2.2.11	Quantenmechanik	22
2.2.12	Röntgen	23
2.2.13	Rundfunk	23
2.2.14	Schub	24
2.2.15	Temperatur	25
2.2.16	Terahertz	26
2.2.17	UV	27
2.2.18	Vibration bzw. Schall	28
2.2.19	Wechselstrom	29
2.3	Die Genetik der Magie	30
2.3.1	Allele der Menschen unseres Landes	31
2.3.2	Grundlagen der Vererbung	31
3	Essenz	33
3.1	Was ist Essenz?	33
4	Lebensformen	34
4.1	Hominini	34
4.1.1	Vorwissen	36
4.1.2	Menschen	37
4.1.3	Dunkles Volk	38
4.1.4	Zwerge	38
4.1.5	Halblinge	39
4.1.6	Sylvan	41
4.1.7	Unda	42
4.2	Tiere	43
4.2.1	Echte Tiere	43
4.3	Pflanzen	43
4.3.1	Echte Pflanzen	43
4.4	Mikroorganismen	43

II	Geschichte	44
5	Welt	45
6	Kontinent	46
6.1	Nachbarland 1	46
6.1.1	Kurzbeschreibung	46
6.1.2	Geschichte	46
6.1.3	Gräueltaten	48
6.2	Nachbarland 2	49
6.2.1	Kurzbeschreibung	49
6.2.2	Geschichte	49
6.3	Nachbarland 3	49
6.3.1	Kurzbeschreibung	49
6.3.2	Geschichte	49
7	Land	50
7.1	Stammesverbände	50
7.2	Der Untergang des dunklen Volks	50
7.3	Monarchie	50
7.4	Aufstieg der Religion	50
7.5	Herrschaft des Ordens	50
7.6	Aktuell	50
7.7	Nahe Zukunft	50
7.8	Ferne Zukunft	50
8	Tal	51
III	Gesellschaft	52
9	Religion	54
9.1	Übersicht	54
9.2	Geschichte	54
9.3	Götter	56
9.3.1	Asdir - Gott der Führung und des Schutzes	56
9.3.2	Bouda - Göttin der Harmonie und des Wachstums	57
9.3.3	Rhena - Gott des Ausgleichs und der Gerechtigkeit	58

9.3.4	Erlin - Göttin der Lebensfreude und Liebe	59
9.3.5	Faelan - Gott der Weisheit	60
9.3.6	Der Flüsternde Schatten - Gott der Heimtücke	61
9.3.7	Drayl - Göttin des Streits	62
9.3.8	Das Göttersymbol	62
9.4	Klerus	62
9.4.1	Aufbau & Struktur	63
9.4.2	Riten	63
9.4.3	Gebäude	63
10	Regierung	64
10.1	Heer	64
11	Kultur	65
11.1	Rassen	65
11.1.1	Menschen	65
11.1.2	Zwerge	65
11.2	Rollenbilder	65
11.2.1	Geschlechter	65
11.2.2	Familie	66
11.2.3	Alter	66
11.3	Geschichten & Aberglaube	67
11.3.1	Aberglaube	67
12	Alltag	68
12.1	Nahrung	68
13	Wirtschaft	69
13.1	Landwirtschaft	69
13.2	Handwerk	69
13.3	Handel	69
13.4	Tal	69
13.4.1	Berufe	69

IV Abenteuer	71
14 Hauptcharaktere	72
14.1 Soldat	72
14.2 Diplomatin	74
14.3 Spionin	74
15 Hauptmission	77
15.1 Prolog	77
15.2 Kapitel 1: Jugend	77
15.2.1 Schlüsselmoment	77
15.3 Kapitel 2: Ausbildung	77
15.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden	78
15.5 Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen	78
15.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes	78
15.7 Easter Eggs & schlechte Witze	78
V Mechaniken	79
16 Regeneration	80
16.1 Leben	80
16.2 Mana	80
16.3 Hunger	81
17 Leveling und Skills	82
17.1 Leveling	82
17.2 Skills	83
17.3 Quest-Belohnungen	83
18 Nutzung der Karte(n)	85
19 Speichern	86

Abbildungsverzeichnis

2.1 Übersicht der Arten der Magiekontrolle	10
4.1 Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.	35
4.2 Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.	38
4.3 Typische Gräber der Zwerge.	40
4.4 Ein zwergischer Kaufmann.	40
4.5 Eine zwergische Händlerin.	40
9.1 Göttersymbol	55
9.2 Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals	63
14.1 Konzeptart Soldat	73
14.2 Konzeptart Diplomatin	75
14.3 Konzeptart Spionin	76

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

Fragenkatalog

Weltkarte zeichnen

Weltenbautool

1.1 Sonnensystem

1.1.1 Planetensystem

- 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 Drittels 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:

Gara

Serro

1.2 Andar

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 riesi-

gen Bäumen ebenfalls ein gigantisches unterirdisches Netzwerk bildeten und nun gigantische Fruchtkörper (:mushroom: das da) ausbilden können

- die ersten kräftigen Äste der Garganten haben stark grüne, mit viel Chlorophyll gefüllte Blätter, die jegliches Licht, das durch die oberen Schichten kommt, aufnehmen kann. Für unsere Verhältnisse stehen die Bäume zwar ewig weit auseinander, doch auf ein normales Größenverhältnis reduziert nicht. Ihre Äste können sich an den Spitzen erreichen und bilden so mittels der Äste und den riesigen Laubblättern eine Art zweiten Boden, beginnend in 200m Höhe
- durch die Ausmaße der Äste sammelt sich Erde hier und dort und es wachsen normale Bäume auf dieser Ebene, allerdings nicht zu weit vom Stamm der Garganten entfernt. Ebenso finden sich hier normale Büsche etc. Schlingpflanzen ziehen sich um die dicken Äste und es bildete sich so im Laufe der Zeit in dicker "Boden mit unerwarteten Löchern hier und da
- Da wir uns hier schon in der Krone der Bäume befinden, ist ab dieser zweiten Schicht ein langsamer Verlauf in den folgenden 300m: Die Baumkrone begünstigt in ihren Ausmaßen das Wachsen anderer Bäume, Sträucher, Kräuter etc, insbesondere parasitischer Lebensformen wie Schlingpflanzen und Misteln. Auch einige "normale Bäume" wachsen nicht nur auf den Erdansammlungen, sondern auch in das Holz der Äste hinein. Insgesamt bildet sich so wie eine Art Gerüst, welches aus festen "Platformen", aus festen und wackligen Wegen horizontal, vertikal und schräg, aus Bereichen lockerer Vegetation (wie Lianen) und aus "Lichtungen" (3D, nicht 2D) besteht.
- nach oben hin werden die Blätter der Garganten immer lichtdurchlässiger. Die untersten Blätter sind mehrere Meter dick und dunkelgrün vor Chlorophyll. Die obersten sind nur ein paar Zentimeter dick, kleiner, leicht hellgrün gefärbt und ansonsten lichtdurchlässig. Das sorgt dafür, dass das Licht bis unten hin durchkommt und effizient genutzt werden kann, um den riesigen Baum (und seine Parasiten) zu versorgen
- ebenso wie die Fauna, hat sich hier auch viel Getier angesammelt und angepasst in den verschiedenen Stufen. So nisten bestimmte Vögel nur in den oberen 50m der Baumkronen. Auch ein paar Menschen fanden sich hier vor langer Zeit ein und haben sich an das Leben in den Baumkronen (von 200-350m etwa) angepasst. Es ist die Heimat der Sylvan (S. 41).
- allerdings ist dann doch der einschränkende Faktor zum einen die Stabilität von Holz, bevor der Baum unter der Eigenlast zusammenbricht, und die Biegsamkeit von Holz, bevor Höhenwinde den Baum zerbrechen. Gegen letzteres könnte der Baum natürlich

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

1.4 Mantodea

1.5 Tal

1.5.1 Teich 1

1.5.2 Teich 2

1.5.3 Großer Wald

1.5.4 Klippe am Eingang

2 Magie

2.1 Das Konzept der Magie

2.1.1 Was ist Magie?

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

2.1.2 Anpassung der belebten Natur

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

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

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

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

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

2.1.3 Aktive Verwendung

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

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

2.1.4 Natürlicher magischer Widerstand

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

2.2 Magie-Kontrolle

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

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

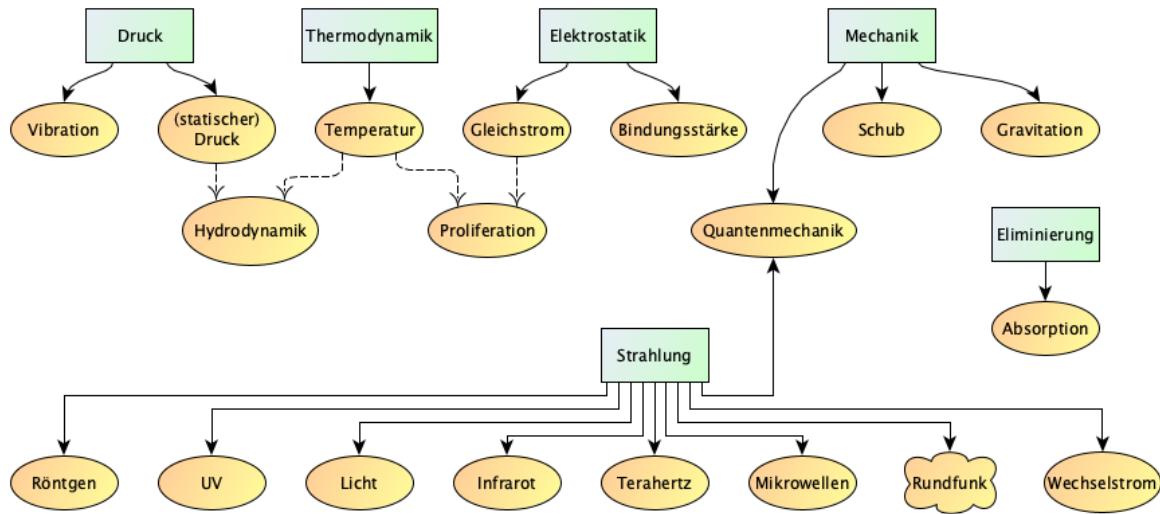


Abbildung 2.1: Alle bekannten Arten der Kontrolle über Magie in der Übersicht.
Verwandte Arten sind durch ihre Kategorisierung und ihre Verbindung über Pfeile gekennzeichnet.

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

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

2.2.1 Absorption oder Nullmagie

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

Verbreitung und Bedeutung im Spiel

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

Tabelle 2.1: Verbreitung der Magiearten unter den Lebewesen allgemein und unter den Menschenarten.

Art	Eukaryoten	Hominini	Mensch
Absorption oder Nullmagie	-	-	(x)
Bindungsstärke	X	Sylvan	-
(statischer) Druck	X	X	X
Gleichstrom	X	X	X
Gravitation	-	-	-
Hydrodynamik	X	X	
Infrarot	X		
Licht und Dunkelheit	X	X	X
Mikrowellen	X		
Proliferation	X	X	X
Quantenmechanik	X	?	-
Röntgen	X	-	-
Rundfunk	X	-	-
Schub	X	X	
Temperatur	X	X	X
Terahertz	X		
UV	X	??	ggf.
Vibration bzw. Schall	X	Zwerge, Unda	-
Wechselstrom	X	X	X

Intuitive Nutzung

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

Die Menschen werden durch das heftige 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.

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

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

Meisterliche Beherrschung

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.2 Bindungsstärke

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

Verbreitung

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

Bedeutung im Spiel

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

Intuitive Nutzung

Intuitiv nutzen Lebewesen dies, um den eigenen Körper zu stärken, wenn es um eingehende Verletzungen geht, zB. beim Kampf oder beim Fallen (Schockabsorption). Einige machen ihren Körper dadurch zeitweise etwas beweglicher, um durch kleinere Spalte hindurch zu passen. Dies ist auch anwendbar auf Oberflächen, die direkt berührt werden. Auf diese Art sorgen zB. die Sylvan dafür, dass 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.
- Bewusstes Weglassen des Drucks von außen führt zu einer Volumenänderung des betroffenen Bereichs. Dies bedeutet einerseits starkes Anwachsen oder extremes Verkleinern. Das Gewicht ändert sich dabei nicht. Die Weiterleitung von Signalen an Nervenzellen u.ä. ist allerdings auch beeinträchtigt: wenn größer, dann langsamer, wenn kleiner, dann schneller.
- ...

Meisterliche Beherrschung

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.3 Druck

Diese Eigenschaft erlaubt die Kontrolle über den lokalen, statischen Druck. Es existiert die präzisere Unterform Vibration bzw. Schall, sowie die Neuentwicklung der Magie der Bindungsstärke.

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. 74) hat diese Eigenschaft ab ihrem Schlüsselmoment.

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.

Erlernbare Steigerungen

- Es sind deutlich weitere und höhere Sprünge möglich.
- 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.
- Einkommender Druck kann abgefangen und auf eine größere Fläche verteilt werden: zuerst nur bei größerflächigen Dingen wie Steinen oder Stöcke. Später auch gegen Waffen, die genau so was ausnutzen: Klingenwaffen. Dadurch wird weniger Schaden genommen.
- ...

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.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.4 Gleichstrom

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

Verbreitung

Dies ist weit unter Tieren und insbesondere Pflanzen verbreitet. Doch auch die Hominini besitzen diese Fähigkeit, allerdings ist ihnen Elektrizität im weiteren (heutigen) Sinne noch kein Begriff, weshalb das bisherige Ausnutzen und Ausbauen dieser Kontrolle recht schlecht erforscht ist. Meist beschränkt es sich auf das Auslösen von Reaktionen.

Bedeutung im Spiel

Die Diplomatin (S. 74) erhält den Zugriff auf diese Fähigkeit nach ihrem Schlüsselerlebnis.

Intuitive Nutzung

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

Erlernbare Steigerungen

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

Meisterliche Beherrschung

- Der elektrische Signalfluss an Nervenzellen lässt sich stören, womit zum Beispiel eine Reaktion des Gegenübers verhindert wird. Das ist allerdings recht unpräzise, da die Funktionsweise des Körpers noch nicht so weit bekannt ist. Durch das Spüren

der Ströme konnten allerdings einige Erkenntnisse gewonnen werden. So lässt sich z. B. sämtlicher elektrischer Fluss in einzelne Gliedmaßen ausschalten, wodurch diese nicht mehr bewegt werden können.

- Ebenso kann man das Gehirn von jemanden lahm legen und ihn damit effektiv töten.
- Das Herz wird von einem Nervenknoten, dem Sinus, kontrolliert. Bei Herzstillstand kann man es wieder zum schlagen bringen, indem man diesem Knoten einen elektrischen Impuls gibt, damit das Herz wieder zu arbeiten beginnt (siehe auch Defibrillator).
- Schnelleres Denken.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.5 Gravitation

Diese Magieform erlaubt eine Beeinflussung der Gravitation.

Verbreitung

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

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

Intuitiv kann man damit die Auswirkung der Gravitation auf sich selbst reduzieren, was u.a. zu deutlich höheren und weiteren, aber auch unpräziseren Sprüngen führt.

Erlernbare Steigerungen

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

Meisterliche Beherrschung

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.6 Hydrodynamik

Hier geht es um Strömungen von Flüssigkeiten und Gasen. Am verständlichsten sollte dies sein, wenn von Wind oder Wasserströmen gesprochen wird. Die Kontrolle über Hydrodynamik entsteht aus einem Mix der Fähigkeiten von Druck und Temperatur, da sie so erzeugt werden kann.

Verbreitung

An sich ist dies eine durchaus verbreitete Magieart unter den Lebewesen.

Bedeutung im Spiel

Dies ist eine Fähigkeit, die normal unter der Bevölkerung verbreitet ist.

Intuitive Nutzung

Lebewesen können damit direkt um sich herum Wind erzeugen oder diesen negieren und sind daher von stürmischen Auswirkungen meist weniger betroffen.

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

Erlernbare Steigerungen

- Das Erzeugen kleiner Windhosen bzw. Staubteufel bzw. Verwirbelungen im Wasser.
- Ein wenig „Wasserbändigen“.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- „Blutbändigen“.
- Erzeugen von Wirbelstürmen.

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.7 Infrarot

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

Verbreitung

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

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel geplant außer über Tiere.

Intuitive Nutzung

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

Erlernbare Steigerungen

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

Meisterliche Beherrschung

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.8 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. 74) beherrscht diese Eigenschaft.

Intuitive Nutzung

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

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

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

Erlernbare Steigerungen

- Das Erzeugen von Licht.
- Mit hellem Licht lassen sich Gegner blenden oder gar erblinden.
- Illusionen dienen zur Unterhaltung oder Ablenkung.
- Mittels Illusionen kann man sich dem Hintergrund anpassen, wodurch man deutlich schlechter zu sehen ist.
- ...

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.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.9 Mikrowellen

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

Verbreitung

Vor allem Tiere.

Bedeutung im Spiel

...

Intuitive Nutzung

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

Erlernbare Steigerungen

- ...

Meisterliche Beherrschung

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.10 Proliferation

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

Verbreitung

Wenige Pflanzen- und Tierarten sind dieser Fähigkeit mächtig. Auch bei den Hominini ist es eine seltene Gabe. Denn diese Fähigkeit leitet sich zwar von den recht häufig verbreiteten Arten Temperatur und Gleichstrom ab, doch nicht immer, wenn im Nachfahren diese Kombination vorliegt, beherrscht dieser die Proliferation. Daher ist sie so selten und hoch geschätzt. Diese Hominini leben länger als ihre Verwandten, abhängig von der Intensität ihrer Begabung sogar bis zu 200 % der durchschnittlichen Lebensdauer. Allerdings kommt mit dieser Fähigkeit ein ungünstiger Nachteil: sie sind unfähig, sich mit ihren Artangehörigen zu vermehren, da ihre Keimzellen „nicht auf gleicher Geschwindigkeit laufen“.

Bedeutung im Spiel

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

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

Intuitive Nutzung

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

Erlernbare Steigerungen

- Erweitern der gesteigerten Reaktionen auf die nahe Umwelt: Pflanzen wachsen und reifen schneller.
- Zudem kann dies zur Heilung anderer eingesetzt werden, wenn diese ihre natürliche Resistenz senken. Diese ist durch eine bestimmte Droge umgehbar, welche allerdings auch zusätzliche Belastung auf den Körper auswirkt. Das führt dazu, dass manche schwere Verletzungen nicht geheilt werden können, weil schon die Einnahme der Droge den Körper überstrapaziert.
- ...

Meisterliche Beherrschung

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

- Das plötzliche starke Altern des Gegenübers.
- Krebserzeugung.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.11 Quantenmechanik

Dies ist eine experimentelle Magieform, die wahrscheinlich keinem normalen Lebewesen zur Verfügung steht. Ein wenig ist das die Form, die am Meisten an die klassische OP-Magie mit Teleportation, Verdopplung etc. heranreicht. Demzufolge braucht sie allerdings auch die meiste Energie - und zwar in so gigantischen Ausmaßen, dass sie teilweise nicht annähernd vernünftig zu erklären wäre. So bräuchte die Teleportation eines Menschen schon etwa die Energiemenge einer ganzen Galaxie...

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Ausnutzen der Quantenmechanik

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.12 Röntgen

Röntgenstrahlung erlaubt es, tief in organisches Material hineinzusehen.

Verbreitung

Einige Tiere beherrschen diese Fähigkeit.

Keine Verbreitung unter den Hominini.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Intuitive Nutzung

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.13 Rundfunk

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

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

Verbreitung

Keine Verbreitung unter den Lebewesen.

Bedeutung im Spiel

Derzeit keine Bedeutung im Spiel.

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.14 Schub

Schub steht für die mechanische Energie, die auf etwas appliziert werden kann. Diese Magieart entspricht damit dem Bild einer erweiterten Hand, die diese Kraft ausübt.

Zur Unterscheidung von Druck kann man sich hier vor Augen halten, dass der Druck auf alles an der entsprechenden Stelle gilt, da er außerhalb angesetzt wird (das kann auch Auswirkungen auf das Objekt selbst haben!). Die mechanische Kraft wirkt jedoch nur auf ein bestimmtes Objekt. Damit sind bei ähnlichen Anwendungen präzisere Ausführungen möglich. Zudem kann je nach Umstand der Druck an seine Grenzen kommen, wo die mechanische Kraft noch keine Grenzen hat.

Weiterhin unterscheidet sie sich vom Druck darin, dass es immer um eine Bewegung geht. Kann mittels Druck etwas zerquetscht werden, so ist dies mit Schub nicht möglich: dazu müsste man andere Dinge nehmen, die den Schub Richtung des zu Zerquetschendes erhalten.

Verbreitung

Eine normale, weit verbreitete Fähigkeit.

Bedeutung im Spiel

Eine normale Fähigkeit unter der Bevölkerung.

Intuitive Nutzung

Ideen pls.

Erlernbare Steigerungen

- Levitation
- Telekinese
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Herumschieben von anderen Personen.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.15 Temperatur

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

Verbreitung

Diese Manipulation der thermischen Energie ist uralt und daher weit verbreitet unter allen Arten von Lebewesen; Somit auch unter den homininen Arten. Sie ist gut bekannt.

Bedeutung im Spiel

Diese Magiekontrolle beherrscht der Soldat (S. 72). Es ist ansonsten eine der am weitesten verbreiteten Arten unter der Bevölkerung.

Intuitive Nutzung

Diese Lebewesen haben weniger Temperaturprobleme, da sie den Temperaturaustausch mit der Umgebung reduzieren können. Einige Tiere nutzen dieses Konzept auch zur Jagd, sowohl an Land als auch im Wasser, wo sie die Luft oder das Wasser stark erhitzten oder extrem abkühlen und damit für Verbrennungen oder Erfrierungen sorgen.

Erlernbare Steigerungen

Zuerst Beispiele für die Erhitzung:

- Das Erhitzen von Gegenständen abseits vom eigenen Körper, insbesondere sehr gut 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 Entzünden entflammbarer Objekte.
- 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:

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

Meisterliche Beherrschung

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.16 Terahertz

Mittels Terahertz-Strahlung lässt sich wenige Zentimeter in weiches bzw. organisches Gewebe blicken, ohne Strahlungsschäden zu riskieren. Diese Wellenlänge wird allerdings schon von Wasser absorbiert. Das erklärt die geringe Reichweite und Unschädlichkeit.

Verbreitung

Gerade unter den intelligenteren Tieren verbreitet, aufgrund des guten intuitiven Nutzens.

Bedeutung im Spiel

Je nachdem inwiefern es den Menschen in Mantodea zur Verfügung steht.

Intuitive Nutzung

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

Erlernbare Steigerungen

- ...

Meisterliche Beherrschung

- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.17 UV

2.1 Diese Eigenschaft ermöglicht die Kontrolle von Strahlung: Aussenden und Absorbieren. Das umfasst alle Strahlungsfrequenzen von über ... bis hin zu y. 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.
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.18 Vibration bzw. Schall

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

Der Körper ist dazu in der Lage, verschieden-frequentige Vibratoren zu erzeugen. Häufig ging daher auch eine Evolution von feineren Sinnesorganen zur Rezeption dieser damit einher.

Verbreitung

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

Bedeutung im Spiel

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

Intuitive Nutzung

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

Hominine nutzen das zur Kommunikation oder Orientierung in der Dunkelheit.

Erlernbare Steigerungen

- Die Wahrnehmung der Umgebung verstärkt sich extrem, teilweise werden keine Augen mehr benötigt um Dinge um sich herum zu lokalisieren.

- Die Vibration wird zu einer Art kontrollierten Sprengung oder Zerstörung von (harten) Materialien genutzt.
- ...

Meisterliche Beherrschung

- Von gut bekannten Dingen oder Lebewesen kennen Meister des Faches die 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.
- Gezielte Übertragung von Geräuschen über weite Entfernung, z.B. zur Kommunikation mit dem Rudel.

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

Variante B: Erzeugung beim Zielort.

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

Zurück zu Tab. 2.1.

2.2.19 Wechselstrom

2.1 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. 74) hat diese Eigenschaft von Beginn an.

Intuitive Nutzung

Die meisten Lebewesen nutzen Schockstöße zur Abwehr von Räubern und Fraßfeinden. Werden sie von Blitzen getroffen, so sterben sie nicht, sondern dienen als eine Art Ableiter.

Erlernbare Steigerungen

- Metallische (magnetische) Gegenstände von entsprechender Größe sind frei bewegbar.
- Metalle werden (ent-)magnetisiert.
- Das Erzeugen von elektrischer Energie, die an die Umwelt abgegeben werden kann.
- ...

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. Das ist allerdings recht unpräzise, da die Funktionsweise des Körpers noch nicht so weit bekannt ist. Durch das spüren der Ströme allerdings konnten einige Erkenntnisse gewonnen werden. So lässt sich zB sämtlicher elektrischer Fluss in einzelne Gliedmaßen ausschalten, wodurch diese nicht mehr bewegt werden können.
- 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).
- ...

Zurück zu Tab. 2.1.

2.3 Die Genetik der Magie

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

Bei Bakterien ist das alles komplett anders, aber hier nicht von Belang.

2.3.1 Allele der Menschen unseres Landes

Die X unter den Menschen in Mantodea verbreiteten Arten der Kontrolle über Magie finden sich in Tab. 2.2. Von den dargestellten Magiearten nutzt der Soldat Temperatur, die Spionin Licht und die Diplomatin zuerst Druck und später auch Elektrizität.

Tabelle 2.2: Die Arten der Magiekontrolle, die unter den Menschen aus Mantodea verbreitet sind.

Die Tabelle liest sich zeilenweise wie folgt: gibt es ein eigenes Allel für die Magieart, so findet sich ein Eintrag in reinerbig. Wird die Art auch alleinig ausgeprägt, wenn ihr Allel mit einem anderen kombiniert vorliegt, so ist diese Kombination unter dominant-rezessiv zu finden. Sollte es passieren, dass die Kombination zweier Allele zu einem Mix beim Phänotypen sorgt und somit eine neue Art entsteht, so ist dies bei dieser neuen Art hier aufgeführt. Es kann auch den äußerst selten auftretenden Fall der Kodominanz geben. Dann ist in dieser Spalte die Kombination mit der anderen Magieart aufgeführt, mit welcher dies passieren kann. Die Häufigkeit gibt einen Hinweis auf die Verbreitung in der Bevölkerung.

	reinerbig	dominant-rezessiv	intermediär	kodominant*	Häufigkeit
Temperatur	-	-	DL	-	sehr häufig
Druck	DD	Dp	-	DE	häufig
Licht	LL	Lp	-	LE	häufig
Elektrizität	EE	Ep	-	LE, DE	mittel
Proliferation	pp	-	-	-	selten

2.3.2 Grundlagen der Vererbung

Die oben genannte Durchsetzungskraft bezieht sich auf die Dominanz eines Allels im Angesicht eines anderen. Besitzt der Nachkomme zwei identische Allele, so gibt es keine Dominanz und er ist reinerbig aka homozygot (homo = gleich; zygot = Keimzelle aus Verschmelzung von Spermium und Eizelle → gleicherbig). Hat er jedoch zwei unterschiedliche Allele und ist damit heterozygot (hetero = verschieden → verschiedenerbig), so gibt es drei Möglichkeiten, was passieren kann:

1. **Dominant-Rezessiv** bedeutet, dass ein Allel das andere dominiert und als einziges umgesetzt wird. Der Phänotyp, also das Endprodukt zeigt einen Nachkommen mit nur den Eigenschaften des dominanten Partners. Das sieht man bei der Blutgruppe A oder B. In beiden Fällen hat der Nachkomme Blutgruppe A, sowohl wenn er von beiden Eltern das A-Allel bekommen hat, als auch wenn er es nur von einem Elternteil erhielt und vom anderen ein O-Allel. Ein zweites Beispiel ist die Farbe

von Erbsen: vermehrt man eine gelbe mit einer grünen Erbse, so dominiert das Gelb und es kommen nur gelbe Erbsen heraus.

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

2. **Kodominant** heißt, dass beide Allele dominierend sind: keines will nachgeben, weshalb beim Nachkommen *beide* Merkmale ausgeprägt sind. Dies kann man bei der Blutgruppe AB beobachten: es wird einfach alles von den Eltern ausgeprägt.
3. **Intermediär** wiederum ist eine Mischform, bei der je Teile der elterlichen Merkmale ausgeprägt werden. Dafür gibt es kein Beispiel bei unseren Blutgruppen, allerdings werden aus den roten und weißen Bluten der elterlichen Wunderblumen beim Nachfahren rosa Blüten.

Dominant-Rezessiv: Alle Nachkommen in F1 haben den gleichen Phänotyp eines Elternteils. In F2 dann nur 75 zu 25 % (z.B. rote + weiße -> roten Blüten bei Erbsen).

Intermediär: Alle Nachkommen in F1 haben eine Mischform der Eltern, in F2 dann nur 50 %. Je 25 % sind reinerbig (z.B. rote + weiße -> rosa Blüten bei der Wunderblume).

Kodominant: Ähnlich wie intermediär, nur dass die Merkmale der Eltern separat und parallel ausgebildet werden (z.B. Blutgruppe AB).

Magie soll Mystik behalten

Konsequenzen von Magie

Magie und Fortschritt

3 Essenz

3.1 Was ist Essenz?

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

4 Lebensformen

4.1 Hominini

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

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

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

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



Abbildung 4.1: Vergleich der unterschiedlichen homininen Rassen.

abgespalten haben.

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

4.1.1 Vorwissen

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

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

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

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

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

4.1.2 Menschen

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

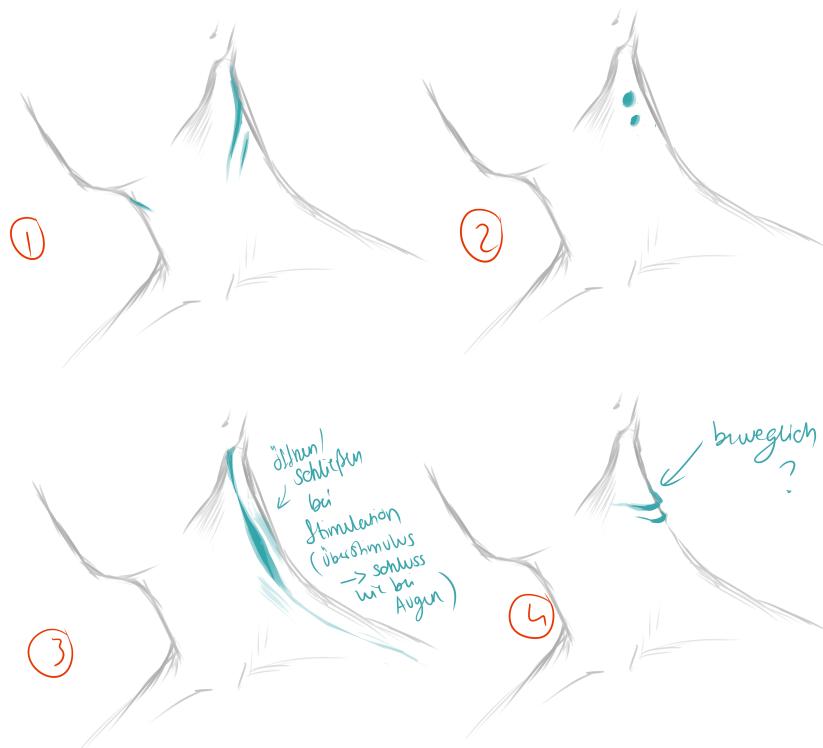


Abbildung 4.2: Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.

Siehe auch Abb. 4.2.

4.1.3 Dunkles Volk

4.1.4 Zwerge

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

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

- auch ihr **Geruch** ist verbessert: mit diesem können sie schnell gefährliche Dämpfe wahrnehmen oder Beutetiere unter der Erde riechen.
- Magie-bezogen hat sich bei ihnen nämlich hauptsächlich die **Vibration bzw. Schall (S. 28) (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

4.1.5 Halblinge

Ziemlich genau Pygmäen.

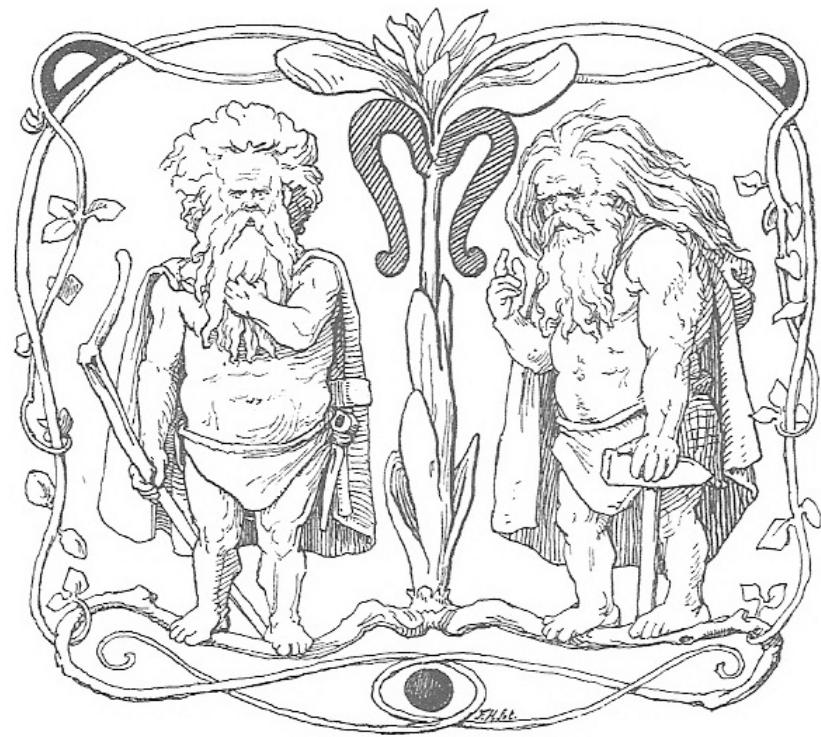


Abbildung 4.3: Typische Gräber der Zwerge.

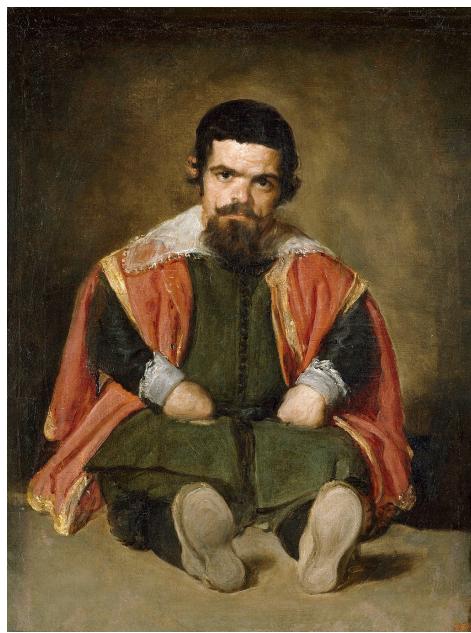


Abbildung 4.4: Ein zwergischer Kaufmann.



Abbildung 4.5: Eine zergische Händlerin.

4.1.6 Sylvan

ein Sylvan, mehrere Sylvaner

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

Aussehen der Sylvaner

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

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

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

Entstehung der Under

...

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 Kürbissscheiben 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. Gefangenengräber 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 Proble-

men 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. Daraum 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

7.1 Stammesverbände

7.2 Der Untergang es 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 9.3.8 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

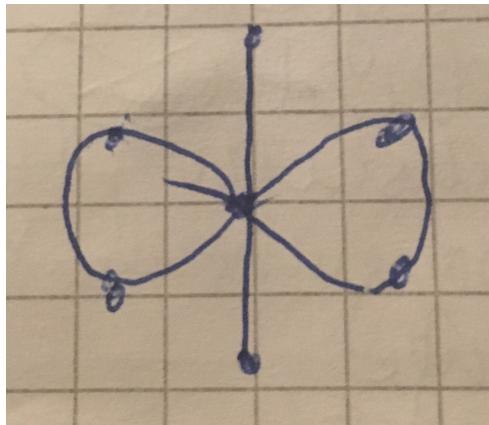


Abbildung 9.1: Das Symbol für die Götter

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 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 Asdir - Gott der Führung und des Schutzes

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

- Aussehen

- 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 schärfer 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 Rhena - Gott des Ausgleichs und der Gerechtigkeit

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

- Aussehen
 - alte Frau -> "weise Frau"
 - hochgewachsen und hager
 - Gehstab/ Stecken
- Aspekte
 - Gesetzgebung und Rechtsprechung
 - Handel
 - Weises Vorgehen ¹
- Tugenden Rhenas
 - Disziplin und Respekt
 - stoisch und gelassen
 - streng mit sich selbst und Anderen
 - reich an Erfahrung

Weit bekannter Mythos Rhenas:

<Rhena fällt eine Richtspruch über ...>

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

9.3.4 Erlin - Göttin der Lebensfreude und Liebe

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

Doch neben diesen ausgelassenen Momenten schenkt Erlin auch denen Lebensfreude und Hoffnung, die diese am dringensten benötigen. Diejenigen, die von Trauer oder Hoffnungslosigkeit niedergedrückt werden, hilft der Glaube an das Lebenswerte, um sich wieder aufzuraffen.

- Aussehen
 - junger Mann in Festtagskleidung
 - häufig zum Lachen aufgelegt
 - attraktiv
- Aspekte

¹Leichte Überschneidung mit Faelans Aspekt

- erotische Liebe (als Vereinigung)
- Feierlichkeiten
- Kunst und Kultur
- Trost und Hoffnung
- Tugenden Erlins
 - Kreativität und Freigeistigkeit
 - zu Scherzen aufgelegt
 - charmant und fröhlich

Weit bekannter Mythos Erlins:

Vor Urzeiten, als die Welt noch jünger war, waren die Menschen eitel aufgrund ihrer eigenen Fertigkeiten. Glemric, Barde und Meister seiner Zunft, war einer dieser Menschen. Er rühmte sich seiner Künste mit Flöte und Harfe und behauptete, dass selbst Erlin selbst nicht mit ihm mithalten könne. Und so kam es, dass eines Abends, als die Nächte kurz und der Mittsommer nahe war, eine junger Mann vor seiner Tür stand und ihn zu einem Wettbewerb herausforderte. Gäste wurden geladen, um die Kunstmöglichkeiten der Kontrahenten zu bewerten und sich ihrer Kunst zu erfreuen. Doch jedes Stück, das Glemric aufspielte, verlor seine Fertigkeit, 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 Erlin zu einer Revanche herausforderte. Und die Geschichten erzählen, dass ihre Wettstreite sich bis heute in derselben Nacht fortsetzen.

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 er der Gott von Wissen und Gelehrsamkeit, der die Menschen Schrift, Wissen und Magie lehrt. Andererseits ist - beziehungsweise war - Faelan ein Gott der Schläue und der günstigen Gelegenheiten, der den Menschen überlegtes und zielstrebiges Handeln beibringt. Diese zweite Seite von Faelans Wesen ist mit dem Erstarken des Klerus immer mehr in Vergessenheit geraten, da die Verehrung eines Gottes der Diebe und Reisenden wenig erwünscht war.

- Aussehen
 - Junger Mann
 - schlank und gelenkig
 - beständig neugierig
 - Wissen: trägt ein Buch und einen Kohlestift mit sich
 - Schläue: Tarnkappe oder ähnliches “Werkzeug”
- Aspekte
 - Weisheit und Verständnis
 - Schrift
 - Philosophie und andere Wissenschaften
 - Magie
- Tugenden Faelans
 - Neugierig und wissbegierig
 - Lehrend
 - weise und beobachtend

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 schönes Wesen, das zu hemmungsloser und aggressiver Wolllust verführt.

Aspekte: Wut, Neid, Gier, Chaos

Plage: Mania, Jähzorn, Instabilität

negative Gemüter: gierig, habbüchig, 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,

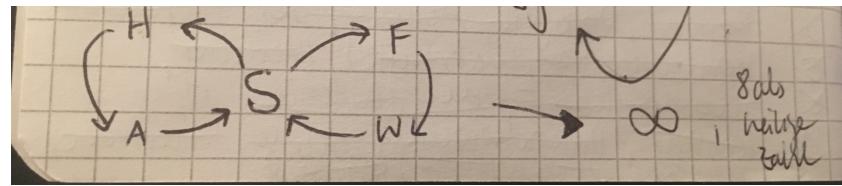


Abbildung 9.2: Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals

der das Land verwaltet, siehe bitte Regierung (S. 64).

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

11.2.1 Geschlechter

Männer

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

Frauen

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

Zusammenspiel

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

11.2.2 Familie

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

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

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

Exkurs: Homosexualität

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

11.2.3 Alter

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

Es gibt jedoch einen Punkt, an dem dieses Bild kippt. Werden die Menschen zu alt, dann könnte das einfach Volk denken, dass diese Menschen nie in ihrem Leben richtig arbeiten mussten und lediglich aus diesem Grund noch fit sind. Oder aber sie hatten oder haben einflussreiche Unterstützer, die sie versorgen können. Gerade vom einfachen Volk werden solche Menschen also eher skeptisch beäugt. Außerdem tragen sie nicht mehr zum Funktionieren der Gesellschaft bei oder brauchen sogar zusätzliche Pflege, was das Bild nicht gerade besser erscheinen lässt. Dem ist insbesondere so, weil die Armut in der Bevölkerung so groß ist und sie sehen müssen, wo sie bleiben. Verbunden hat

sich das auch über die Religion mit der Ansicht, dass die Menschen die Gaben, die sie während ihres Leben von den Göttern erhielten, zurückzahlen sollten, indem sie nach ihrem Ableben mit diesen Kräften die bösen Götter auf Gara an der Seite der guten Götter bekämpfen können.

11.3 Geschichten & Aberglaube

11.3.1 Aberglaube

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

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

12 Alltag

12.1 Nahrung

Esskultur im Mittelalter

Obst und Gemüse im Mittelalter

Gemüsebau im Mittelalter

Bauern

Landwirtschaft

13 Wirtschaft

Relevante Links diesbezüglich:

Handwerk

Handwerker

Handwerksberufe

Handel

Bauern

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

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: hochdekorerter 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
- Aussehen:
 - wie dargestellt in Abb. 14.3



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

- Zopf bis Brust
- Kleidung:
 - praktisch
 - Hosen
 - Bogen, Dolch (zum Ausnehmen Wild) am Gürtel
 - Gugel?
- Charakter:
 - praktisch veranlagt
 - Wildfang
 - zynisch
 - schwarzer Humor
- Abstammung:
 - Vater: Jäger
 - Mutter:
 - Geschwister: einige offen



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

- 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 drei Charas lernen sich kennen und werden Freunde.

15.2.1 Schlüsselmoment

Alle drei Hauptcharaktere haben einen speziellen Schlüsselmoment.

Spionin

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

Diplomatin

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

15.3 Kapitel 2: Ausbildung

Tutorials zu den Fertigkeiten

15.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden

erste Quests

15.5 Kapitel 4: Forschung zur Magie in Gegenständen

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

15.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes

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

15.7 Easter Eggs & schlechte Witze

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

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?

- **Coldown**

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

- **Spellsslots**

Spellsslots sind eine interessante Möglichkeit, insofern man damit recht gut verhindert, dass der Spieler Spells en masse 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 Essens 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 fest schreiben 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 Schlosser 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.