

Anhang B · v0.3

RELICS — Worldbuilding Bible

GenSoftworks Studio Simulation · 2026

Inhaltsverzeichnis

WBB Kapitel 1 — Mythos	5
Vorbemerkung zur Methodik	5
1. Die Schwelle — Kosmologische Ordnung	5
1.1 Die Struktur der Existenz	5
1.2 Dünne Orte	5
1.3 Die Yggdrasil-Analogie	6
1.4 Der dritte Faktor — Die Fremden	6
2. Schwarzrand — Die Stadt an der Schwelle	7
2.1 Der Name	7
2.2 Geographische Lage	7
2.3 Die vertikale Ordnung	7
3. Das Schattenfieber — Die eine Wahrheit	8
3.1 Biologische Realität (Autorenebene)	8
3.2 Die drei Stufen	8
3.3 Schattenfieber und Tiervolk — Die Abgrenzung	10
3.4 Die Pest-Analogie als Designprinzip	10
4. Drei Schöpfungsmythen — Drei Spiegel	10
4.1 Die Erzählung der Krone — <i>Das Erste Siegel</i>	11
4.2 Die Erzählung des Ordens — <i>Die Prüfung</i>	11
4.3 Die Erzählung der Gilden — <i>Der Rohstoff</i>	12
4.4 Die Wahrheit zwischen den Spiegeln	13
5. Der historische Wendepunkt — Die Seuche und die Öffnung	13
5.1 Die lange Anbahnung	13
5.2 Die Öffnung	14
5.3 Die Covid-Analogie als Zeitlinie	14
5.4 Der Schwellenanker	15
6. Gilden-Monopolstruktur — Die Materialherren	16
6.1 Organisationsprinzip	16
6.2 Die großen Gilden von Schwarzrand	16
6.3 Schwellenwirtschaft — Das dreckige Geheimnis	17

WBB Kapitel 2 — Topos	18
Vorbemerkung	18
1. Der Talkessel — Geologie von Schwarzrand	18
1.1 Entstehung	18
1.2 Die drei Höhenzonen als begehbare Architektur	18
2. Klima und Schwellenphänomene	20
2.1 Das natürliche Klima	20
2.2 Schwellenphänomene und ihre Sichtbarkeit	21
3. Flora und Fauna — Die natürliche Erfindung	21
3.1 Das Prinzip: Schwellenadaption	21
3.2 Schwellenflora	21
3.3 Schwellenfauna	22
3.4 Flora und Fauna als Wirtschaftsfaktor	22
4. Die acht Landmarken	23
4.1 Die Kronbastion	23
4.2 Der Gildenhof	23
4.3 Die Stille Bibliothek	24
4.4 Der Große Steig	24
4.5 Der Markt der tausend Treppen	24
4.6 Das Schlundtor	24
4.7 Die Ankerkammer	25
4.8 Das Tiervolk-Viertel (<i>Die Fährte</i>)	25
5. Dünnstellen-Geographie	26
5.1 Die Dünnstelle von Schwarzrand	26
5.2 Schwellenzonen	26
5.3 Andere Dünnstellen	27
6. Architektur der drei Schichten	27
6.1 Entwurfsprinzip	27
6.2 Obere Ränder — Brutalismus als Machtsymbol	28
6.3 Gürtel — Fachwerk und Sediment	28
6.4 Schlund — Improvisation und Schwellenwachstum	28
WBB Kapitel 3 — Ethos	29
Methodische Vorbemerkung	29
3.1 Die Materialsprache — Status als Substanz	29

Das Prinzip	29
Oberschicht: Monochromie und der eine Akzent	29
Mittelschicht: Färbung als Aufstiegsanzeige	30
Unterschicht: Die Sprache der Reste	31
3.2 Die drei Fraktionen — Kultur und Alltagsleben	31
3.2.1 Die Krone — Die Sprache der Institution	31
3.2.2 Der Orden — Die Sprache des Wissens	32
3.2.3 Die Gilden — Die Sprache des Handels	32
3.3 Die Reisenden — Wesen an der Grenze	33
Was sie wirklich sind	33
Die Symbiose — wie sie entsteht und was sie bedeutet	34
Sichtbare Merkmale	34
Sprache und Namen	34
Kosmologie und Wahrnehmung	35
Wirtschaftliche Rolle	35
Die Reisenden und die Stadtfraktionen	36
Gemeinschaft und innere Struktur	36
3.4 Gesellschaftsordnung in Schwarzrand	37
3.4.1 Die vertikale Lesbarkeit	37
3.4.2 Durchlässigkeit und ihre Grenzen	37
3.4.3 Die Schattenfieber-Variable	37
3.5 Alltagsleben in den drei Zonen	37
3.5.1 Obere Ränder — Stabilität als Herrschaft	38
3.5.2 Der Gürtel — Das Rauschen als Lebensbedingung	38
3.5.3 Der Schlund — Das Unten als Eigenheit	38
3.6 Namenssysteme und Sprache	39
Stadtsprache Schwarzrands	39
Namenssystem der drei Fraktionen	39
3.7 Die Zeitlinie des schleichenden Beginns	40
Das Schattenfieber breitet sich nicht aus. Es ist schon da.	40

WBB Kapitel 1 — Mythos

RELICS: Schwellenanker — World Building Bible Kapitel 1: Mythos

Vorbemerkung zur Methodik

Dieses Kapitel folgt Klastrop/Toscas (2004) Definition von *Mythos* als "das Hintergrundwissen, das man braucht, um Ereignisse in der Welt zu interpretieren." Es definiert die kosmologische Ordnung, den Ursprung des Schattenfiebers, die Natur des Tiervolks und die Schöpfungserzählungen der drei Fraktionen.

Methodische Regel: Es gibt EINE biologische Wahrheit hinter dem Schattenfieber. Die Fraktionen interpretieren diese Wahrheit verschieden. Das Kapitel stellt zuerst die Wahrheit dar (Autorenebene), dann die drei kulturellen Deutungen (Weltebene). Der Spieler erfährt die Wahrheit nie vollständig — er bewegt sich zwischen den Deutungen.

1. Die Schwelle — Kosmologische Ordnung

1.1 Die Struktur der Existenz

Die Welt von RELICS besteht aus zwei Existenzebenen:

Die Diesseite (*Stoffwelt*) — die materielle Realität, in der Menschen leben, sterben und bauen. Sie folgt erkennbaren Naturgesetzen. Materie hat Gewicht, Zeit hat Richtung, Körper haben Grenzen.

Die Schwelle (*das Jenseit*) — eine andere Existenzebene, die keine räumliche "Richtung" hat, sondern eher als Zustand beschrieben werden muss. Die Schwelle ist kein Ort, zu dem man reist. Sie ist eine Bedingung, die an manchen Stellen der Stoffwelt *näher* ist als an anderen. Wo die Schwelle nahe ist, werden die Gesetze der Stoffwelt porös: Materie verhält sich anders, Wahrnehmung verschiebt sich, die Grenze zwischen Selbst und Umgebung wird durchlässig.

Die Schwelle ist keine Hölle, kein Himmel, kein Geisterreich. Sie hat keine bekannte Absicht. Sie ist einfach *da* — wie Gravitation, wie Gezeiten. Aber sie ist fremd in einem Ausmaß, das menschliche Kategorien übersteigt.

1.2 Dünne Orte

Die Grenze zwischen Stoffwelt und Schwelle ist nicht überall gleich stark. Es gibt Stellen, an denen die Trennung dünner ist — sogenannte dünne Orte (*Dünnstellen*). An Dünnstellen treten Phänomene auf, die anderswo unmöglich wären:

- Mineralien bilden Kristallstrukturen, die keiner bekannten Geologie entsprechen
- Biolumineszenz tritt bei Organismen auf, die sonst nicht leuchten
- Menschen berichten von Wahrnehmungsverschiebungen: Echos ohne Quelle, Schatten ohne Werfer, das Gefühl beobachtet zu werden
- Flora wächst in Formen, die eher der Schwelle als der Stoffwelt zu gehorchen scheinen

Dünnstellen sind selten. Die meisten sind klein, flüchtig, unbedeutend. Aber es gibt eine Dünnstelle, die so groß und so beständig ist, dass eine ganze Zivilisation auf ihr errichtet wurde.

1.3 Die Yggdrasil-Analogie

Die nordische Mythologie kennt Yggdrasil — den Weltenbaum, der neun Welten entlang einer vertikalen Achse verbindet. Oben Asgard (Ordnung, Macht), unten Niflheim (Dunkelheit, Ursprung). Die Bewegung zwischen oben und unten ist immer auch eine Bewegung zwischen Existenzformen.

RELICS übersetzt dieses Prinzip: Die Stadt ist auf einer massiven Dünnstelle gebaut. Die vertikale Achse der Stadt ist gleichzeitig eine kosmologische Achse. Oben bedeutet *größere Distanz zur Schwelle* — klarere Realität, festere Materie, stabilere Wahrnehmung. Unten bedeutet *größere Nähe zur Schwelle* — poröse Realität, fremde Materie, verschobene Wahrnehmung.

Das ist kein Zufall und keine Metapher. Es ist Geologie. Die Schwelle ist hier *unten* stärker, und die Stadt wurde so gebaut, dass Höhe Schutz bedeutet. Wer oben lebt, lebt sicherer. Wer unten lebt, ist dem Schattenfieber stärker ausgesetzt.

Die soziale Hierarchie (Krone und Gildenmeister oben, Slums unten) ist eine Konsequenz dieser kosmologischen Geographie — nicht ihre Ursache. Die Mächtigen klettern nicht nach oben, weil sie mächtig sind. Sie sind mächtig, weil ihre Vorfahren sich die sichersten Plätze gesichert haben.

1.4 Der dritte Faktor — Die Fremden

Die Kosmologie von RELICS kennt nicht nur zwei Pole. Neben Stoffwelt und Schwelle existiert ein dritter Faktor: die Fremden.

Die Fremden sind Wesen, deren Herkunft nicht in der Stoffwelt liegt — und nicht in der Schwelle, wie sie die Bewohner Schwarzrands kennen. Sie kamen von *woanders*. Ob aus einer anderen Dünnstelle, einer anderen Ebene jenseits der Schwelle oder einem Zustand, für den es keinen menschlichen Begriff gibt, ist unklar. Was feststeht: Sie sind da. Und sie sind geblieben.

Die Symbiose: Die Fremden kamen nicht als körperliche Wesen in die Stoffwelt. Sie integrierten sich in Tiere, die bereits hier lebten — eine Verschmelzung, die weder Parasitismus noch Besitz ist, sondern eine echte Symbiose. Das Wirtstier wird nicht übernommen, sondern *erweitert*: Seine Intelligenz steigt. Seine Physiologie verändert sich. Es entwickelt Fähigkeiten, die kein rein stoffweltliches Tier besitzen könnte. Im Gegenzug erhalten die Fremden das, was ihnen fehlte — einen Körper, der in der Stoffwelt existieren kann, eine materielle Verankerung, ein Zuhause.

Das Ergebnis dieser Symbiose ist das Tiervolk: Wesen, die äußerlich an die Wirtstierspezies erinnern, aber aufrecht gehen, sprechen, handeln und denken. Keine Tiere mit Menschenverstand. Keine Menschen in Tierkörpern. Sondern etwas Drittes — eine Existenzform, die es ohne die Begegnung

zwischen Fremden und Stoffwelt-Fauna nie gegeben hätte.

Kosmologische Bedeutung: Das Tiervolk beweist, dass die Kosmologie komplexer ist als das Zweipolmodell Stoffwelt/Schwelle suggeriert. Es gibt *andere* Formen von Andersartigkeit als die Schwelle. Die Schwelle ist fremd und zerstörerisch (Schattenfieber). Die Fremden sind fremd und — in ihrer Symbiose — konstruktiv. Diese Unterscheidung ist fundamental: Nicht alles Unbekannte ist bedrohlich. Nicht jede Begegnung mit dem Anderen endet in Auflösung.

Was das Tiervolk NICHT ist: - Nicht das Ergebnis von Schwellenexposition. Die Fremden haben mit dem Schattenfieber nichts gemeinsam. - Nicht mutierte Tiere. Die Symbiose ist keine Krankheit, sondern eine Verbindung. - Nicht "magisch". Die Symbiose folgt eigenen Gesetzmäßigkeiten, die die Bewohner Schwarzrands nicht verstehen, die aber konsistent sind.

2. Schwarzrand — Die Stadt an der Schwelle

2.1 Der Name

Die Stadt heißt Schwarzrand.

Der Name verweist auf die sichtbare Schwellengrenze, die man an klaren Tagen von den oberen Ebenen der Stadt sehen kann — ein dunkler Schimmer am Horizont, wo die Stoffwelt in die Schwelle übergeht. Die Bewohner sagen: *"Wir leben am Rand des Schwarzen."* Im Volksmund wurde daraus *Schwarzrand*.

2.2 Geographische Lage

Schwarzrand liegt in einem tiefen Talkessel, der von steilen Felswänden umgeben ist. Die Stadt ist in die Felswände hineingebaut und klettert an ihnen empor — eine vertikale Siedlung, die sich von den tiefsten Kanälen und Kellern am Talboden bis zu den Kronplateaus an den Klippen erstreckt.

Der Talboden ist die Dünnstelle. Je tiefer man steigt, desto näher kommt man der Schwelle. Die Felswände sind das natürliche Schutzgerüst — Höhe ist hier buchstäblich Sicherheit.

Die Region erinnert an tiefe Flusstäler der Mittelgebirge — steile Hänge, dichter Wald an den Rändern, feuchtes Klima, häufiger Nebel. Der Nebel in Schwarzrand ist real, aber er vermischt sich in den unteren Ebenen mit Schwellenphänomenen, sodass niemand genau sagen kann, wo der gewöhnliche Dunst aufhört und das Fremde beginnt.

2.3 Die vertikale Ordnung

Schwarzrand gliedert sich grob in drei Höhenzonen:

Zone	Bezeichnung	Bewohner	Schwellennähe
Obere Ränder	<i>Die Krone, Gildengipfel</i>	Adel, Gildenmeister, Ordensführung	Gering — stabilste Realität
Mittelwand	<i>Der Gürtel</i>	Handwerker, Kaufleute, niederer Adel, Ordensbrüder	Moderat — gelegentliche Anomalien
Tiefen	<i>Der Schlund</i>	Tagelöhner, Gesetzlose, Schattenfieber-Betroffene, Tiervolk-Händler	Hoch — permanente Schwellenphänomene

Die Stadt verbirgt ihre Armut nicht nur sozial, sondern räumlich: Von den oberen Rändern sieht man den Schlund nicht. Er liegt im Nebel, im Dunkel, im Vergessen.

3. Das Schattenfieber — Die eine Wahrheit

3.1 Biologische Realität (Autorenebene)

Das Schattenfieber ist eine Infektion. Es ist eine biologische Reaktion des Körpers auf ein fremdes Agens, das aus der Schwelle in die Stoffwelt eindringt.

Wo die Schwelle nahe ist, dringt eine Substanz in die Stoffwelt ein, die hier als Schwellensubstrat bezeichnet wird. Schwellensubstrat ist keine Materie im gewöhnlichen Sinn — es verhält sich wie ein Katalysator, der organisches Gewebe verändert, ohne selbst verbraucht zu werden. Es ist unsichtbar, geruchlos, und kann nur durch seine Wirkung nachgewiesen werden.

Kontaminationsweg: Schwellensubstrat wird eingeatmet, über die Haut aufgenommen oder über kontaminierte Nahrung und Wasser zugeführt. Es lagert sich bevorzugt im Lymphsystem ab — dem Netzwerk, das den Körper durchzieht und normalerweise für Immunabwehr zuständig ist.

Transformation statt Zerstörung: Das Schattenfieber zerstört den Körper nicht — es transformiert ihn. Die Art der Transformation variiert je nach individueller Körperreaktion. Kein Verlauf ist identisch. Manche entwickeln verstärkte Sinne, andere physische Veränderungen, wieder andere kognitive Verschiebungen. Die Infektion hat kein Ziel — sie ist ein biochemischer Prozess, der den Körper in etwas verwandelt, das teilweise der Stoffwelt und teilweise der Schwelle angehört.

3.2 Die drei Stufen

Stufe 1 — Sensorische Verschiebung (*Flüstern*) Biologie: Schwellensubstrat hat sich im Lymphsystem abgelagert und beginnt, Nervenenden zu beeinflussen. Die Blut-Hirn-Schranke ist noch intakt,

aber periphere Nerven reagieren verändert.

Symptome: - Veränderte Sinneswahrnehmung: Farben wirken intensiver, Geräusche haben Nachklang, Gerüche werden synästhetisch (man "schmeckt" Metall, wenn man bestimmte Steine berührt) - Kurze Momente der Schwellenwahrnehmung: Schatten bewegen sich einen Herzschlag zu spät, Reflexionen zeigen nicht ganz das Richtige - Erhöhte Intuition — oder das, was sich so anfühlt. Betroffene "wissen" Dinge, die sie nicht wissen sollten

Reversibilität: Vollständig reversibel bei Entfernung von der Schwellenquelle. Symptome klingen innerhalb von Wochen ab. Lymphknoten schwellen vorübergehend an.

Gesellschaftliche Wahrnehmung: In den oberen Ebenen ein Skandal. Im Schlund alltäglich. Manche suchen Stufe 1 absichtlich auf — die erweiterte Wahrnehmung hat Nutzen für bestimmte Handwerke (Glasmacher berichten von besserer Farbwahrnehmung, Gerber von gesteigertem Tastsinn).

Stufe 2 — Mutative Transformation (*Wandlung*) Biologie: Schwellensubstrat hat die Blut-Hirn-Schranke durchbrochen und beginnt, Gewebestruktur auf zellulärer Ebene zu verändern. Das Lymphsystem selbst mutiert — es wird zum Transportnetzwerk für Schwellensubstrat statt gegen es zu arbeiten.

Symptome: - Sichtbare physische Veränderungen: Haut wird stellenweise transluzent, dunkle Adern werden sichtbar, Gelenke verformen sich - Gewebe wird *fremd* — härter, elastischer oder biolumineszent, je nach individueller Körperreaktion. Keine zwei Fälle sind identisch - Kognitive Veränderungen: Erinnerungen werden unzuverlässig. Betroffene können nicht mehr sicher unterscheiden, was sie erlebt und was sie "durch die Schwelle" wahrgenommen haben - Physische Stärke und Ausdauer steigen — der Körper wird in mancher Hinsicht *besser*, aber auf Kosten seiner Menschlichkeit

Reversibilität: Nicht mehr heilbar. Managebar durch alchemistische Präparate, die das Schwellensubstrat im Lymphsystem binden (aber nicht entfernen). Diese Präparate sind teuer. Die Gilden kontrollieren die Zutaten.

Gesellschaftliche Wahrnehmung: Betroffene werden aus den oberen Ebenen verbannt. Im Schlund bilden sich Gemeinschaften von Stufe-2-Betroffenen — mit eigenen Hierarchien, eigenen Regeln. Manche sehen die Wandlung als Gabe. Die meisten als Fluch.

Stufe 3 — Auflösung (*Entgrenzung*) Biologie: Die Grenze zwischen dem Gewebe des Betroffenen und dem Schwellensubstrat ist aufgelöst. Der Körper ist kein rein stoffweltliches Objekt mehr — er existiert teilweise in der Schwelle. Das Lymphsystem hat aufgehört, als abgrenzbares System zu funktionieren; es ist zum Medium geworden, durch das die Schwelle den Körper durchwirkt.

Symptome: - Der Körper verliert seine feste Form zeitweise — Gliedmaßen werden transparent, lösen sich in Dunkelheit auf und reformieren sich - Die Identität des Betroffenen fragmentiert. *Wer bin ich? Wo höre ich auf?* Diese Fragen haben keine Antwort mehr - Betroffene "sehen" die Schwelle permanent — sie können nicht mehr zwischen Stoffwelt und Schwelle unterscheiden - Manche werden zu etwas, das nur noch entfernt menschlich ist. Andere verschwinden einfach

Reversibilität: Irreversibel. Es gibt keine Rückkehr.

Gesellschaftliche Wahrnehmung: Furcht. Tiefe, stille, allgegenwärtige Furcht. Stufe-3-Betroffene sind der Grund, warum der Orden das Schattenfieber als göttliche Strafe deutet. Sie sind der Grund,

warum die Krone Quarantänazonen durchsetzt. Und sie sind der Grund, warum die Gilden heimlich Substanzen sammeln, die bei der Entgrenzung entstehen — Materialien, die in keiner Schmiede der Stoffwelt erzeugt werden können.

3.3 Schattenfieber und Tiervolk — Die Abgrenzung

Das Schattenfieber ist eine Schwelleninfektion. Die Tiervolk-Symbiose ist keine Schwelleninfektion. Diese Unterscheidung ist nicht akademisch — sie hat politische Sprengkraft.

Gemeinsamkeiten (oberflächlich): Beide Phänomene verändern biologische Körper. Beide erzeugen Wesen, die nicht rein menschlich/tierisch sind. Beide wirken auf Unbeteiligte *fremd*.

Unterschiede (fundamental): - Schattenfieber ist unkontrolliert, progressiv, potentiell zerstörerisch. Die Symbiose ist stabil und konstruktiv. - Schattenfieber kommt von der Schwelle. Die Fremden kommen von *woanders*. - Schattenfieber verändert den Befallenen gegen seinen Willen. Die Symbiose ist — soweit erkennbar — einvernehmlich. - Schattenfieber endet im schlimmsten Fall in Auflösung. Die Symbiose endet in einer neuen, stabilen Existenzform.

Die Verwechslung als politisches Werkzeug: Der Orden behandelt beides als dasselbe — als Unreinheit, als Abweichung von der geschöpflichen Ordnung. Diese Gleichsetzung legitimiert die Marginalisierung des Tiervolks. Die Krone nutzt sie, um das Tiervolk als potentielle Bedrohung zu framen (was passiert, wenn die Symbiose *kippt*?). Nur die Gilden differenzieren pragmatisch — weil das Tiervolk nützliche Handelspartner sind und sich niemand leisten kann, profitable Beziehungen aus Vorurteil zu beenden.

3.4 Die Pest-Analogie als Designprinzip

Historisch war die Beulenpest eine reale biologische Krankheit. Aber die Erklärungen, die mittelalterliche Gesellschaften dafür fanden, verrieten mehr über die Erklärenden als über die Krankheit. Juden wurden beschuldigt. Astrologen deuteten Planetenkonstellationen. Flagellanten sahen Gottes Zorn. Die Krankheit war dieselbe. Die Deutungen waren Spiegel.

Das Schattenfieber funktioniert identisch. Die Biologie (Abschnitt 3.1–3.2) ist die eine Wahrheit. Die drei Schöpfungsmythen (Abschnitt 4) sind die Spiegel.

4. Drei Schöpfungsmythen — Drei Spiegel

Jede der drei Fraktionen hat eine eigene Kosmologie. Keine ist vollständig falsch. Keine ist vollständig wahr. Jede verrät mehr über die Fraktion, die sie erzählt, als über die Welt, die sie beschreibt.

4.1 Die Erzählung der Krone — *Das Erste Siegel*

“Im Anbeginn war die Welt ganz. Es gab kein Oben und kein Unten, keine Schwelle und keine Stoffwelt — nur das Eine, ungeteilt. Dann kam der Riss. Niemand weiß, warum. Aber die Welt zerbrach in zwei Hälften, und zwischen den Hälften lag das Schwarze. Die ersten Könige sahen den Riss und verstanden: Wenn das Schwarze nicht versiegelt wird, frisst es alles. Sie schmiedeten das Erste Siegel — ein Bündnis aus Blut und Stein, das die Grenze hielt. Die Königslinie IST das Siegel. Solange die Krone besteht, besteht die Grenze. Fällt die Krone, fällt die Welt.”

Was die Erzählung verrät: Die Krone legitimiert ihre Herrschaft kosmologisch. Monarchie ist kein politisches System — sie ist Naturgesetz. Die Krone hält die Welt zusammen. Wer die Krone angreift, gefährdet nicht nur die Ordnung, sondern die Existenz selbst.

Was sie verschweigt: Die Krone hat das Siegel nicht geschmiedet. Sie hat sich neben einem Phänomen angesiedelt, das sie nicht versteht, und dann behauptet, es zu kontrollieren.

Kernfunktion: Herrschaftslegitimation. Die Krone *braucht* das Schattenfieber als existenzielle Bedrohung, weil ohne Bedrohung kein Bedarf für einen Beschützer besteht.

Materialpalette der Krone — Schwarz, Damaszener-Stahl, Blutsiegel, Kristallglas

Abbildung 1: Materialpalette der Krone — Schwarz, Damaszener-Stahl, Blutsiegel, Kristallglas

Die Materialsprache der Krone spiegelt ihre Kosmologie: Schwarz als Farbe der Souveränität, Stahl als Manifestation der Grenze, Siegel aus Blut und Wachs als Bindungsritual. Jedes Material behauptet Kontrolle über das Unbeherrschbare. Die Krone trägt die Schwelle nicht auf der Haut — sie versiegelt sie.

4.2 Die Erzählung des Ordens — *Die Prüfung*

“Die Welt wurde geschaffen als Prüfung. Das Schwarze jenseits der Schwelle ist das, was existierte bevor die Schöpfung es ordnete. Es ist das Ungeformte, das Vorige, der Zustand vor aller Unterscheidung.

Das Schattenfieber ist die Rückkehr des Ungeformten. Es tritt ein, wo die Seele schwach ist — wo Disziplin fehlt, wo Reinheit verloren ging. Nicht als Strafe, sondern als Konsequenz. So wie Wasser durch Risse in einer Mauer dringt, dringt das Ungeformte durch Risse im Geist.

Der Orden bewahrt das Wissen, das die Schöpfung ordnete. Jede Schrift, die wir hüten, ist ein Baustein der Mauer. Wer liest, wer lernt, wer versteht — der schließt die Risse. Unwissenheit ist nicht harmlos. Unwissenheit ist ein offenes Tor.”

Was die Erzählung verrät: Der Orden verbindet Wissen mit kosmologischer Notwendigkeit. Sein Bildungsmonopol ist keine Machtgier — es ist Weltrettung. Wer dem Orden das Wissensmonopol

entzieht, öffnet buchstäblich Tore zum Ungeformten.

Was sie verschweigt: Die "Reinheit der Seele" als Schutzmechanismus ist empirisch falsch. Das Schattenfieber befällt nicht die moralisch Schwachen — es befällt die geographisch Exponierten. Dass die Armen im Schlund stärker betroffen sind, liegt an der Schwellennähe, nicht an ihrer Seele. Aber diese Wahrheit würde den Orden seiner stärksten Kontrolltechnik berauben: der Schuldzuweisung.

Kernfunktion: Wissenslegitimation und soziale Kontrolle. Der Orden definiert, wer "rein" ist und wer nicht. Das Schattenfieber als moralisches Versagen zu deuten, erlaubt die Pathologisierung von Armut und Dissidenz.

Materialpalette des Ordens — Weiß, Grünglas, Pergament, Siegel

Abbildung 2: Materialpalette des Ordens — Weiß, Grünglas, Pergament, Siegel

Die Materialsprache des Ordens erzählt von Reinheit als Monopol: Weiß als Abwesenheit von Schwelleneinfluss, Glas als Instrument der Durchsicht (wer sieht, versteht; wer versteht, ist rein), Pergament als kodifizierte Ordnung. Das Siegel verweist auf Überwachung als theologische Pflicht. Der Orden sieht — und was er sieht, beurteilt er.

4.3 Die Erzählung der Gilden — *Der Rohstoff*

"Das Schwarze war schon immer da. Es ist kein Riss und keine Prüfung — es ist eine Ressource. So wie Erz in der Erde liegt und darauf wartet, verhüttet zu werden, liegt jenseits der Schwelle Material, das diese Welt nicht kennt.

Das Schattenfieber ist der Preis des Abbaus. Bergleute bekommen Staublunge. Gerber bekommen Hautfäule. Wer am Schwarzen arbeitet, wird vom Schwarzen gezeichnet. Das ist tragisch, aber es ist nicht mystisch. Es ist Arbeit. Und Arbeit hat Kosten.

Die Frage ist nicht, ob wir das Schwarze nutzen. Die Frage ist, wer den Preis zahlt — und wer den Gewinn einstreicht."

Was die Erzählung verrät: Die Gilden entmystifizieren die Schwelle. Für sie ist das Schattenfieber ein Arbeitsrisiko, kein kosmisches Drama. Das ist pragmatisch, nüchtern — und zutiefst zynisch. Denn wer den Preis als "Arbeitskosten" framed, kann ihn auf andere abwälzen. Die Gilden brauchen das Schwellensubstrat für Materialien, die kein anderer Prozess erzeugt. Und die Arbeiter, die es abbauen, sind ersetzbar.

Was sie verschweigt: Die Gilden wissen mehr über die Schwelle als sie zugeben. Ihre Glasmacher haben Linsen geschliffen, durch die man Schwellensubstrat sehen kann. Ihre Schmiede haben Legierungen erzeugt, die nur unter Schwelleneinfluss möglich sind. Dieses Wissen ist ihr wertvollstes Kapital — und es ist streng geheim.

Kernfunktion: Profitlegitimation. Die Schwelle als Rohstoffquelle zu behandeln, erlaubt Ausbeutung ohne schlechtes Gewissen. Der Preis wird externalisiert, der Gewinn privatisiert.

Materialpalette der Gilden — Erdtöne, Bronze, Ledergerbung, Werkzeugstahl

Abbildung 3: Materialpalette der Gilden — Erdtöne, Bronze, Ledergerbung, Werkzeugstahl

Die Materialsprache der Gilden spiegelt ihre Kosmologie: Erdtöne als Zeichen nüchterner Bodenhaftung, Bronze und Werkzeugstahl als Werkzeuge der Aneignung, Leder als Arbeitshaut. Kein Material behauptet Transzendenz — alles ist Mittel zum Zweck. Die Gilden schmücken sich nicht mit der Schwelle. Sie verarbeiten sie.

4.4 Die Wahrheit zwischen den Spiegeln

Keine der drei Erzählungen ist die Wahrheit. Aber jede enthält Fragmente:

- Die Krone hat recht, dass es eine Grenze gibt, die gehalten werden muss
- Der Orden hat recht, dass Wissen Schutz bietet (wer die Biologie versteht, kann sich schützen)
- Die Gilden haben recht, dass die Schwelle Material produziert, das nutzbar ist

Und keine der drei Erzählungen weiß, was sie mit dem Tiervolk anfangen soll — denn das Tiervolk passt in kein Narrativ. Es ist nicht bedrohlich genug für die Krone. Es ist nicht unrein genug für den Orden. Und es ist zu eigenständig für die Gilden. Das Tiervolk ist der kosmologische Rest, der in keinem Spiegel ganz auftaucht.

Der Spieler wird im Verlauf des Spiels Fragmente aller drei Erzählungen sammeln — und muss selbst entscheiden, was er glaubt. Es gibt keinen Moment, in dem ein NPC sagt: "Und so war es wirklich." Die Wahrheit ist eine Arbeit, die der Spieler leisten muss.

5. *Der historische Wendepunkt — Die Seuche und die Öffnung*

5.1 Die lange Anbahnung

Das Schattenfieber kam nicht über Nacht. Es bahnte sich über Jahrzehnte an — ein langsames Anschwellen, das die meisten erst bemerkten, als es zu spät war.

Vor Generationen: An weit entfernten Dünnstellen — jenseits der Handelsrouten, in Regionen, die Schwarzrand nur vom Hörensagen kennt — begannen erste Berichte über "seltsame Krankheiten" zu kursieren. Händler erzählten von Siedlungen, in denen die Bewohner sich veränderten. Von Orten, die über Nacht aufgegeben wurden. Die Berichte waren vage, widersprüchlich, leicht abzutun. Schwarzrand lag weit genug weg, um sich sicher zu fühlen.

Vor einer Generation: In einer entfernten Region kam es zu einem großen Ausbruch. Eine Siedlung an einer größeren Dünnstelle wurde vom Schattenfieber überrollt. Tausende betroffen, Hunderte in Stufe 2 oder darüber, die Siedlung faktisch aufgegeben. Flüchtlinge brachten Geschichten mit, die man nicht vergisst. Schwarzrand reagierte mit mildem Interesse und Achselzucken: tragisch, aber fern.

Gleichzeitig in Schwarzrand: Die Dünnstelle unter der Stadt war stabil — zu stabil, wie manche sagten. Die Ankerkammer lag versiegelt, der Schwellenanker hielt die Grenze. Das Schattenfieber existierte als seltene Kuriosität der tiefsten Ebenen. Gelegentlich ein Arbeiter, der Symptome zeigte. Gelegentlich ein Ordensbruder, der zu tief forschte. Nichts, worüber man sprach.

5.2 Die Öffnung

Im tiefsten Punkt von Schwarzrand, weit unterhalb des Schlunds, existiert eine natürliche Formation, die als Ankerkammer bekannt ist. Dort ist die Grenze zwischen Stoffwelt und Schwelle am dünnsten. Jahrhundertlang war die Ankerkammer versiegelt — nicht durch Magie, sondern durch massive Steinarchitektur, die die frühesten Bewohner errichtet hatten. Sie verstanden nicht, *was* sie versiegelten, aber sie verstanden, dass es versiegelt bleiben musste.

Vor etwa fünfundzwanzig Jahren öffnete eine Koalition die Ankerkammer.

Wer es getan hat, ist offiziell umstritten. Die Autorenwahrheit: Alle drei Fraktionen waren beteiligt. Ein Ordensgelehrter lieferte das Wissen. Eine Gildenexpedition lieferte die Mittel. Ein Kronbeauftragter gab die Genehmigung. Jeder glaubte, die Situation kontrollieren zu können. Keiner konnte es. Die Koalition zerbrach in dem Moment, als die Konsequenzen sichtbar wurden, und seither beschuldigt jede Fraktion die anderen.

Was danach geschah: Der Schwellenanker wurde aus seiner Position entfernt. Die Dünnstelle verlor ihren Stabilisator. Schwellensubstrat begann unkontrolliert durchzusickern — nicht explosionsartig, sondern schleichend, wie steigendes Grundwasser. Erst die tiefsten Kanäle. Dann der Schlund. Dann die unteren Gürtel-Ebenen.

5.3 Die Covid-Analogie als Zeitlinie

Das Schattenfieber in Schwarzrand folgt derselben Eskalationslogik wie eine Pandemie:

Phase	Zeitraum	Analogie
Ferne Berichte	Jahrzehnte vor Spielbeginn	Erste Fälle weit weg — abstrakt, ignorierbar
Großer Ausbruch anderswo	~25 Jahre vor Spielbeginn	Schockierend, aber noch "deren Problem"
Die Öffnung	~25 Jahre vor Spielbeginn	Lokaler Superspreader-Event — die Ankerkammer wird geöffnet
Langsame Eskalation	25 Jahre bis Spielbeginn	Schattenfieber breitet sich nach oben aus, Normalität erodiert
Akute Krise	Spielbeginn	Zweite Welle: Die Fälle steigen wieder. Angst kehrt zurück.

Zum Zeitpunkt des Spielbeginns hat sich Schwarzrand an das Schattenfieber *gewöhnt* — so wie Gesellschaften sich an Pandemien gewöhnen. Der Schlund ist Quarantänezone. Der Gürtel lebt mit gelegentlichen Fällen. Die Oberen Ränder tun so, als gäbe es kein Problem. Aber jetzt steigen die Zahlen wieder. Neue Fälle im Gürtel. Gerüchte über Stufe-2-Betroffene in den Oberen Rändern. Das Gefühl, dass etwas kippt.

5.4 Der Schwellenanker

In der Ankerkammer fanden die Expeditionsteilnehmer etwas. Ein Objekt, das an der Grenze zwischen Stoffwelt und Schwelle existiert. Es ist nicht ganz Materie und nicht ganz *nicht* Materie.

Der Schwellenanker ist ein Grenzstabilisator.

In seiner natürlichen Position — eingebettet in die Ankerkammer — hielt er die Grenze stabil. Nicht geschlossen, nicht geöffnet, sondern in einem Gleichgewicht. Die alten Bewohner hatten die Kammer nicht versiegelt, um den Schwellenanker *einzusperren*, sondern um ihn *ungestört* arbeiten zu lassen.

Die Expedition entfernte den Schwellenanker aus seiner Position. In diesem Moment verlor die Dünnstelle ihren Stabilisator, und die Schwelle begann unkontrolliert durchzusickern.

Schwellenanker — Drei Zustände: ruhend, resonant, aktiviert

Abbildung 4: Schwellenanker — Drei Zustände: ruhend, resonant, aktiviert

Der Schwellenanker existiert in mindestens drei wahrnehmbaren Zuständen: ruhend (in der Ankerkammer, stabilisierend — kaum sichtbar, eher spürbar), resonant (reagierend auf Schwellennähe oder Kontaktpersonen — Kontur wird sichtbar, kaltes blau-violettes Leuchten) und aktiviert (vollständige Interaktion mit der Schwelle — instabil, gefährlich, faszinierend). Die Übergänge zwischen den Zuständen sind fließend und nicht vollständig verstanden.

Schwellenanker — Hero-Shot, aktivierter Zustand

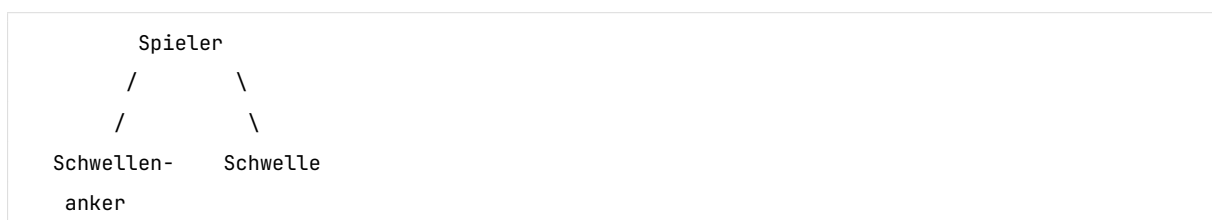
Abbildung 5: Schwellenanker — Hero-Shot, aktivierter Zustand

Im aktivierten Zustand wird der Schwellenanker zum visuellen Brennpunkt der Kosmologie: ein Objekt, das gleichzeitig in der Stoffwelt und in der Schwelle existiert, dessen Licht kalt und fremd ist — nicht die Wärme einer Kerze, sondern das Leuchten einer Quallenkolonie in der Tiefsee. Beide leuchten. Nur eines davon ist für den Betrachter gedacht.

Schwellenanker — Hero-Shot, aktiviert (Detail)

Abbildung 6: Schwellenanker — Hero-Shot, aktiviert (Detail)

Das Resonanz-Dreieck:



- Schwellenanker — Schwelle: Der Schwellenanker reguliert den Durchfluss. Ohne ihn in der Kammer fließt Schwellensubstrat unkontrolliert.
- Spieler — Schwellenanker: Der Schwellenanker reagiert auf den Spieler — möglicherweise wegen dessen eigenem Schattenfieber-Status. Je höher die Kontamination, desto stärker die Resonanz.

- Spieler — Schwelle: Der Spieler nimmt die Schwelle je nach Schattenfieber-Stufe anders wahr. Was er sieht, was er fühlt, was er für real hält — alles verschiebt sich.

Wo ist der Schwellenanker jetzt? Unbekannt. Er wurde aus der Kammer genommen und ist seither verschwunden. Die drei Fraktionen suchen ihn. Die Hauptquest dreht sich um diese Suche.

6. Gilden-Monopolstruktur — Die Materialherren

6.1 Organisationsprinzip

Die Gilden von Schwarzrand sind keine mittelalterlichen Handwerkervereinigungen. Sie sind Monopolisten, die vertikale Kontrolle über ganze Versorgungsketten ausüben — vom Rohstoff über die Verarbeitung bis zum Verkauf. Sie funktionieren als Megacorporations in mittelalterlicher Verpackung.

Jede Gilde kontrolliert: - Rohstoffzugang (Minen, Zulieferer, Handelsrouten) - Verarbeitungswissen (geheime Rezepturen, patentierte Techniken) - Vertrieb (wer kaufen darf, zu welchem Preis, unter welchen Bedingungen) - Ausbildung (Lehrlinge werden vertraglich gebunden, Wissen ist nicht frei)

6.2 Die großen Gilden von Schwarzrand

Gilde	Monopol	Schwellenverbindung	Machtinstrument
Schmiede-Gilde	Tiegelstahl, Legierungen, Waffen	Schwellenlegierungen — Metalle, die nur unter Schwelleneinfluss verschmelzen	Militärische Abhängigkeit: Die Krone braucht Waffen
Glasmacher-Gilde	Optische Instrumente, Linsen	Schwellenlinsen — Glas, das Schwellensubstrat sichtbar macht	Informationsmonopol: Kontamination messen, Dünnstellen kartieren
Weber-Gilde	Textilien, Färbetechnik	Schwellenfäden — biolumineszente, selbstreparierende Fasern	Statusmonopol: Schwellentextilien demonstrieren Reichtum
Gerber-Gilde	Leder, Panzerung, Abwasser	Kontrolliert die Kanäle im Schlund	Infrastrukturmonopol: Zugang zu den tiefsten Dünnstellen
Goldschmiede-Gilde	Edelmetall, Emaille, Bankwesen	Schwellenmetalle für unfälschbare Siegeltechnik	Finanzmonopol

Gilde	Monopol	Schwellenverbindung	Machtinstrument
Kerzenzieher & Seifensieder	Beleuchtung, Talg, Wachs	Schwellentalg — brennt bläulich, vertreibt Schwellenphänomene	Alltagsmonopol: Beleuchtung ist existenziell
Pergamentenr & Buchbinder	Schreibmaterial	Liefern das Material für alles gespeicherte Wissen	Schnittstelle Gilden/Orden
Steinmetze	Architektur, Gewölbetechnik	Kenntnis der geologischen Strukturen	Wissensmonopol: Geheime Baupläne

6.3 Schwellenwirtschaft — Das dreckige Geheimnis

Die offizielle Position aller Gilden: Schwellenmaterialien sind gefährlich, selten und werden nur unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen verarbeitet.

Die Realität: Schwarzrand lebt von der Schwelle. Die gesamte wirtschaftliche Sonderstellung der Stadt liegt in den Materialien, die nirgendwo sonst existieren.

Die Gilden externalisieren die Kosten. Die Arbeiter, die Schwellenmaterialien abbauen, leben im Schlund. Sie sind arm, oft bereits kontaminiert, und haben keine Verhandlungsmacht. Die Materialien werden in den Mittelwand-Werkstätten veredelt und in den oberen Rändern verkauft. Der Profit steigt; das Risiko bleibt unten.

Der Orden toleriert es stillschweigend. Die Ordensführung weiß, dass die Gilden Schwellenmaterialien nutzen. Aber ein offener Konflikt würde die wirtschaftliche Basis der Stadt zerstören. Also predigt der Orden Reinheit — und kauft Schwellenlinsen für seine eigenen Bibliotheken.

Die Krone profitiert. Schwellenlegierungs-Waffen sind der Grund, warum Schwarzrands Garnison trotz leerer Kassen schlagkräftig bleibt. Die Krone verurteilt die Gilden offiziell und bestellt heimlich.

Diese Dreier-Heuchelei ist das politische Fundament von Schwarzrand. Alle drei Fraktionen predigen Wasser und trinken Wein. Der Spieler wird dieses Netz aus Scheinheiligkeit aufdecken — und muss entscheiden, ob er es ausspielt, vertuscht oder ignoriert.

WBB Kapitel 2 — Topos

RELICS: Schwellenanker — World Building Bible Kapitel 2: Topos

Vorbemerkung

Topos beschreibt die physische Welt: Geographie, Klima, Architektur, Flora, Fauna — alles, was der Spieler sehen, betreten und erkunden kann. Die vertikale Achse ist das ordnende Prinzip: *Aufsteigen* wird sicherer, *absteigen* gefährlicher. Materialien bedeuten Macht. Der Nebel ist nicht nur Nebel.

1. Der Talkessel — Geologie von Schwarzrand

1.1 Entstehung

Schwarzrand liegt in einem Talkessel, der vor geologischen Zeitaltern durch den Einbruch einer unterirdischen Kaverne entstand. Die Felswände — steil, zerklüftet, aus geschichtetem Kalkstein und Schiefergestein — ragen bis zu dreihundert Meter über den Talboden auf. Der Kessel misst an seiner breitesten Stelle knapp zwei Kilometer im Durchmesser und verengt sich nach unten trichterförmig. Am tiefsten Punkt, weit unter dem heutigen Straßenniveau, liegt die Ankerkammer.

Die Geologie allein erklärt den Talkessel nicht vollständig. Die Gesteinsschichten zeigen Anomalien: Kristalleinschlüsse, die keiner bekannten Mineralformation entsprechen. Adern aus einem dunklen, glasartigen Material, das weder Obsidian noch Basalt ist. Stellenweise scheint der Fels selbst eine Struktur zu besitzen, die eher organisch als geologisch wirkt — als hätte etwas von unten in den Stein hineingewachsen. Die Steinmetze-Gilde kennt diese Formationen. Sie kartieren sie, meiden sie beim Bau und sprechen nicht darüber.

Das ist die Dünnstelle. Keine sichtbare Grenze, kein leuchtender Riss in der Erde — sondern eine geologische Bedingung, die den Fels selbst verändert hat. Je tiefer man gräbt, desto fremder wird das Gestein. Je höher man baut, desto verlässlicher ist die Materie.

1.2 Die drei Höhenzonen als begehbare Architektur

Die Stadt ist keine Siedlung, die *in* einem Talkessel steht. Sie ist eine Siedlung, die den Talkessel *ist*. Jede Felswand, jeder Vorsprung, jede natürliche Terrasse wurde bebaut, untermauert, erweitert. Schwarzrand wächst nicht in die Fläche — es wächst nach oben und nach unten.

Die drei Höhenzonen sind nicht nur soziale Schichten — sie sind physisch getrennte Lebensräume mit unterschiedlicher Architektur, unterschiedlichem Klima und unterschiedlicher Schwellenexposition.

Die Oberen Ränder (*Die Krone, Gildengipfel*) Die höchsten bebauten Ebenen liegen auf den Felskanten und den oberen Terrassen. Hier ist die Luft klar. Die Sonne erreicht die Gebäude ohne Filterung durch Nebel oder Schwellenphänomene. Der Himmel ist sichtbar — ein Luxus, den man erst versteht, wenn man den Gürtel verlässt.

Architektur: Massive Steinblöcke aus poliertem Kalkstein und Stampflehm bilden brutalistische Strukturen, die Stärke durch Geometrie ausdrücken. Rechte Winkel, sichtbare Tragstrukturen, monumentale Proportionen. Hängende Gärten durchbrechen die Strenge: botanische Terrassen, durchzogen von Lichtschächten, die die einzige Vegetation beherbergen, die keinerlei Schwelleneinfluss zeigt. Offene Arkaden verbinden die Gebäude — Promenaden, auf denen die Oberschicht flaniert und gesehen wird.

Die Gildenmeister-Residenzen stehen neben den Kronbauten und überragen sie stellenweise — eine architektonische Machtdemonstration, die die Krone toleriert, weil die Gilden die Baugenehmigungen finanzieren.

Materialien: Polierter Stein, facettiertes Glas, Metallintarsien, Schwellenlegierungs-Beschläge an den wichtigsten Toren.

Der Gürtel (*Die Mittelwand*) Zwischen den Oberen Rändern und dem Schlund erstreckt sich der Gürtel — der größte bewohnte Bereich, ein vertikales Gewirr aus Fachwerkhäusern, Werkstätten, Brücken, Treppen und Stegen, das sich an die Felswände schmiegt wie ein Organismus an seinen Wirt.

Architektur: Der älteste Teil der Stadt. Romanische Rundbögen in den Fundamenten, gotische Spitzbögen in den Werkstätten darüber, Fachwerk-Erker aus jüngerer Zeit. Die Bausubstanz ist geschichtet wie Sedimentgestein — jede Generation hat auf die vorherige gebaut. Staffelgiebel reißen sich an schiefe Dachlinien. Zunftszeichen markieren die Fassaden. Im Erdgeschoss wird gearbeitet, darüber gewohnt. Die Gassen sind so schmal, dass man sich an manchen Stellen mit ausgestreckten Armen an beiden Wänden abstützen kann.

Treppen und Rampen verbinden die Ebenen — ein dreidimensionales Straßennetz, das Ortsfremde zuverlässig in die Irre führt. Seilzüge und einfache Lastenaufzüge transportieren Waren zwischen den Ebenen.

Schwellenphänomene: Im oberen Gürtel selten — ein Kerzenlicht, das zu blau flackert, ein Schatten, der nicht zur Lichtquelle passt. Weiter unten werden die Phänomene häufiger: Nebelschwaden gegen den Wind, feuchte Wände ohne Regen, das "Schwellendröhnen".

Bevölkerung: Handwerker, Kaufleute, niederer Adel, Ordensbrüder, Gesellen und Lehrlinge. Der Gürtel ist das arbeitende Herz von Schwarzrand.

Der Schlund (*Die Tiefen*) Unterhalb des Gürtels, wo das Tageslicht kaum noch hinreicht und der Nebel permanent ist, beginnt der Schlund. Er ist Schwarzrands offene Wunde — der Ort, an dem die Schwelle greifbar wird.

Architektur: Improvisiert: Holzreste, aufgearbeitete Ziegel, Stoffbahnen als Wände, Seile als Geländer. Die ältesten Bauten sind die Kanaleingänge — massive Steinportale, die einst die Abwassersys-

teme markierten und heute zu Behausungen umfunktioniert wurden. Die Gerber-Gilde kontrolliert diese Portale.

Weiter unten hört die menschliche Baukunst auf und die Schwelle beginnt zu gestalten. Felswände zeigen kristalline Auswüchse in blassem Grün und Blau. Stalaktitenartige Formationen hängen von Gewölben, die nie von Menschenhand gemeißelt wurden. Wasser — oder etwas, das wie Wasser aussieht — sammelt sich in leise vibrierenden Becken. Die Luft ist dichter hier, wärmer als sie sein sollte. Sie schmeckt nach Kupfer und etwas Unbestimmtem.

Stadtschnitt Kanalzone — Übergang Gürtel/Schlund mit Schwellenphänomenen

Abbildung 7: Stadtschnitt Kanalzone — Übergang Gürtel/Schlund mit Schwellenphänomenen

Die Kanalzone markiert den Übergang, an dem menschliche Architektur und Schwellenwachstum ineinander übergehen. Hier verlaufen die Abwasserkanäle der Gerber-Gilde — massive Steinportale, die als Infrastruktur geplant wurden und längst zu Lebensraum, Handelsroute und Schwellenmaterial-Quelle geworden sind. Die Schichtgrenzen sind nicht sauber — der Schlund kriecht in den Gürtel, und die Grenze verschiebt sich mit jeder Schwellennebel-Periode.

Stadtschnitt Kanalzone — Detailansicht mit Beleuchtung und Bewohnern

Abbildung 8: Stadtschnitt Kanalzone — Detailansicht mit Beleuchtung und Bewohnern

Bevölkerung: Tagelöhner, Gesetzlose, Schattenfieber-Betroffene, Deserteure, Tiervolk-Händler und alle, die woanders keinen Platz finden. Im Schlund haben sich eigene Gemeinschaften gebildet — besonders unter den Stufe-2-Betroffenen. Der Schwarzmarkt ist der einzige Ort, an dem Schwellenmaterialien ohne Gildensiegel gehandelt werden.

2. Klima und Schwellenphänomene

2.1 Das natürliche Klima

Schwarzrands Talkessel liegt in einer mitteleuropäischen Klimazone: gemäßigt, feucht, mit kühlen Wintern und milden Sommern. Die steilen Felswände erzeugen einen Kamineffekt — warme Luft steigt auf, kalte Luft sinkt nach. Das Ergebnis ist ein permanenter Luftstrom von unten nach oben, der den Nebel in den Tiefen hält und die Oberen Ränder freibläst.

Niederschlag: Häufig. Regen sammelt sich an den Felswänden, läuft in Rinnen und Kanälen nach unten und speist die Wasserbecken im Schlund. Das Wasser wird kontaminierter, je tiefer es fließt. Im Gürtel trinkt man Regenwasser aus Dach-Zisternen. Im Schlund trinkt man, was man kriegen kann.

Nebel: Der natürliche Nebel entsteht durch die Temperaturdifferenz zwischen dem feuchten Talboden und den wärmeren Felswänden. Am dichtesten in den frühen Morgenstunden. In den Oberen Rändern löst er sich mittags auf. Im Schlund löst er sich nie vollständig auf.

2.2 Schwellenphänomene und ihre Sichtbarkeit

Der natürliche Nebel vermischt sich in den unteren Ebenen mit Schwellenphänomenen, sodass niemand genau sagen kann, wo das Gewöhnliche aufhört und das Fremde beginnt. Diese Ununterscheidbarkeit ist das zentrale Atmosphäre-Prinzip von Schwarzrand.

Schwellennebel: Geringfügig wärmer als natürlicher Nebel. Bewegt sich langsamer, manchmal gegen den Wind. Reagiert auf Schall — laute Geräusche drängen ihn kurzzeitig zurück, Stille zieht ihn an. In seinen dichtesten Formen zeigt er Strukturen: Wirbel wie Fingerabdrücke, Verdichtungen wie Silhouetten, Lichtbrechungen, die es nicht geben sollte.

Biolumineszenz: Organismen nahe der Schwelle entwickeln Leuchtfähigkeit. Im Schlund leuchten Flechten, Pilze und Insekten in einem Spektrum von Blassgrün über Tiefblau bis Violett. Das Licht ist kalt — es wärmt nicht und wirft konturlose Schatten. Schwellentalg-Kerzen reproduzieren dieses Licht künstlich.

Akustische Anomalien: Echos, die vor dem Originallaut zu hören sind. Stimmen aus den Wänden — nachweisbar durch Resonanzlinsen der Glasmacher. Eine permanente Grundfrequenz, so tief, dass man sie fühlt statt hört — das "Schwellendröhnen", im Schlund allgegenwärtig.

Materielle Anomalien: Werkzeuge, die über längere Zeit im Schlund gelagert werden, verändern sich. Eisen oxidiert nicht — es wird dunkler, dichter. Holz verbiegt sich gegen die Maserung. Leder wird elastischer statt spröder. Die Gilden haben diese Effekte systematisiert: Schwellenlegierungen, Schwellenfäden, Schwellentalg — alles Produkte kontrollierter Exposition.

3. Flora und Fauna — Die natürliche Erfindung

3.1 Das Prinzip: Schwellenadaption

Die Schwelle verändert nicht nur Menschen. Jeder Organismus, der langfristig Schwellensubstrat ausgesetzt ist, durchläuft Adaptionprozesse. Bei Pflanzen und Tieren verläuft dieser Prozess langsamer als bei Menschen, aber tiefgreifender — über Generationen akkumulieren sich Veränderungen, die neue Arten hervorbringen.

Das Briefing nennt dies Biotech-Futurismus: Die "Technologie" von RELICS ist nicht mechanisch, sondern organisch. Die fortschrittlichsten Materialien, die wirkungsvollsten Werkzeuge, die wertvollsten Ressourcen sind biologischen Ursprungs — gewachsen, nicht geschmiedet.

Wichtige Abgrenzung: Schwellenadaptierte Flora und Fauna sind NICHT dasselbe wie das Tiervolk. Schwellenadaption ist ein passiver, generationenübergreifender Prozess. Das Tiervolk entstand durch aktive Symbiose mit kosmologisch fremden Wesen (siehe Mythos 1.4).

3.2 Schwellenflora

Schwellenmoose und -flechten besiedeln jede feuchte Oberfläche im Schlund und den unteren Gürtel-Ebenen. Ihre Biolumineszenz ist schwach, aber stetig — ein blassgrünes Glimmen, das die

Dunkelheit nicht vertreibt, aber erträglich macht. Die Kerzenzieher-Gilde trocknet bestimmte Moosarten und mischt sie in Talgkerzen.

Schwellenpilze wachsen in den tieferen Kavernensystemen. Ihre Fruchtkörper erreichen ungewöhnliche Größen — manche stehen mannshoch. Sie leuchten in tieferem Blau und pulsieren in einem langsamen Rhythmus, der an Atemzüge erinnert. Ihre Sporen sind eine der Hauptquellen für Schwellensubstrat-Kontamination in geschlossenen Räumen. Die Gerber-Gilde schickt Erntetrupps mit primitiven Atemschutzmasken hinab.

Aus dem Myzel bestimmter Schwellenpilzarten gewinnen die Gilden Schwellenfäden: biolumineszent, extrem reißfest, mit rudimentärer Selbstreparatur. Textilien aus Schwellenfäden sind das Prestige-Produkt der Weber-Gilde — sie leuchten schwach im Dunkeln, halten jahrzehntelang und kosten ein Vermögen.

Schwarzrankenwurzeln sind die größte bekannte Schwellenpflanze — ein Wurzelsystem, dessen zugehörige Pflanze nie gefunden wurde. Die Wurzeln durchziehen die Felswände in den tieferen Schichten, schwarz, ledrig, dicker als ein Menschenarm, und sie *wachsen*. Manche Gebäude im unteren Gürtel sind mit den Wurzeln verwachsen. Die Schwarzrankenwurzeln produzieren Schwellenharz — ein dunkles, zähflüssiges Harz, das als Grundstoff für Bindemittel, Dichtungsmaterial und Brennstoff für warm-rötlich leuchtende Lampen dient.

3.3 Schwellenfauna

Schwelleninsekten sind allgegenwärtig. Motten mit biolumineszenten Flügeln umschwirren Lichtquellen im Schlund. Käfer mit chitinösen Panzern wie dunkles Glas leben in den Wurzelgeflechten. Ihr Chitin ist ein begehrtes Material — die Schmiede-Gilde verarbeitet es zu leichten Panzerplatten, härter als Leder und leichter als Stahl.

Schwellenratten sind größer als gewöhnliche Ratten, mit dunklerer Fellstruktur und Augen, die im Dunkeln aus sich heraus leuchten. Aggressiver und intelligenter als ihre Artgenossen. Schlundbewohner halten sie als Wächter — sie reagieren auf Schwellensubstrat-Konzentrationen und werden unruhig, bevor Schwellenphänomene einsetzen.

Kanalfische leben in den Wassersystemen des Schlunds — blinde, durchscheinende Geschöpfe, deren Organe durch die Haut sichtbar sind. Ihr Fleisch ist nahrhaft, geschmacklich "metallisch-süß". Die Gerber-Gilde kontrolliert die ergiebigsten Fischgründe.

Deckenhänger sind die beunruhigendste Schwellenart. Fledermausartige Organismen in den Gewölben der tiefsten Kavernen, deren Anatomie allem widerspricht, was Naturforscher kennen. Ihre Flügel sind membranös und biolumineszent. Ihre Körper haben eine Symmetrie, die nicht bilateral ist — sie sehen aus verschiedenen Winkeln unterschiedlich aus, als wäre ihre Form eine Frage der Perspektive. Leise, einzelgängerisch, von Schlundbewohnern gemieden.

3.4 Flora und Fauna als Wirtschaftsfaktor

Die Schwellennatur ist die wirtschaftliche Grundlage von Schwarzrand. Jede Gilde bezieht mindestens einen Rohstoff aus der schwellenadaptierten Biologie:

Gilde	Schwellen-Rohstoff	Quelle	Verwendung
Weber	Schwellenfäden	Schwellenpilz-Myzel	Biolumineszente Textilien
Kerzenzieher	Schwellentalg	Schwellenmoos + Tierfett	Leuchtende, schwellenabweisende Kerzen
Schmiede	Chitinplatten	Schwellenkäfer-Panzer	Leichte Panzerung
Gerber	Kanalleder	Schwellenfisch-Haut	Wasserfestes, elastisches Leder
Glasmacher	Sporenpulver	Schwellenpilz-Sporen	Beimischung für Schwellenlinsen
Steinmetze	Schwellenharz	Schwarzrankenwurz	Dichtungsmittel, Gussformen
Goldschmiede	Kristalleinschlüsse	Schwellenmineralien	Siegel-Besatz, Emaille-Zusatz
Pergamenten	Schwellentinte	Schwellenmoos-Extrakt	Tinten, die auf Schwellensubstrat reagieren

4. Die acht Landmarken

Schwarzrand definiert sich über acht Orte, die als Orientierungspunkte, Machtstandorte und Spielgebiete fungieren — von oben nach unten, von der Sicherheit in die Schwelle.

4.1 Die Kronbastion

Lage: Höchster Punkt der Oberen Ränder, auf dem breitesten Felsplateau am Nordrand.

Die Kronbastion ist der Regierungssitz — eine monumentale Anlage aus massivem Kalkstein über drei Terrassen, dominiert von einem zentralen Turm, dem höchsten Bauwerk Schwarzrands. Von seinem obersten Stockwerk sieht man den dunklen Schimmer am Horizont — den Schwarzen Rand. Die Architektur ist überwältigend und kalt: brutalistische Blöcke, rechte Winkel, schmucklose Fassaden, in die Schwellenlegierungs-Siegel eingelassen sind.

4.2 Der Gildenhof

Lage: Obere Ränder, Südwestseite, gegenüber der Kronbastion.

Ein Komplex aus acht Gildenhäusern um einen zentralen Versammlungsplatz. Jedes Gildenhause demonstriert das Handwerk seiner Gilde an der eigenen Fassade: Die Glasmacher residieren hinter farbigem Glas. Die Schmiede haben ihre Fassade mit Metallreliefs verkleidet. Die Weber hängen Banner aus Schwellentextilien, die bei Dunkelheit leise leuchten. Dass der Gildenhof auf gleicher Höhe wie die Kronbastion liegt, ist ein Statement.

4.3 Die Stille Bibliothek

Lage: Obere Ränder, Ostseite, auf einem Felsvorsprung wie eine Kanzel über dem Talkessel.

Hauptsitz des Ordens. Möglicherweise das älteste noch genutzte Bauwerk Schwarzrands. Romantische Fundamente: Rundbögen, dicke Mauern, Krypta-Gewölbe tief im Fels. Obere Stockwerke gotisch ergänzt. Beherbergt die umfangreichste Sammlung von Texten, Karten und Dokumenten — vieles dem allgemeinen Zugang entzogen. In den tiefsten Krypten lagern die Schwellenchroniken — Aufzeichnungen der frühesten Bewohner über die Dünnstelle. Der Orden behauptet, sie seien unleserlich. Es gibt Hinweise, dass das nicht stimmt.

4.4 Der Große Steig

Lage: Verbindet die Oberen Ränder mit dem Gürtel — eine breite, in den Fels gehauene Treppe.

Die Hauptverkehrsader Schwarzrands, breit genug für zwei Karren nebeneinander, mit Absätzen alle fünfzig Höhenmeter für Ladestationen, Zollposten und Rasthäuser. Gleichzeitig Kontrollzone: Die Krone betreibt Zollstationen, die Gilden die Ladestationen, der Orden eine Schreibstube auf halber Höhe. Wer den Steig benutzt, wird dreifach notiert. Wer ihn nicht benutzt, nimmt die Schmalen Stiegen — steile, unbeleuchtete Treppenschächte, die der Gerber-Gilde gehören.

4.5 Der Markt der tausend Treppen

Lage: Zentraler Gürtel, wo mehrere Ebenen zusammentreffen.

Der größte Handelsplatz erstreckt sich über sechs Ebenen — verbunden durch Treppen, Brücken, Seilzüge und Galerien. Händler bieten Waren auf Balkonen an. Käufer steigen Treppen hinauf zum Feilschen und andere hinab zum Bezahlen. Lizenzierte Gildenstände neben Straßenverkäufern mit Waren "unbekannter Herkunft". Schwellenmaterialien werden nicht offen gehandelt — aber jeder weiß, welcher Stand im dritten Untergeschoss die besten Schwellenlinsen hat.

4.6 Das Schlundtor

Lage: Unterer Rand des Gürtels, am Übergang zum Schlund.

Ein massives Steinportal, errichtet von der Gerber-Gilde, besetzt mit einem permanenten Kronwachposten. Über dem Bogen Steinreliefs mit Stufe-3-Betroffenen in verschiedenen Stadien der Entgrenzung — alt und von Schwellenmoosen begrünt, was ihnen bei Dunkelheit eine biolumineszente Beleuchtung gibt. Jenseits des Schlundtors endet der faktische Einfluss der Krone an der zweiten Kanalebene. Danach regieren die Schlundgemeinschaften sich selbst.

4.7 Die Ankerkammer

Lage: Tiefster erreichbarer Punkt, weit unterhalb des bewohnten Schlunds.

Der Ort, an dem der Schwellenanker einst lag. Heute ein leerer *Zustand*, denn die Geometrie der Ankerkammer ist nicht stabil. Wände scheinen ihre Position zu ändern. Entfernungen sind unzuverlässig. Die Schwelle ist hier so nah, dass die Unterscheidung zwischen Stoffwelt und Jenseit praktisch aufgehoben ist. Offiziell gesperrt seit der Öffnung. Die Hauptquest führt hierher zurück.

4.8 Das Tiervolk-Viertel (*Die Fährte*)

Lage: Unterer Gürtel bis oberer Schlund — die Übergangszone, die keiner der beiden Bereiche für sich beansprucht.

Das Tiervolk hat kein offizielles Viertel. Es hat die Fährte — ein loses Netzwerk aus Handelsstätten, Lagerhäusern und Unterkünften, das sich durch die Übergangszone zwischen Gürtel und Schlund zieht. Der Name kommt von den Bewohnern des Gürtels, die behaupten, man könne den Weg zum Tiervolk *riechen*, nicht sehen. Das ist Vorurteil, aber nicht ganz falsch: Die Fährte hat einen eigenen Geruch — Tiermoschus, Schwellenmoos, Räucherwerk und Harze, die das Tiervolk aus entfernten Dünnstellen mitbringt.

Warum die Übergangszone: Das Tiervolk lebt nicht im Schlund, weil es dort nicht leben *muss* — die Symbiose mit den Fremden schützt sie teilweise vor Schwelleneffekten. Sie leben nicht im Gürtel, weil die menschlichen Bewohner es nicht dulden. Die Übergangszone ist der Ort, den niemand will — und genau deshalb der Ort, der dem Tiervolk gehört.

Tiervolk-Marktszene — Handel in der Fährte

Abbildung 9: Tiervolk-Marktszene — Handel in der Fährte

Die Fährte ist ein Handelsknotenpunkt: Das Tiervolk bringt Waren aus Regionen mit, die kein menschlicher Händler bereist — andere Dünnstellen, entlegene Siedlungen, Orte, die auf keiner Karte stehen. Ihre Waren sind selten, oft unidentifizierbar, manchmal gefährlich. Die Gilden handeln offiziell nicht mit dem Tiervolk (der Orden verbietet es). Inoffiziell fließen Schwellenmaterialien, Informationen und Münze in beide Richtungen.

Tiervolk-Händler — Fuchsgestalt mit Handelsware

Abbildung 10: Tiervolk-Händler — Fuchsgestalt mit Handelsware

Die Tiervolk-Händler bewegen sich zwischen den Welten: Ihre Physiognomie erinnert an die Wirtstierspezies (Fuchs, Marder, Rabe, Hirsch und andere), doch die Proportionen sind subtil verschoben — Arme etwas zu lang, Finger zu schmal, Kopfneigung unmenschlich. Sie handeln nüchtern, präzise, ohne Sentimentalität. Was sie anbieten, hat keinen festen Preis — der Wert bemisst sich nach dem, was der Käufer zu geben bereit ist. Nicht alle ihre Geschäfte sind legal.

Tiervolk-Diebin — Mardergestalt in der Übergangszone

Abbildung 11: Tiervolk-Diebin — Mardergestalt in der Übergangszone

Das Briefing definiert das Tiervolk als "Händler und Diebe". Die Diebe des Tiervolks sind keine Straßenräuber. Sie sind Informationsbeschaffer, Schmuggler, Hehler — ein paralleles Wirtschaftsnetzwerk, das die offizielle Gildenstruktur unterwandert, ohne sie herauszufordern. Die Mardergestalt oben zeigt die typische Mischung: menschlich genug, um in der Menge unterzugehen; fremd genug, um nie ganz dazuzugehören.

Architektur: Die Fährte hat keine Architektur im menschlichen Sinn. Temporäre Strukturen — Zelte aus schwerem, geöltem Stoff, tragbare Holzgestelle, die innerhalb von Stunden auf- und abgebaut werden können. Das Tiervolk baut nicht für die Ewigkeit. Es baut für die nächste Reise. Die einzigen permanenten Strukturen sind die Lagerkeller, die von der Gerber-Gilde gemietet werden.

Atmosphäre: Die Fährte wirkt *leicht alien*. Die Proportionen der Zeltstrukturen sind subtil anders — etwas zu hoch, etwas zu schmal, mit Eingängen für Wesen mit anderen Körpermaßen. Die Beleuchtung stammt von biolumineszenten Organismen in verschlossenen Glasgefäßen — ein Licht, das kälter und gleichmäßiger ist als alles, was die Kerzenzieher-Gilde produziert. Es riecht nach Fremde. Es klingt nach Fremde. Es ist der einzige Ort in Schwarzrand, der nicht *menschlich* ist.

5. Dünnstellen-Geographie

5.1 Die Dünnstelle von Schwarzrand

Die Dünnstelle, auf der Schwarzrand errichtet wurde, ist keine punktförmige Anomalie. Sie ist ein Gradient — eine Zone abnehmender Grenzstärke, die sich vom Talboden ausgehend nach unten intensiviert. An der Oberfläche ist die Schwelle kaum spürbar. In der Tiefe wird sie überwältigend.

Dieser Gradient ist der Grund für die vertikale Stadtstruktur, der Grund, warum Höhe Sicherheit bedeutet, und der Grund, warum die soziale Hierarchie nicht nur Ungerechtigkeit ist, sondern kosmologische Konsequenz.

5.2 Schwellenzonen

Zone	Schwellenintensität	Typische Lage	Phänomene
Zone 0	Keine	Außerhalb des Talkessels	Keine — Stoffwelt normal
Zone 1	Gering	Obere Ränder	Unmerklich. Schwellenlinsen zeigen minimale Restspuren

Zone	Schwellenintensität	Typische Lage	Phänomene
Zone 2	Moderat	Gürtel	Subtile Anomalien. Nebel, akustische Störungen, leichte Materialveränderun- gen
Zone 3	Hoch	Schlund / Fährte	Permanente Anomalien. Biolumineszenz, Schwellenflora/- fauna, Schattenfieber- Risiko
Zone 4	Extrem	Ankerkammer / Tiefe Kavernen	Instabile Realität. Geometrie- Anomalien, garantierte Kontamination

5.3 Andere Dünnstellen

Schwarzrand ist nicht die einzige Dünnstelle der Welt — nur die größte und beständigste bekannte. Andere Dünnstellen existieren an anderen Orten: kleiner, flüchtiger, mit eigenen Manifestationen. Das Tiervolk kennt viele dieser Orte und nutzt sie als Handelsrouten.

An einer dieser entfernten Dünnstellen kam es vor einer Generation zu einem großen Schattenfieber-Ausbruch — dem Ereignis, das in Schwarzrand als ferne Warnung ignoriert wurde, bevor die Öffnung der Ankerkammer die Bedrohung vor die eigene Haustür brachte (siehe Mythos 5.1–5.3).

6. Architektur der drei Schichten

6.1 Entwurfsprinzip

Die Architektur von Schwarzrand ist nicht geplant — sie ist gewachsen. Jahrhunderte des Bauens, Umbauens und Wiederaufbauens haben eine Stadttextur erzeugt, die geologischer wirkt als architektonisch: geschichtet, sedimentär, unregelmäßig.

Das ordnende Prinzip: Höhe bestimmt Stil. Je höher ein Gebäude liegt, desto jünger und repräsentativer. Je tiefer, desto älter und improvisierter. Das liegt nicht an ästhetischer Planung, sondern an Macht.

6.2 Obere Ränder — Brutalismus als Machtsymbol

Massive Blöcke aus poliertem Kalkstein und Stampflehm. Rohe geometrische Formen: Kuben, Zylinder, Pyramidenstümpfe. Sichtbare Tragstrukturen. Fenster wie Schießscharten. Licht fällt durch präzise kalkulierte Schächte — die Glasmacher-Gilde hat Linsen geschliffen, die Sonnenlicht bündeln und durch die Gänge leiten.

Die utopischen Akzente — Hängende Gärten, offene Arkaden, Lichtschächte — wirken nicht wie Freundlichkeit, sondern wie kontrollierte Großzügigkeit. Schönheit als Machtdemonstration.

6.3 Gürtel — Fachwerk und Sediment

Das architektonische Gedächtnis der Stadt. Romanische Krypta-Gewölbe aus der Gründungszeit, gotische Werkstätten, Fachwerkhäuser, improvisierte Aufbauten. Kein Gebäude ist ganz gerade. Erker ragen über Gassen, Balkone über Treppen, Brücken über Häuser.

In den Werkstätten wird das Handwerk sichtbar: offene Schmieden mit Funken auf der Gasse, Weber-Werkstätten mit dem Rhythmus der Webstühle, Glasmacher-Öfen, deren Hitze die Nachbarhäuser mitwärmt. Die Fassaden tragen Zunftzeichen — geschnitzt, geschmiedet, emailliert.

6.4 Schlund — Improvisation und Schwellenwachstum

Im Schlund endet die Architektur und es beginnt etwas anderes: eine Mischung aus menschlicher Improvisation und schwellenbedingtem Wachstum ohne klare Grenze.

Menschengemachte Strukturen aus Resten. Gebäude niedrig, eng, ohne Plan — jedes eine Antwort auf unmittelbaren Bedarf. Aber das Auffälligste ist nicht das, was Menschen gebaut haben, sondern das, was gewachsen ist. Schwarzrankenwurzeln durchziehen die Wände. Schwellenmoose bedecken jede feuchte Oberfläche. Die biolumineszente Beleuchtung des Schlunds ist kein menschliches Werk — sie ist ein Nebenprodukt der Schwellenflora.

In den tiefsten bewohnten Ebenen verschwimmt die Grenze zwischen Bauwerk und Organismus. Häuser wachsen in Wurzeln hinein. Wände pulsieren schwach von Pilz-Myzel. Die Luft leuchtet grün. Es ist fremd, beängstigend — und für dreitausend Menschen Zuhause.

WBB Kapitel 3 — Ethos

RELICS: Schwellenanker — World Building Bible Kapitel: 3 — Ethos: Völker, Kulturen, Fraktionen, Gesellschaftsordnung, Alltagsleben

Methodische Vorbemerkung

Dieses Kapitel folgt Klastrop/Toscas (2004) Definition von *Ethos* als “die impliziten und expliziten Verhaltenskodizes, die bestimmen, was in einer Welt als normal, erstrebenswert und verboten gilt.” Es fragt nicht nur: *Wie leben die Menschen in Schwarzrand?* Sondern: *Was halten sie für selbstverständlich — und was davon ist eine Lüge, die sie sich selbst erzählen?*

Wolfs (2013) Infrastrukturen Genealogien, Kultur, Sprache und Philosophie stehen im Zentrum. Die kosmologischen Grundlagen wurden in Kapitel 1 (Mythos) gesetzt und werden hier vorausgesetzt. Die geographische Stadtstruktur wurde in Kapitel 2 (Topos) entwickelt.

Leitfrage dieses Kapitels: In einer Stadt, in der das soziale Oben und das kosmologische Oben dasselbe sind — wie formt das die Menschen? Wie formt das die Gruppen, die keine Option auf das Oben haben? Und wie formt das Wesen, die keine Menschen sind?

3.1 Die Materialsprache — Status als Substanz

Das Prinzip

In Schwarzrand gibt es keine klassische Heraldik. Wappen existieren — für die Krone, für die Gilden, für den Orden — aber sie sind das sekundäre System. Das primäre System ist Material.

Was jemand trägt, woraus sein Haus gebaut ist, mit welchen Werkzeugen er arbeitet — das kommuniziert seinen Status präziser als jedes Wappen. Nicht weil Schwarzrand das absichtlich so eingerichtet hat, sondern weil die Materialien hier nicht gleich sind. Tiegelstahl kostet hundertfach mehr als Eisen. Brokatseide erfordert zwanzig Produktionsschritte, von denen sieben nur mit Gilden-Zertifizierung durchgeführt werden dürfen. Bergkristall-Linsen schleifen zu können ist ein Jahrzehnt Ausbildung.

Die Gesellschaft braucht kein Kleidungsgesetz. Die Materialien regulieren sich selbst.

Oberschicht: Monochromie und der eine Akzent

Die Mächtigen von Schwarzrand kleiden sich in einer paradoxen Sprache: Reduktion als Luxus. Die Krone trägt Tiegelstahl, gebürstet bis zur Spiegelglätte, kombiniert mit mattem Schwarz — Samtschichten, Lederarbeiten aus vegetabil gegerbtem Sattlerleder, das gegerbt wurde bis es glatt wie

Pergament ist. Wer es sich leisten kann, trägt keine Farbe. Farbe ist für die Mittelschicht: Safrangelb, Krapp-Rot, Indigo — alles Färbemittel, die man kaufen kann, wenn man genug verdient.

Die Oberschicht besitzt *eines*. Einen Indigo-Akzent an der Schulter. Eine einzelne Blutrot-Siegel-Kapsel aus Schwellenlegierung. Eine Bergkristall-Linse als Anhänger, kaum größer als ein Fingernagel.

Das Konzept-Art zeigt die Krone-Materialpalette in ihrer charakteristischen Sprache: gebürstet-schwarzer Stahl, Blutrot-Siegel auf schieferglattem Untergrund, eine Kristallphiole mit tiefblauem Inhalt. Kein zweiter Farbton. Die Reduktion *ist* die Aussage.

Fraktion Krone — Materialpalette

Abbildung 12: Fraktion Krone — Materialpalette

Für den Orden gilt dasselbe Prinzip, aber gespiegelt: Weiß statt Schwarz. Das Ordensweiß ist keine Reinheitsmetapher aus Tradition — es ist aus praktischer Notwendigkeit entstanden. Weiße Gewänder zeigen Kontamination sofort: eine Schattenfieber-Spur, ein Tintenfleck, Schmutz aus dem Schlund. Ein Ordensbruder, dessen Gewand weiß geblieben ist, war nicht in den Tiefen. Ein Ordensbruder, dessen Gewand nicht mehr ganz weiß ist, hat entweder schlecht gearbeitet oder zu tief geforscht. Das weiß jeder, der den Orden kennt.

Der Orden trägt Knochen-Applikationen — Rosenkränze aus gebleichten Knochen, Ornamente aus Bein in weißgesticktem Leinen. Eine Lupe aus Messing als Zeichen des Forschungsrangs. Das Ordenssiegel aus dunkel geädertem Stein, kaum sichtbar an der Schlüsselbeinnähte. Und manchmal: eine kleine Phiole mit grünlicher Flüssigkeit. Was darin ist, erklärt kein Ordensmann auf Nachfrage.

Fraktion Orden — Materialpalette

Abbildung 13: Fraktion Orden — Materialpalette

Mittelschicht: Färbung als Aufstiegsanzeige

Im Gürtel — der Mittelzone Schwarzrands — spricht das Material anders. Hier ist Farbe keine Bescheidenheit, sondern Investition. Ein Kaufmann, der sich Indigo leisten kann, zeigt das. Ein Handwerker, der sein Leder punzieren lässt, zeigt das. Perlmutter-Einlagen an einem Gürtelschnitt bedeuten fünf gute Jahre. Vergoldete Beschläge am Werkzeugkasten bedeuten Gildenmitgliedschaft.

Die Mittelschicht trägt auch Gildenzeichen — kleine emaillierte Plaketten an der Schulter oder am Mantelkragen, die Gildenzugehörigkeit und Ausbildungsrang anzeigen. Das System ist so komplex wie jede Heraldik.

Fraktion Gilden — Materialpalette

Abbildung 14: Fraktion Gilden — Materialpalette

Wer aufsteigt, tauscht aus. Eisen gegen Tiegelstahl. Leinen gegen gefärbtes Leinen. Gefärbtes Leinen gegen Lodenwalk. Lodenwalk gegen Brokatseide. Das ist nicht heimlich — es ist offen und sozial erwartet. Das nennt sich Tüchtigkeit.

Unterschicht: Die Sprache der Reste

Im Schlund gibt es keine Investition. Es gibt Überleben. Das Material kommt, woher es kommt: aufgearbeitetes Leder aus zweiter oder dritter Hand, geflickte Stoffe, Knochen-Schnitzerei als einzige zugängliche Kunstform, Zinnschmuck aus umgeschmolzenen Gerätschaften.

Aber: In jedem Schlund-Ensemble gibt es ein gestohlenen Stück. Eine Faser Brokatseide als Armband, eine einzelne Lapislazuli-Applikation an der Jacke. Das ist nicht Imitation der Oberschicht — es ist etwas anderes. Es ist Aussage: *Ich weiß, was das wert ist. Ich bin nicht unwissend. Ich bin arm.* Das ist ein wichtiger Unterschied, den die oberen Schichten nie verstehen.

Salva, der Informationsbroker der Reisenden, trägt sein Lapislazuli-Stück nicht als Tarnung. Er trägt es als Kompass.

3.2 Die drei Fraktionen — Kultur und Alltagsleben

3.2.1 Die Krone — Die Sprache der Institution

Kultur und Hierarchie Die Krone ist keine Familie. Sie ist eine Institution, die wie eine Familie spricht. Das Kronoberhaupt nennt seine Vasallen "Getreue." Vasallen nennen ihre Aufseher "Vorgänger." Der Kroneid enthält das Wort "Blut" siebenmal. Das klingt nach Clan-Logik, ist aber Bürokratie.

Die Hierarchie der Krone ist formal, verschriftlicht und unverrückbar. Aufstieg ist möglich — aber nur durch das, was die Krone "Dienst" nennt: nachgewiesene militärische Leistung, verwaltetes Territorium, eingebrachte Ressourcen. Keine der drei kann gefälscht werden, weil alle drei dokumentiert werden. Das Kronarchiv erfasst alles.

Der niedere Kronklerus — Hauptleute, Stadtaufseher, Verwaltungsschreiber — lebt im Gürtel, teils im unteren Bereich der Oberen Ränder. Sie tragen Tiegelstahl-Elemente in ihrer Ausrüstung, aber kein Schwellenlegierungs-Siegel. Das ist der visuell codierte Unterschied zwischen ausführender und befehlgebender Instanz.

Alltagsleben in der Kaserne und im Quartier Der Kronalltag ist Rhythmus. Wecken bei Morgengrauen. Waffe reinigen vor dem Frühstück. Wache in Vierstunden-Schichten. Meldung schreiben vor der Ablösung. Abendessen in der Gruppe. Schlafen.

Soldaten in der Kronarmee entwickeln eine eigene Parallelkultur: schwarze Humor-Sprache für das Schattenfieber ("das Kribbeln," "der Nebel"), Tätowierungen auf dem Unterarm nach der ersten echten Kampfsituation, Würfelspiele mit modifizierten Regeln, die über Jahrhunderte an Kasernentischen entstanden sind.

Die Krone hat ein ambivalentes Verhältnis zur Kunst. Sie zahlt Porträtmaler für Herrscherdarstellungen. Sie finanziert keine Musik und kein Theater. Die Krone hat schlicht nie aufgehört, Militärorganisation als primären Existenzrahmen zu verstehen.

Genealogien Die Kronlinie ist theoretisch durchgehend dokumentiert — zurück bis zur “Gründungslegende” (die in Kapitel 1 als politisch konstruiert analysiert wurde). In der Praxis gibt es drei Lücken in der offiziellen Genealogie, die alle mit dem historischen Wendepunkt der Öffnung der Ankerkammer zusammenfallen. Die Namen aus dieser Periode sind in den Akten vorhanden, aber die Beschreibungen ihrer Amtszeit sind vollständig geschwärzt. Das ist bekannt. Niemand stellt Fragen darüber. Das ist auch bekannt.

3.2.2 Der Orden — Die Sprache des Wissens

Kultur und Hierarchie Der Orden ist eine meritokratische Bürokratie, die so tut, als sei sie eine Berufungsgemeinschaft. Eintritt ist möglich für jeden, der lesen kann. Aufstieg ist möglich für jeden, der die Prüfungen besteht. Die Prüfungen sind fair und streng.

Was das System verschweigt: Die Prüfungen setzen Vorwissen voraus, das nur mit privatem Unterricht aufgebaut werden kann. Die Kinder reicher Kaufleute und niederer Adliger bestehen die Ordenseingangsprüfungen mit dreimal höherer Wahrscheinlichkeit als Kinder aus dem Schlund. Der Orden weiß das. Er nennt es “natürliche Auslese der Eignung.”

Die ordensinterne Hierarchie ist in fünf Ränge gegliedert: Noviz, Lernender, Bruder/Schwester, Forschungsbruder/-schwester, Ordensältester. Jeder Rang trägt ein spezifisches Siegel.

Alltagsleben im Ordenshaus Der Ordensalltag ist Stille und Schrift. Frühmette bei Sonnenaufgang — eine formale Zusammenkunft, keine religiöse im engeren Sinn, sondern ein kollektives Lesen aus den Archivtexten. Arbeit bis Mittag: Forschungsbrüder schreiben, Novizen kopieren, Lernende übersetzen. Mittagessen in Stille, außer an bestimmten Tagen, die “Diskussionsstunden” heißen.

Ordensmitglieder sprechen selten über sich selbst. Wer über sich spricht, lenkt von der Sache ab. Die Sache ist immer das Wissen. Persönliches wird in “Beichtgesprächen” verarbeitet — einem Einzelgespräch mit einem Ordensältesten, das keine religiöse Funktion hat, sondern eine psychologische. Was dort besprochen wird, bleibt dort. Das ist die einzige Information im Orden, die nicht archiviert wird.

Philosophie des Ordens Die Ordenphilosophie ist epistemischer Paternalismus: Wissen schützt. Wer nicht weiß, ist gefährdet. Wer gefährdet ist, bedroht andere. Deshalb ist die Kontrolle über Wissen keine Machtfrage, sondern eine Schutzfrage.

Was diese Philosophie nicht sagen kann: Warum das Schattenfieber die Ärmsten am schwersten trifft, obwohl der Orden sein Bildungsangebot theoretisch für alle geöffnet hat.

3.2.3 Die Gilden — Die Sprache des Handels

Kultur und Hierarchie Die Gilden sind Meritokratien mit Erbrecht. In der Theorie steigt auf, wer das beste Meisterstück vorlegt. In der Praxis besitzen die Familien, die vor drei Generationen Gildensitz-Rechte erworben haben, erhebliche Vorteile.

Das Aufstiegsnarrativ der Gilden ist dennoch real: Vreni Kast kommt aus einer Familie ohne Gildenstatus. Ihr Aufstieg in dreißig Jahren ist dokumentiert und wird regelmäßig als Beweis dafür

angeführt, dass das System funktioniert. Was dabei nicht erwähnt wird: Kast ist die einzige Person in den letzten fünfzig Jahren, der dieser Aufstieg gelungen ist.

Alltagsleben in der Werkstatt und im Kontor Der Gildenalltag riecht nach Material. Metallspäne, Lösungsmittel, Leder, Färbemittel, Talg. Die Werkstätten sind im Erdgeschoss, Wohnräume darüber, Lager im Keller. Das Zunftzeichen hängt an der Fassade — emailliert, mit dem Jahr der Gildengründung darunter.

Gildenmitglieder frühstücken nicht allein. Neue Aufträge werden beim Frühstück besprochen. Probleme mit Materialien kommen beim Mittagessen auf den Tisch.

Die Gilden und das Fest: Von den drei Fraktionen sind die Gilden die einzigen, die öffentliche Feste organisieren. Alle drei Jahreszeiten-Wendepunkte werden mit Marktfesten begangen: Frühlingsmarkt (neue Lehrverträge, Meisterstück-Vorführungen), Herbstmarkt (Jahresertrag, Rohstoffhandel), Wintermarkt (Schmuck, Geschenke, soziale Redistribution — die Gilden verkaufen zu reduzierten Preisen an die Unterschicht, als institutionalisierte Gnade). Der Orden hält die Feste für theologisch bedeutungslos. Die Krone toleriert sie, weil sie soziales Dampfventil sind. Beide kommen trotzdem.

3.3 Die Reisenden — Wesen an der Grenze

Was sie wirklich sind

Die Stadtbevölkerung nennt sie "Tiervolk." Das ist falsch.

Was die Stadtbevölkerung als körperliche Merkwürdigkeiten beschreibt — Schuppenhaut, veränderte Pupillen, Geruchswahrnehmung jenseits menschlicher Norm, ungewöhnliche Körperhaltungen und Bewegungsökonomien — sind keine biologischen Anpassungen. Sie sind die sichtbare Oberfläche einer kosmologischen Tatsache:

Die Reisenden sind kosmologisch fremde Wesen in dauerhafter, irreversibler Symbiose mit einem Tier der Stoffwelt.

Das Fremde — was es ist, woher es kommt, ob es eine Entität im vollen Sinn ist oder etwas, für das es kein Wort gibt — hat sich mit einem Tier als Materialanker in der Stoffwelt verbunden. Das Tier gibt dem Fremden Form, Verwurzelung, Körper. Das Fremde gibt dem Tier ein Bewusstsein, das über Instinkt hinausgeht. Keines der beiden ist mehr das, was es vor der Symbiose war. Die Symbiose ist nicht Infektion, nicht Übernahme, nicht Fusion — sie ist ein drittes Ding, das kein Wort hat.

Das Ergebnis ist eine eigene ontologische Kategorie. Nicht Mensch, nicht Tier, nicht Schwellenphänomen. Etwas dazwischen, das in der Stoffwelt lebt und einen Wahrnehmungszugang zur kosmologischen Ebene hat, den kein Mensch teilt.

Sie nennen sich intern "die Reisenden." Nicht wegen ihrer Mobilität. Wegen ihrer ontologischen Position: Sie reisen zwischen dem Kosmologischen und dem Materiellen.

Tiervolk — Händler (Fuchs-Symbiose)

Abbildung 15: Tiervolk — Händler (Fuchs-Symbiose)

Die Symbiose — wie sie entsteht und was sie bedeutet

Wie die Symbiose entsteht, ist nicht vollständig bekannt, auch nicht unter den Reisenden selbst. Sie ist nicht vererbbar im biologischen Sinn — die Kinder von Reisenden sind nicht automatisch in Symbiose. Manche sind es, manche nicht. Manche Kinder, die in keine Symbiose eintreten, leben als Menschen unter Menschen und verschwinden aus der Gemeinschaft. Manche kehren zurück, verändert, nach Jahren — ohne erklären zu können, was geschehen ist.

Was bekannt ist: Die Symbiose ist unumkehrbar. Es gibt keine Methode der Trennung, die beide Teile überlebt. Der Orden hat es versucht. Die Experimente gehören zu den wenigen Dingen, über die selbst der Orden nicht schreibt.

Was die Symbiose für das Bewusstsein bedeutet: Das ist die Frage, die die Reisenden unter sich nicht beantworten — nicht aus Geheimniskrämerei, sondern weil jede Symbiose einzigartig ist. Manche beschreiben es als Verdoppelung der Wahrnehmung. Manche beschreiben es als Erweiterung: ein Mehr an Welt, das man nicht mehr zurückgeben könnte. Manche beschreiben nichts — nicht weil sie schweigen, sondern weil die Sprache fehlt.

Das Tier selbst ist nicht verschwunden. Es lebt. Es trägt zur Wahrnehmung bei. Jemand in Symbiose mit einem Habicht nimmt Raum anders wahr als jemand in Symbiose mit einem Luchs oder einem Schlund-Aal aus den Tiefen. Diese Verschiedenheit innerhalb der Gemeinschaft ist kein Problem — sie ist ein Vorteil.

Tiervolk — Diebin (Marder-Symbiose)

Abbildung 16: Tiervolk — Diebin (Marder-Symbiose)

Sichtbare Merkmale

Die Merkmale hängen vom Tier-Anker ab und sind bei jedem Reisenden anders. Gemeinsamkeiten:

- Eine veränderte Körpertextur an exponierten Stellen — nicht Schuppen, nicht Fell, sondern etwas dazwischen, das im Licht anders schimmert als menschliche Haut
- Sinneswahrnehmung, die in bestimmten Bereichen überdurchschnittlich ist und in anderen verändert
- Körperhaltungen und Bewegungsökonomien, die instinktiv von Tieranatomie informiert sind
- Reaktionszeiten, die in bestimmten Domänen schneller sind als menschlich möglich
- Pupillen, die sich anders verhalten als menschliche Pupillen

Nicht jeder Reisende hat alle Merkmale sichtbar. Manche sind kaum von einem Menschen zu unterscheiden; bei manchen ist die Symbiose sofort ablesbar.

Sprache und Namen

Die interne Sprache der Reisenden hat keinen offiziellen Namen. Außenstehende nennen sie "Händlerlatein" oder "Marktsprache" — beides falsch. Es ist eine vollwertige Sprache mit eigener Gram-

matik, eigener Klangpalette und einer komplexen Tonalität.

Auffälliges Merkmal: Die Sprache hat grammatische Formen, die gleichzeitige Perspektiven ausdrücken — strukturell eingebettete Möglichkeit, aus dem Blickwinkel des fremden Wesens und des Tieres zu sprechen, ohne umzuformulieren. Stadtsprachler, die die Sprache lernen, berichten von Schwindel beim Sprechen der entsprechenden Formen.

Namenssystem: Reisende haben zwei Namen: einen öffentlichen, den sie gegenüber Außenstehenden verwenden, und einen internen, der nur innerhalb der Gemeinschaft benutzt wird. Der interne Name hat keine Übersetzung — er ist in der Sprache formuliert, die simultane Perspektiven trägt, und benennt die Symbiose, nicht das Individuum.

Kosmologie und Wahrnehmung

Die Reisenden haben keine Schöpfungserzählung. Ihre Kosmologie ist praktisch — sie beschreibt nicht, wie die Welt wurde, sondern wie sie funktioniert.

Zentraler Erfahrungssatz (nicht verschriftlicht, in Lehrgeschichten überliefert): Das Schwellensubstrat trägt Struktur. Was die drei Fraktionen Schattenfieber nennen, ist kein Angriff und keine Strafe und keine Ressource. Es ist Signal. Das kosmologisch Fremde in den Reisenden empfängt dieses Signal nicht als Bedrohung, sondern als etwas Verwandtes — eine andere Art von kosmologischer Entität, anders als das Fremde in den Reisenden, aber aus demselben "Bereich des Nicht-Materiellen."

Das hat eine wichtige Implikation: Die Reisenden empfangen das Schattenfieber-Signal anders als Menschen. Nicht immun — sie können erkranken, wenn die Exposition zu stark ist. Aber die Wahrnehmung der Exposition ist verschieden. Wo ein Mensch Verwirrung und Kontrollverlust erfährt, nehmen viele Reisende etwas wie *Bedeutungsstruktur* wahr — nicht lesbare Bedeutung, aber Muster. Als würde das Schwellensubstrat etwas tragen, das sie erkennen, ohne es übersetzen zu können.

Das ist die Basis ihrer Überzeugung: Das Schattenfieber ist Kommunikation. Kein NPC des Spiels bestätigt diese Kosmologie. Kein Text widerlegt sie.

Praktische Konsequenzen: Die Reisenden gehen in Schwellennähezonen mit anderen Sicherheitsvorstellungen als die drei Fraktionen. Nicht aus Leichtsinn — aus einer anderen Risikoabwägung. Sie haben Praktiken entwickelt (weder beschreibbar als Medizin noch als Ritual — irgendwo dazwischen), die die Expositionsprogression verlangsamen. Wie es funktioniert, geben sie nicht weiter. Warum es funktioniert, wissen sie selbst nicht sicher.

Tiervolk — Marktszene

Abbildung 17: Tiervolk — Marktszene

Wirtschaftliche Rolle

Die Reisenden sind Händler des Unverfügbaren. Sie verkaufen keine Waren, die man im Gildensystem erwerben kann. Sie verkaufen:

- Informationen, die über Fraktionsgrenzen hinweg existieren — Wissen, das in keiner Fraktion vollständig bekannt ist

- Objekte ohne Herkunftsnachweis — Dinge, die durch das Gildensystem nicht zertifiziert werden können oder sollen
- Kontakte — die Reisenden sind das einzige Netzwerk, das alle drei Fraktionsbereiche der Stadt durchquert und in keiner zuhause ist

Ihre Mobilität ist keine Obdachlosigkeit — sie ist Methode. Wer nirgendwo heimisch ist, kann überall arbeiten.

Dass die Reisenden in Schwellennähezonen operieren können, wo Menschen sich gefährden, gibt ihnen einen Zugangsvorteil, den keine Fraktion replizieren kann.

Die Reisenden und die Stadtfraktionen

Die drei Fraktionen dulden die Reisenden aus demselben Grund: Nützlichkeit.

„Dulden“ ist das präzise Wort. Die Reisenden haben kein Recht auf Aufenthalt. Sie haben keine Quartiere in den Oberen Rändern. Im Gürtel haben sie Keller und Zwischenräume — nicht Wohnungen, sondern Durchgangsräume. Im Schlund haben sie permanentere Strukturen.

Was die drei Fraktionen über die kosmologische Natur der Reisenden wissen, ist begrenzt und unterschiedlich:

Der Orden hat die meisten Texte dazu. Die Schwellenchroniken in den gesperrten Krypten enthalten Berichte über Wesen „in Synergie mit der fremden Ebene.“ Ob die Ordensführung diese Texte wirklich nicht lesen kann oder nicht lesen *will*, ist unklar.

Die Gilden interessieren sich für die praktische Komponente: Reisende können in Dünnstellen operieren, die Gilden-Experten gefährlich werden. Die Glasmacher haben mindestens einmal versucht, die Wahrnehmungskapazität der Reisenden zu „messen.“ Die Reisenden, die an diesem Experiment beteiligt waren, sprechen nicht darüber.

Die Krone behandelt die Reisenden als Variable in einer Kontrollgleichung: nützlich, nicht kontrollierbar, also geduldet aber im Auge behalten.

Gemeinschaft und innere Struktur

Die Reisenden sind keine homogene Gruppe. Sie sind eine lose Diaspora, verbunden durch Fami-liennetzwerke, durch gemeinsame Praktiken, und durch eine Erfahrung, die kein Außenstehender teilt.

Entscheidungen werden nicht autoritär getroffen. Es gibt ältere Reisende, deren Urteil mehr Gewicht hat — nicht aufgrund von Status, sondern aufgrund von Erfahrung mit der Symbiose. Das ist die einzige Hierarchie.

Was die Reisenden einander schulden: Informationen, die das Überleben betreffen. Schutz, wenn möglich. Aufnahme von Kindern, die sonst sterben würden — die Stadtlegende sagt, sie „stehlen“ Kinder; die Wahrheit ist komplizierter. Kinder, die Anzeichen einer beginnenden Symbiose zeigen, werden von der Stadtbevölkerung manchmal ausgestoßen oder versteckt. Die Reisenden nehmen sie auf, weil sie die einzigen sind, die wissen, was vorgeht.

3.4 Gesellschaftsordnung in Schwarzrand

3.4.1 Die vertikale Lesbarkeit

Schwarzrand ist eine Stadt, in der man sofort sieht, wo jemand hingehört. Höhe, Material, Gangart, Sprache — alles gibt Auskunft. Das System ist so verinnerlicht, dass niemand es aktiv anwendet: Es liest sich wie Wetter, wie Licht, wie Entfernung.

Ein Bewohner der Oberen Ränder, der zufällig im Gürtel unterwegs ist, verändert die Luft in einem Raum. Ein Schlund-Bewohner in den Oberen Rändern ist sichtbar. Nicht wegen der Hautfarbe oder Körpergröße — wegen des Materials, des Ganges, der Art, wie man Raum nimmt.

Ein Reisender in den Oberen Rändern ist sichtbar auf andere Weise: Man weiß nicht, wie man ihn lesen soll. Das macht ihn unbequem.

3.4.2 Durchlässigkeit und ihre Grenzen

Das System ist nicht absolut geschlossen. Es gibt Aufstiegswege — durch die Gilden, durch den Orden, durch militärischen Dienst bei der Krone. Die Wege sind real. Sie sind eng.

Was die Aufstiegswege nicht ändern: Die Erinnerung an den Aufstieg bleibt. Vreni Kast kann ihren Ursprung ausblenden — die anderen Gildenmeister wissen es. Ihr soziales Kapital ist echt; ihre soziale Zugehörigkeit ist bedingt. Das ist der Unterschied zwischen Integration und Zugehörigkeit.

Für die Reisenden gibt es keinen Aufstiegsweg. Nicht weil die Gesellschaft sie aktiv ausschließt (obwohl sie das tut), sondern weil Aufstieg in Schwarzrand Zugehörigkeit zu einer der drei Fraktionen voraussetzt — und die Reisenden keine Fraktion haben, der man beitreten könnte.

3.4.3 Die Schattenfieber-Variable

Das Schattenfieber wirft das vertikale System in eine paradoxe Lage. Einerseits bestätigt es die Hierarchie: Die Armen im Schlund sind am stärksten exponiert, deshalb sind sie am kränksten, deshalb bleiben sie unten.

Andererseits untergräbt es die Hierarchie: Das Schattenfieber macht keine politischen Unterschiede. Es folgt der Geographie der Schwelle, nicht der Geographie der Macht. Ein Kronmarschall, der zu oft in die Unterkanäle befiehlt, riskiert dasselbe wie ein Schlund-Bewohner.

Die Reisenden fügen eine dritte Lesart hinzu: Das Schattenfieber ist kein Beweis für Hierarchie und kein Equalizer. Es ist ein Verteilungssystem für ein Signal, das niemand lesen kann — noch nicht.

3.5 Alltagsleben in den drei Zonen

3.5.1 Obere Ränder — Stabilität als Herrschaft

Die Oberen Ränder riechen nach Stein und nach Ordnung. Die Architektur ist massiv — Stampflehm-Blöcke, Kalkstein, polierte Oberflächen. Die Straßen sind gepflastert und trocken. Abwasser fließt nach unten, nicht durch das Viertel.

Das Licht ist anders hier. Die Kerzenzieher-Gilde liefert Talg-Kerzen mit Schwellensubstrat-Anteil, die ein blau-weißes Licht werfen, das für Schwellenphänomene undurchdringlich ist. In den Oberen Rändern sehen Schatten immer genau richtig.

Die Menschen in den Oberen Rändern haben Zeit. Das ist das Luxusgut, das sich nicht zeigen lässt. Diese Selbstverständlichkeit — dass die eigene Zeit einem selbst gehört — ist das Unsichtbarste aller Statusmerkmale.

Die sozialen Interaktionen folgen einem ausgefeilten Protokoll. Besuche werden angekündigt. Gespräche haben eine Struktur: Begrüßungsform, Themenfolge, Verabschiedungsform. Abweichungen davon werden nicht kommentiert — sie werden registriert.

3.5.2 Der Gürtel — Das Rauschen als Lebensbedingung

Im Gürtel ist alles lauter. Die Straßen sind enger, Handwerk und Wohnen vermischen sich, der Geruch von Werkstätten mischt sich mit dem Geruch von Menschen. Die Struktur der Tageszeit ist durch Arbeitsrhythmen definiert.

Die Bewohner des Gürtels sind verhandlungsgewandt. Sie verhandeln täglich: Preise, Leistungen, Fristen. Diese Verhandlungsorientierung prägt die Kommunikation insgesamt.

Im Gürtel gibt es Kahnzimmer — kleine Hinterzimmer in Gasthäusern, die für diskrete Gespräche vermietet werden. Der Begriff kommt aus dem Kahnfahren: auf einem kleinen Kahn auf dem Kanal ist ein Gespräch vor Zuhörern sicher. Hier werden Geschäfte gemacht, die offiziell nicht stattfinden. Hier gibt Salva Informationen weiter.

Im Gürtel gibt es auch erste Schattenfieber-Phänomene. Nicht Krankheitsfälle — aber gelegentliche Anomalien. Ein Schatten, der sich zu spät bewegt. Ein Spiegel, der für eine Sekunde nicht stimmt. Die meisten Gürtel-Bewohner haben diese Momente erlebt. Das nennt man "das Flimmern."

3.5.3 Der Schlund — Das Unten als Eigenheit

Der Schlund ist kein homogener Ort des Elends. Das ist die Erzählung der Oberen Ränder. Der Schlund ist ein Ort mit eigener Kultur, eigenen Hierarchien, eigenen Regeln — nur eben unter Bedingungen, die niemand gewählt hat.

Die permanente Schwellenexposition hat ästhetische Konsequenzen: Im Schlund leuchtet manches. Nicht romantisch — fremdartig. Pilzgeflecht an Wänden, das blau schimmert. Flechten, die nach einem unbekannten Muster wachsen. Wasser in den Kanälen, das an bestimmten Stellen ein leises Geräusch macht, das kein fließendes Wasser macht. Das ist Alltag im Schlund.

Die Sozialstruktur im Schlund ist territorial und netzwerkbasierend. Territorien werden von kleinen Gruppen beansprucht — nicht Banden im simplen Sinn, sondern eher erweiterte Familien mit gegenseitigen Verpflichtungen.

Die Stufe-2-Schattenfieber-Betroffenen im Schlund — die Wandelnden, wie sie intern genannt werden — bilden eine eigene Untergruppe. Sie sind nicht ausgestoßen, aber sie sind separiert.

Was die oberen Schichten nicht sehen: Im Schlund funktioniert eine Gegenwirtschaft vollständig ohne Gildensystem. Handwerk — primitiv nach Gilde-Standards, aber funktional. Medizin — alchemistisch, undokumentiert, manchmal wirksam. Kunst — Knochen-Schnitzerei, Wandzeichnungen, Lieder mit einer Klangstruktur, die an die interne Sprache der Reisenden erinnert. Das ist kein Zufall.

3.6 Namenssysteme und Sprache

Stadtsprache Schwarzrands

Die Stadtsprache Schwarzrands ist eine germanisch-wurzelnde Sprache mit Lehnwörtern aus älteren Handelssprachen. Sie hat keine offizielle Grammatik — der Orden hat eine Grammatik-Kodifizierung begonnen, aber nie abgeschlossen.

Schichtentypische Sprachmuster: - Obere Ränder: Vollsätze. Fachbegriffe für Hierarchie- und Verwaltungsthemen. Vermeidung von Slang. - Gürtel: Verhandlungssprache. Verkürzte Sätze im Alltagsgespräch, vollständige Sätze bei Vertragsverhandlungen. - Schlund: Komprimierte Ausdrucksweise. Viele Pronomen-Auslassungen. Eigene Terminologie für Schwellenphänomene ("das Flimmern," "der Dunkle Atem," "die Wandlung").

Namenssystem der drei Fraktionen

Krone: Zweigliedrig — Vorname + Familienname. Familienname bedeutsam: trägt die Genehmigung zum Kronarchiv-Eintrag. Wer keine dokumentierbare Abstammung hat, hat keinen zweiten Namen. Das nennt sich offiziell "freier Stand."

Vornamen sind funktional. "Adelhaid" bedeutet edel-Art. "Hieronymus" bedeutet heiliger Name — ein Ordensname, der auf eine Ordenszugehörigkeit eines Vorfahren hinweist.

Orden: Ordensmitglieder nehmen mit der Profession einen Ordensnamen an. In der Praxis behalten viele ihren Geburtsnamen und fügen "Bruder" oder "Schwester" voran. Der Ordensnamen-Wechsel ist nur für die obersten zwei Ränge Pflicht.

Gilden: Dreigliedrig in der Oberschicht: Vorname + Gildenzugehörigkeit + Familienname. "Vreni von der Glasmacher-Gilde Kast" wäre die vollständige Form. Im Alltag wird sie gekürzt.

Reisende: Zwei Namen (öffentlicher Stadtname / interner Symbiose-Name). Das interne Namenssystem trägt die Symbiose-Struktur: Es benennt nicht das Individuum, sondern das Verhältnis. Eine vollständige Eigennamen-Systematik steht als offener Punkt für eine zukünftige Iteration.

3.7 Die Zeitlinie des schleichenden Beginns

Das Schattenfieber breitet sich nicht aus. Es ist schon da.

Vor einer Generation — die Öffnung der Ankerkammer — war das Schattenfieber im Schlund eine Realität, aber eine lokale. Die Gürtel-Bewohner hatten Gerüchte gehört. Die Oberen Ränder hatten es als Problem “der Unteren” verstanden. Dann begann das Flimmern im Gürtel. Vereinzelt. Selten. Erklärbar.

Dann häufiger.

Dann normal.

Das Schattenfieber hat sich nicht “ausgebreitet” wie eine Epidemie — es hat sich *normalisiert*. Die Bevölkerung hat gelernt, mit dem Flimmern zu leben, weil die Alternative wäre, zuzugeben, dass das Flimmern Schattenfieber ist. Und wenn das Schattenfieber im Gürtel angekommen ist, dann ist die Frage: Was schützt die Oberen Ränder? Die Antwort, die niemand laut sagt: Vielleicht nichts.

Diese kollektive Vermeidung des Wissens ist das zentrale psychologische Merkmal der Stadtbevölkerung. Die drei Fraktionen verstärken es aus ihren verschiedenen Gründen — die Krone, weil Panik Kontrolle untergräbt; der Orden, weil Angst Deutungshoheit erfordert; die Gilden, weil Unsicherheit den Markt stört.

Die Reisenden sind die einzigen, die keine Angst davor haben, es beim Namen zu nennen. Nicht weil sie mutig sind — sondern weil sie es anders empfangen.