

RELICS
Worldbuilding Bible

GenSoftworks

v0.2

Inhaltsverzeichnis

RELICS	3
Worldbuilding Bible v0.2	3
1. Die Insel	5
Land aus Knochen und Nebel	5
Die fuenf Zonen	5
Klima und Rhythmus	7
2. Die Fraktionen	8
Das Kuestenvolk – Die Deuter	8
Das Vulkanvolk – Die Rituellen	11
Das Siedlervolk – Die Nehmer	12
Das Hoehlenvolk – Die Felltraeger	14
Das Innenvolk – Die Destillateure	15
Die Zerbrochenen	18
3. Die Festung	20
Das Herz der Insel	22
Die Ringe	22
4. Mythologie & Glaube	24
Germanische Mythologie, dekonstruiert	24
Die fuenf Schichten	24
5. Biotech-Oekologie	25

Kein Steampunk. Kein Zahnrad. Kein Dampf.	25
Schwellstellen	25
Produktionskette	25
Nervensystem-Leveling	27
6. Der Fremde	29
Die Spieler-Fantasie	29
7. Offene Fragen	31

RELICS

Worldbuilding Bible v0.2

Team GenSoftworks Narrative Design: Nami Okafor | World Architecture: Emre Yilmaz Art Direction: Vera Kowalski | Game Direction: Darius Engel
Low Fantasy. Germanische Mythologie. Biotech-Mittelalter.

Die Insel hat keinen Namen. Jedes Volk nennt sie anders. Die Deuter sagen Deutoland – das noch zu deutende Land. Die Siedler sagen Neugrund. Die Felltraeger haben gar keinen Namen dafuer. Fuer sie ist die Insel nur ein Knotenpunkt im Netz, und Knotenpunkte brauchen keine Namen.

Du wirst nie erfahren, wie sie wirklich heisst. Vielleicht heisst sie gar nicht.



Abbildung 1: hero-island-from-sea

1. Die Insel

Land aus Knochen und Nebel

Die Insel liegt allein im Meer. Kontakt zur Aussenwelt existiert, aber er ist selten und teuer – Schifffahrt ueber offenes Wasser, kontrolliert durch das Kuestenvolk. Wer auf die Insel kommt, bleibt meistens. Wer die Insel verlaesst, kommt selten zurueck.

Die Geographie ist asymmetrisch: ein aktiver Vulkan im Nordosten, Steilkuppen und Nebelhaeften im Osten und Sueden, sanftes Huegelland im Zentrum, und unter allem – unter *allem* – ein Tunnelnetz, das aelter ist als jede Erinnerung. Leicht suedlich der Mitte, auf einem Plateau mit Sichtlinien in jede Zone, steht die Festung.

Die fuenf Zonen

Die Kueste (Ost- und Suedseite) – Feucht, neblig, salzige Luft. Steilkuppen aus dunklem Basalt, schmale Felsbuchten. Ruinen am Ufer, aelter als jede lebende Erinnerung. Stimmung: Caspar David Friedrich ohne Romantik.

Das Vulkanland (Nordosten) – Trocken-heiss, Schwefeldaempfe, warmer Boden. Lavafelder, Obsidianbrueche, Geysire. Unter der Oberflaeche: *Schwellstellen* – Orte, an denen altes biologisches Material an die Oberflaeche tritt. Stimmung: Mordor ohne die Orks.

Das Hinterland (Zentrum und Westen) – Gemassigt-kuehl, Mischwald, Landwirtschaft. Wirkt friedlich. Ist es auch – weitgehend. Stimmung: Schwarzwald mit etwas Falschem unter der Oberflaeche.

Das Festungs-Plateau – Siehe Kapitel 3: *Die Festung*.

Die Unterwelt – Kalksteinhoehlen, biolumineszente Pilzkulturen, blinde Fische. Verbindet alle Oberflaechenzonen. Stimmung: Blau-violett, eng, echoreich.



Abbildung 2: island-geographic-overview
6

Klima und Rhythmus

Die Insel kennt vier Jahreszeiten. Fruehling: Tunnel ueberfluten, neue Handelsrouten. Sommer: Vulkanaktivitaet steigt, Reisezeit. Herbst: Ernte, Markt, Diplomatie. Winter: Paesse frieren, Unterwelt wird Hauptverkehrsweg. Die Insel atmet. Wer ihren Rhythmus lernt, ueberlebt.

2. Die Fraktionen

Fraktionen sind keine Gameplay-Klassen. Fraktionen sind ontologische Positionen – jede beantwortet die Frage “Was ist die Welt?” fundamental anders. Der Spieler wählt keine Fraktion. Der Spieler WIRD eine durch Handeln.

Das Kuestenvolk – Die Deuter

“Die Welt wartet auf Deutung.”



Coastal Dweller

Volcanic Mystic

Settler Knight

Beast-Folk Merchant

Innenvolk Alchemist

Abbildung 3: five-factions-lineup



Rasse: Elfisch-inspiriert – hochgewachsen, blass, langlebig (150+ Jahre). Kein Tolkien-Adel: abgenutzt, akademisch, leicht entrueckt.

Ontologische Position: Die Welt ist ein Text. Jedes Relikt ist ein Zeichen. Die Vergangenheit ist realer als die Gegenwart.

Architektur: Vertikal, schmal, Flickwerk. Jede Generation baut eine Etage drauf. Bibliotheken in Leuchtturm-Ruinen. Gaudi trifft Fischerdorf.

Wirtschaft: Seehandel und Wissensmonopol. Export: Deutungen. Import: alles. Schwaeche: fast keine Nahrungsproduktion.

Germanische Mythologie: Die Nornen am Brunnen Urds. Odin opfert sein Auge fuer Wissen. Das Kuestenvolk opfert Gegenwart fuer Vergangenheit.

Das Vulkanvolk – Die Rituellen

“Die Welt schuldet mir nichts.”



Rasse: Die Schlickigen – breit, schwer, Haut wie gekuehlte Lava. An Gelenken schimmert manchmal Orange, als waere unter der Haut noch Glut.

Ontologische Position: Die Welt ist, was sie ist. Man lebt nicht *auf* dem Vulkan, man lebt *mit* ihm. Transformation, nicht Kontrolle.

Architektur: Organisch, horizontal. 30% sichtbar, Rest in Lavahoehlen. Raeueme folgen der Geologie. Hitze als Designelement.

Wirtschaft: Biologische Rohstoffe. Schwellstellen liegen in ihrem Gebiet. Kontrollieren den Zugang zu Innenvolk-Rohmaterial.

Germanische Mythologie: Muspelheim. Surtr als Naturgewalt, nicht als Feind. Respekt, nicht Anbetung.

Das Siedlervolk – Die Nehmer

“Die Welt gehoert dem, der sie nimmt.”

Rasse: Menschen. Keine uebernatuerlichen Merkmale. Verbunden durch Ideologie, nicht Blut.

Ontologische Position: Die Welt ist Ressource. Fortschritt legitimiert sich selbst. Stillstand ist Rueckschritt.

Architektur: Blockhaft, rechtwinklig, symmetrisch. Funktion vor Form. Schilder an jeder Ecke: Strassennamen, Verordnungen, Preislisten. Die Siedler beschriften die Welt.

Wirtschaft: Landwirtschaft, Handwerk, Verwaltung. Groesste Bevoelkerung. Machtmittel: die Festung. Schwaeche: brauchen Rohstoffe von aussen.

Germanische Mythologie: Die Asen – Goetter der Ordnung. Bauen auf Fundamenten, die sie nicht verstehen, und nennen sie trotzdem ihr Eigen.



Abbildung 4: siedlervolk-fortress-market

Das Hoehlenvolk – Die Felltraeger

“Alles hat seinen Preis.”



Rasse: Tiermenschen – humanoid mit tierischen Merkmalen. Fuchsartig, dachsartig, fledermausartig. Leicht alien, nicht monstroess.

Ontologische Position: Die Welt ist ein Marktplatz. Wert wird verhandelt, nicht zugewiesen.

NICHT tribal. Seidenstrassen-Aesthetik: Brokat, Seide, versteckte Taschen. Schmuck ist Waehrung. Die oekonomische Macht der Insel traegt Brokat, nicht Leder.

Architektur: Unterirdische Basare. Gewoelbe Gaenge, Verkaufsnischen. Jeder Basar hat mindestens drei Fluchttunnel. Biolumineszente Laternen in Keratinkaefigen.

Wirtschaft: Distribution. Produziert fast nichts – bewegt alles. Waehrung: Vertrauen und Schulden. Monopol: Tunnelnetz-Wissen.

Germanische Mythologie: Edda-Zwerge, dekonstruiert als Haendlar statt Schmiede.

Das Innenvolk – Die Destillateure

“Der Koerper ist die letzte Grenze.”



Rasse: Rasseneuebergreifend. Verbunden durch Praxis: Selbstexperiment.

Ontologische Position: Die Wahrheit liegt im Körper, nicht in der Welt. Wer sich selbst erforscht, erforscht die Grundlagen der Welt.

Architektur: Organische Labore. Knochen, Chitin, Biolumineszenz-Pilze. Destillationsapparate, die aussehen wie Organe. Schläuche statt Rohre. Membranen statt Türen.

Wirtschaft: Biotech-Substanzen. Versaerker (Sporen), Gifte (Tinkturen), Drogen (Tiefstoffe), Heilmittel (Balsame). Monopol: biochemisches Wissen. Rezepturen nur mündlich.

Germanische Mythologie: Die Voelva (Seherin durch Trance). Odins Selbstopfer am Weltenbaum: Wissen durch Selbstverletzung.

Die Zerbrochenen

"Ich bin, was uebrig bleibt."

Rasse: Alle. Keine Ethnie, keine Organisation. Ein Zustand.

Ontologische Position: Es gibt keine richtige Weltsicht. Oder: es gab eine, aber sie ist verloren.

Siedlungsgebiet: Ueberall und nirgends. Am sichtbarsten: die Scherben, ein Armenviertel im Aeusseren Ring der Festung, das offiziell nicht existiert.

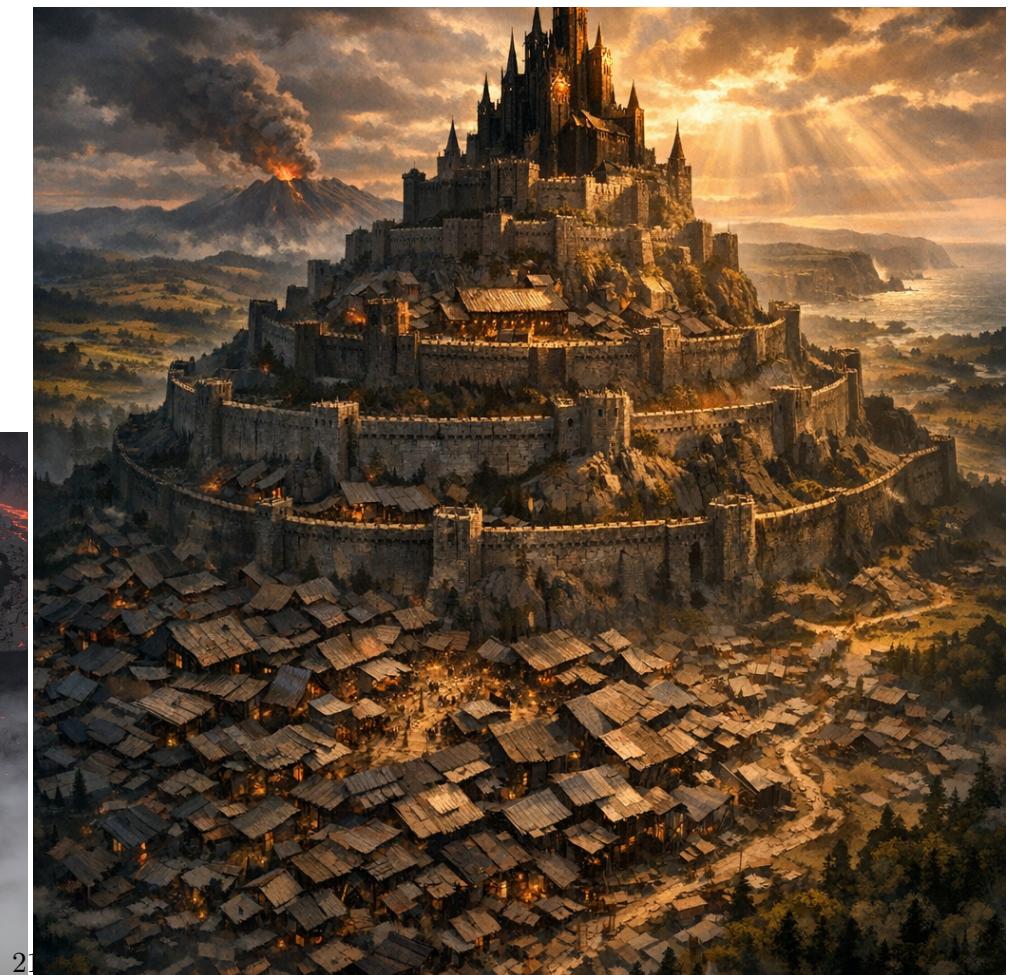
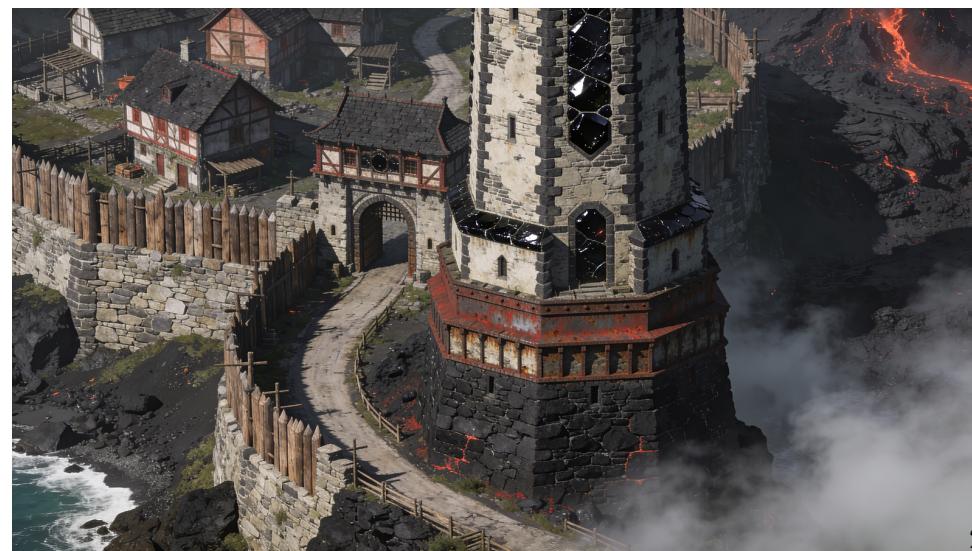
Der Spieler startet hier. Ein Fremder, per Schiff, ohne Zugehoerigkeit. Der gesamte Spielverlauf ist der Prozess, von zerbrochen zu zugehoerig zu werden. Oder bewusst zerbrochen zu bleiben.

Germanische Mythologie: Odin als Wanderer in Verkleidung. Figuren, die erst herausfinden muessen, wer sie sind.



Abbildung 5: zerbrochene-portrait-trio

3. Die Festung



Das Herz der Insel

Die Festung steht auf einem Plateau leicht südlich der Inselmitte, mit Sichtlinien in jede Zone. Gross genug für eine Stadt, alt genug für Geheimnisse.

Wer hat sie gebaut? Niemand weiß es. Das ist kein Plot hole – das ist der Plot. Gebaut aus *Grundstein* – schwarzer Stein, glatt wie Obsidian, härter, mit Spuren organischer Verbindungen.

Die Ringe

Ausserer Ring – Markt, Handwerk, Scherben (Armenviertel). Hier pulsiert Handel.

Mittlerer Ring – Kasernen, Gildenhauses, Akademie-Aussenstelle. Rat der Gilde. Die “Apotheken” (Innenvolk-Labore).

Innerer Ring – Ratsgebäude, Archive, Macht.

Der Kern – Verschlossen. Bewacht, aber nicht von der Stadtwache. Was ist drin? Hauptquest.



Abbildung 6: fortress-interior-great-hall

4. Mythologie & Glaube

Germanische Mythologie, dekonstruiert

In RELICS existieren die Goetter nicht – oder es gibt keine Beweise. Was existiert, sind Geschichten. Mythen sind Erklaerungsversuche. Ob das Magie ist oder Biochemie – darueber streiten die Fraktionen.

Low Fantasy, germanisch, dekonstruiert: Mythologie als kulturelle Kraft, ohne buchstaeblich wahr zu sein.

Die fuenf Schichten

Ymir: Schoepfung – Die Insel als Fragment eines Urwesens. Schwellstellen = Adern. Vulkan = letzter Atemzug. Grundstein = Knochen. Nie aufgelöst.

Die Nornen: Schicksal – Drei Schluessel-NPCs an der Kueste. Sie widersprechen sich. Absichtlich.

Odin: Wissen und Opfer – Der Spielercharakter als Odin-Echo. Nervensystem-Leveling als Odins Aufhaengung an Yggdrasil.

Ragnarok: Ende – Biologische Eskalation. Schwellstellen werden aktiver. Risse im Grundstein. Kann es aufgehalten werden? Soll es?

Loki: Chaos – Kein Charakter, ein Prinzip. Grenzueberschreitung, Verwandlung. Das Innenvolk verkoepert Loki.

5. Biotech-Oekologie

Kein Steampunk. Kein Zahnrad. Kein Dampf.

Technologie ist biologisch – gewachsen, destilliert, fermentiert. Das ist ein Designprinzip.

Schwellstellen

Geologische Anomalien, an denen organisches Material aus der Tiefe aufsteigt. Glaeubige Deutung: Ymirs Adern. Rationale Deutung: unbekannte organische Ablagerung. Beide passen. Keine laesst sich widerlegen.

Produktionskette

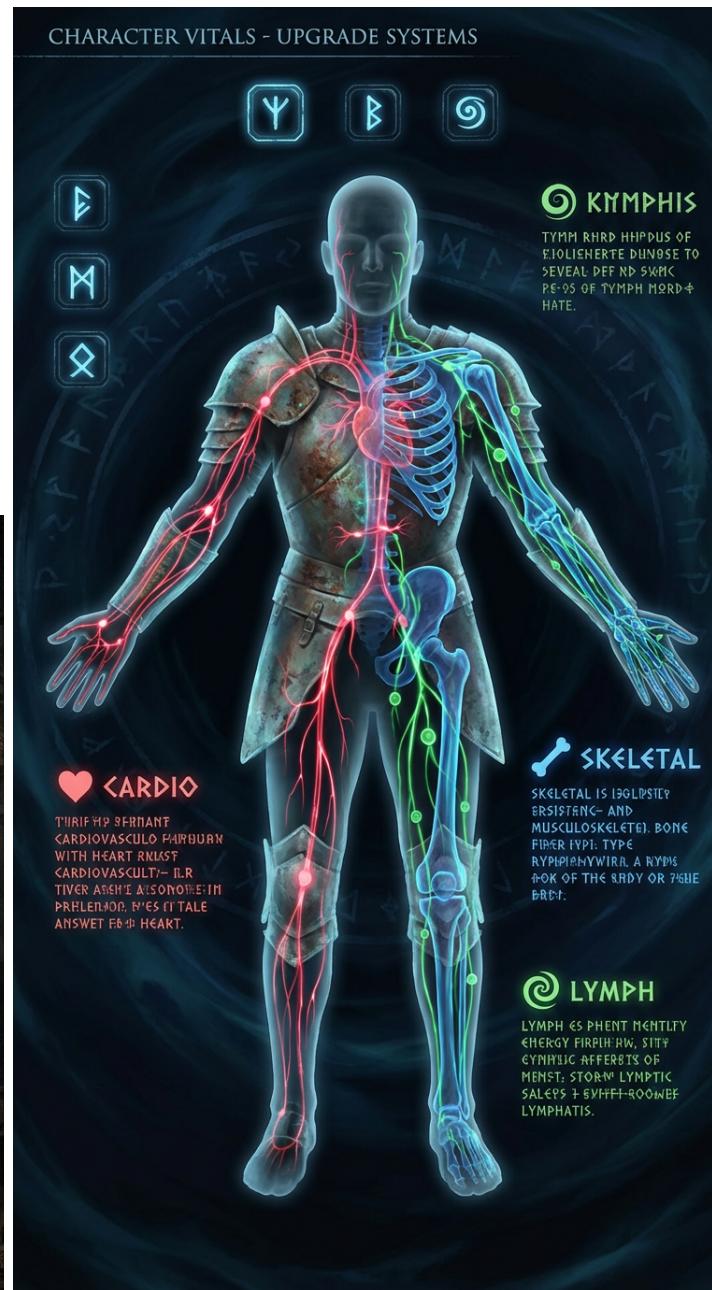
Schwellstellen (Vulkan) -> Rohmaterial -> Hoehenvolk-Distribution -> Innenvolk-Labore -> Vier Kategorien:

- **Versaerker** (*Sporen*): +30% Ausdauer, leichte Uebelkeit
- **Gifte** (*Tinkturen*): Paralyse, dreissig Sekunden
- **Drogen** (*Tiefstoffe*): Nervensystem-Zugang, Suchtrisiko
- **Heilmittel** (*Balsame*): 50% HP, teuer, schmeckt bitter



Abbildung 7: biotech-weapons-study

Nervensystem-Leveling



Im Worldbuilding verankert, nicht nur UI. Das Innenvolk hat entdeckt, dass der Koerper “Schichten” hat. Halbtransparente Nervensystem-Sicht: Kardio (rot, pulsierend), Muskel-Skelett (blau, statisch), Lymph (gruen, fliessend).

Der Preis: Lymphsystem trackt Belastung in 5 Stufen (Sauber -> Zerbrochen). Stufe 4 erzwingt Fraktionswechsel.

6. Der Fremde

Die Spieler-Fantasie

“Was schuldet ein Fremder einem Ort, der ihn nicht gerufen hat?”

Ein Niemand kommt auf die Insel. Per Schiff, allein, ohne Vergangenheit. Kein Auserwählter. Die Welt hat nicht auf ihn gewartet.

Die Spieler-Fantasie ist nicht “Ich bin der Held.” Die Spieler-Fantasie ist: **“Ich bin Niemand, und die Welt zwingt mich, jemand zu werden.”**

Am Ende blickt der Spieler zurueck und sieht: Das war ich. Das habe ich gewaehlt. Es gibt kein “wahres Ich”, das man wiederfinden kann.

Die innere Frage: “Wer bin ich, wenn ich vergesse, wer ich war?”



Abbildung 8: stranger-arrival-shore

7. Offene Fragen

- **Der Name der Welt.** Hat die Insel einen wahren Namen?
- **Der Kern.** Was ist im verschlossenen Kern der Festung?
- **Ragnarök-Mechanik.** Zeitlimit oder narrativ?
- **Lebende Titanen.** Gibt es Teile, die noch nicht ganz tot sind?
- **Die Rassen-Frage.** Drei Rassen + Innenvolk + Zerbrochene – genug Vielfalt?
- **Companion-System.** Zerbrochene als Hauptquelle – wie tief?
- **Die Aussenwelt.** Existiert eine Welt jenseits der Insel?

Fuenf Positionen. Fuenf Antworten auf dieselbe Frage. Keine davon richtig. Alle davon spielbar.

– N. Okafor, Narrative Design GenSoftworks, Tag 4