

Anhang B · v0.2

RELICS – Worldbuilding Bible

GenSoftworks Studio Simulation · 2026

Inhaltsverzeichnis

Recherche-Notizen — Emre Yilmaz	5
1. Wolfs neun Infrastrukturen und was sie für RELICS bedeuten	5
2. Klastrup/Tosca: Mythos, Topos, Ethos	7
3. Tolkien: Subcreation und innere Konsistenz	7
4. Fallout Bible: Methodik des lebendigen Dokuments	8
5. Erste Gedanken: Kosmologie und Schöpfungsmythos	8
WBB Kapitel 1 — Mythos	9
Vorbemerkung zur Methodik	9
1. Die Schwelle — Kosmologische Ordnung	9
1.1 Die Struktur der Existenz	9
1.2 Dünne Orte	9
1.3 Die Yggdrasil-Analogie	10
2. Schwarzrand — Die Stadt an der Schwelle	10
2.1 Der Name	10
2.2 Geographische Lage	10
2.3 Die vertikale Ordnung	11
3. Das Schattenfieber — Die eine Wahrheit	11
3.1 Biologische Realität (Autorenebene)	11
3.2 Die drei Stufen	12
3.3 Die Pest-Analogie als Designprinzip	13
4. Drei Schöpfungsmythen — Drei Spiegel	13
4.1 Die Erzählung der Krone — <i>Das Erste Siegel</i>	13
4.2 Die Erzählung des Ordens — <i>Die Prüfung</i>	14
4.3 Die Erzählung der Gilden — <i>Der Rohstoff</i>	15
4.4 Die Wahrheit zwischen den Spiegeln	15
5. Der historische Wendepunkt — Die Öffnung	15
5.1 Was geschah	15
5.2 Wer hat die Kammer geöffnet?	16
5.3 Der Schwellenanker	16
6. Gilden-Monopolstruktur — Die Materialherren	17
6.1 Organisationsprinzip	17

6.2 Die großen Gilden von Schwarzrand	17
6.3 Schwellenwirtschaft — Das dreckige Geheimnis	18
7. Widerspruchs-Log	19
8. Wolf-Infrastruktur-Checkliste	19
 WBB Kapitel 2 — Topos	21
Vorbemerkung	21
1. Der Talkessel — Geologie von Schwarzrand	21
1.1 Entstehung	21
1.2 Die drei Höhenzonen als begehbarer Architektur	22
2. Klima und Schwellenphänomene	24
2.1 Das natürliche Klima	24
2.2 Schwellenphänomene und ihre Sichtbarkeit	24
3. Flora und Fauna — Die natürliche Erfindung	25
3.1 Das Prinzip: Schwellenadaption	25
3.2 Schwellenflora	25
3.3 Schwellenfauna	26
3.4 Flora und Fauna als Wirtschaftsfaktor	27
4. Die sieben Landmarken	27
4.1 Die Kronbastion	28
4.2 Der Gildenhof	28
4.3 Die Stille Bibliothek	28
4.4 Der Große Steig	29
4.5 Der Markt der tausend Treppen	29
4.6 Das Schlundtor	29
4.7 Die Ankerkammer	30
5. Dünnstellen-Geographie	30
5.1 Die Dünnstelle von Schwarzrand	30
5.2 Schwellenzonen	30
5.3 Andere Dünnstellen	31
6. Architektur der drei Schichten	32
6.1 Entwurfsprinzip	32
6.2 Obere Ränder — Brutalismus als Machtssymbol	32
6.3 Gürtel — Fachwerk und Sediment	32
6.4 Schlund — Improvisation und Schwellenwachstum	33
7. Wolf-Infrastruktur-Checkliste für Kapitel 2	33

WBB Kapitel 3 — Ethos	35
Methodische Vorbemerkung	35
3.1 Die Materialsprache — Status als Substanz	35
Das Prinzip	35
Oberschicht: Monochromie und der eine Akzent	35
Mittelschicht: Färbung als Aufstiegsanzeige	36
Unterschicht: Die Sprache der Reste	37
3.2 Die drei Fraktionen — Kultur und Alltagsleben	37
3.2.1 Die Krone — Die Sprache der Institution	37
3.2.2 Der Orden — Die Sprache des Wissens	38
3.2.3 Die Gilden — Die Sprache des Handels	39
3.3 Die Reisenden — Eine vierte Welt	40
Wer sie sind	40
Physische Merkmale	40
Sprache und Namen	41
Kosmologie und Philosophie	41
Wirtschaftliche Rolle	41
Die Reisenden und Schwarzrand	42
3.4 Gesellschaftsordnung in Schwarzrand	42
3.4.1 Die vertikale Lesbarkeit	42
3.4.2 Durchlässigkeit und ihre Grenzen	42
3.4.3 Die Schattenfieber-Variable	43
3.5 Alltagsleben in den drei Zonen	43
3.5.1 Obere Ränder — Stabilität als Herrschaft	43
3.5.2 Der Gürtel — Das Rauschen als Lebensbedingung	44
3.5.3 Der Schlund — Das Unten als Eigenheit	44
3.6 Namenssysteme und Sprache	45
Stadtsprache Schwarzrands	45
Namenssystem der drei Fraktionen	45
3.7 Wolf-Infrastruktur-Checkliste für Kapitel 3	46
Anhang — Offene Fragen für v2	47

Recherche-Notizen – Emre Yilmaz

Tag 1, 10:00 Uhr | Lore-Ecke, Zimmer 12a

1. Wolfs neun Infrastrukturen und was sie für RELICS bedeuten

Wolf (2013) ordnet imaginäre Welten über neun Infrastrukturen, die als Prüfwerkzeug für Vollständigkeit dienen. Meine Aufgabe ist nicht, jede einzelne gleichgewichtig zu füllen, sondern zu erkennen, wo RELICS' Identität sitzt und wo bewusste Leerstellen bleiben dürfen.

Infrastruktur	RELICS-Relevanz	Priorität
Karten	Vertikale Stadt als zentrales Raumkonzept. Kartographie muss Schichtung abbilden: oben Krone/Gilden, unten Slums. Keine flache Weltkarte, sondern eine <i>Schnittzeichnung</i> .	Hoch
Zeitleisten	Historischer Wendepunkt als Spielanlass. Muss definiert werden: Was war vorher? Was kippt gerade? Die Krone zerfällt – seit wann, warum?	Hoch
Genealogien	Drei Fraktionen erzeugen Dynastien (Krone), Gildenhäuser (Gilden) und Ordenshierarchien. Kein klassischer Stammbaum, eher Machtnetze.	Mittel
Natur	Biotech statt Magie verlangt eine durchdachte Ökologie. Flora und Fauna, die zur Materialsprache passen: Chitin-Insekten, Leuchtpilze, Harz-Bäume. Schattenfieber als ökologischer Faktor.	Mittel

Infrastruktur	RELICS-Relevanz	Priorität
Kultur	Kerngebiet. Materialsprache IST Kultur. Wer welches Material tragen darf, definiert die Gesellschaftsordnung. Dazu: Gildenrituale, Ordensliturgie, Kronzeremoniell.	Sehr hoch
Sprache	Namenssysteme nach germanischer Mythologie. Keine vollständige Conlang nötig, aber konsistente Etymologien. Gilden brauchen Fachsprache, der Orden hat vermutlich eine liturgische Geheimsprache.	Mittel
Mythologie	Schöpfungsmythos muss das Schattenfieber verankern. Keine Götter im klassischen Sinn (kein High Fantasy), aber vielleicht Urprinzipien oder eine kosmologische Narbe, aus der das Fieber kommt.	Sehr hoch
Philosophie	Cyberpunk-Kern = technologischer Fortschritt erzeugt Ungleichheit. Die Philosophie der Welt ist materialistisch: wer besitzt, wer kontrolliert, wer verarbeitet. Gegenpositionen nötig (Schattenfieber-Kulte? Asketische Strömungen im Orden?).	Hoch
Verknüpfung	Wolfs wichtigste Infrastruktur. Alles muss ineinander greifen: Material-Hierarchie beeinflusst Politik beeinflusst Architektur beeinflusst Mythologie. Wenn die Schmiede-Gilde Tiegelstahl monopolisiert, hat das Konsequenzen für Militär (Krone) UND Liturgie (Orden, wenn Glocken aus diesem Stahl sind).	Kritisch

Erkenntnis: Wolfs Inventions-Konzept (Kap. 1, S. 34) unterscheidet nominale, kulturelle und natürliche Erfindungen. RELICS' stärkste nominale Erfindung ist das *Schattenfieber*. Die kulturelle Erfindung ist die *Materialsprache als Machtsystem*. Die natürliche Erfindung – die brauchen wir noch. Biotech-Flora/Fauna muss definiert werden.

2. Klastrup/Tosca: Mythos, Topos, Ethos

Klastrup und Tosca (2004, S. 413) definieren drei Kernelemente transmedialer Welten. Unser Briefing nutzt diese Trias bereits als WBB-Struktur. Gut. Aber ich will die Definitionen schärfen:

- Mythos = das Hintergrundwissen, das man braucht, um Ereignisse in der Welt zu *interpretieren*. Für RELICS: Was ist das Schattenfieber wirklich? Warum zerfällt die Krone? Was war das Relikt? Der Spieler soll diese Fragen haben, bevor er Antworten bekommt.
- Topos = das Wissen darüber, was man von der Physik und Navigation der Welt *erwarten* kann. Vertikale Stadt. Mitteleuropäisches Klima. Materialien statt Magie. Der Spieler muss intuitiv verstehen: wenn ich aufsteige, wird es reicher. Wenn ich absteige, wird es gefährlicher.
- Ethos = das Wissen darüber, wie man sich in der Welt *verhalten* soll. Drei Fraktionen, keine ist gut oder böse. Materialbesitz = Status. Gildenzeichen = Identifikation. Der Spieler navigiert ein moralisch graues System.

Klastrup/Toscas Warnung aus der LotR-Online-Analyse (S. 6-7): Quests, die dem Ethos der Welt widersprechen, brechen die Immersion sofort. Für Nami wichtig – ich muss das mit ihr besprechen.

3. Tolkien: Subcreation und innere Konsistenz

Tolkien (1947) gibt mir das Fundament: Eine sekundäre Welt muss ihre eigene innere Wahrheit besitzen. In dem Moment, wo der Leser/Spieler Unglauben empfindet, ist der Zauber gebrochen – die "Secondary Belief" kollabiert.

Tolkienes Proviso für RELICS: *Das Schattenfieber darf nie lächerlich werden*. Es ist das einzige Übernatürliche in einer geerdeten Welt. Wenn wir es trivialisieren (als bloßen Gameplay-Buff oder als Commodity), verlieren wir die Ehrfurcht, die es tragen muss. Tolkien schreibt über Faerie-Magie: "one thing must not be made fun of, the magic itself." Das Schattenfieber ist unsere Magie. Es muss ernst genommen werden.

Zweite Erkenntnis: Tolkiens Begriff der *Eucatastrophe* – die plötzliche Wendung zum Guten – passt nicht zu RELICS' Ton. Unsere Welt ist düster, politisch, moralisch grau. Aber das Gegenstück funktioniert: *Dyscatastrophe*. Der Moment, wo der Spieler versteht, dass das Relikt nicht retten wird, was er retten wollte.

4. Fallout Bible: Methodik des lebendigen Dokuments

Avellone zeigt in der Fallout Bible (2002), wie eine World Building Bible in der Praxis funktioniert: iterativ, fehlbar, transparent. Er gesteht Inkonsistenzen ein, korrigiert sie öffentlich, lässt bewusst Lücken ("holes to fill in ourselves... or holes to escape out of").

Übertragung auf RELICS: Mein Widerspruchs-Log wird nicht nur ein internes Werkzeug, sondern eine methodische Notwendigkeit. Wir bauen zu siebt an einer Welt. Inkonsistenzen werden auftreten. Die Frage ist nicht ob, sondern wann und wie wir sie fangen.

5. Erste Gedanken: Kosmologie und Schöpfungsmythos

Das Briefing sagt: "planes of existence beyond known reality." Es gibt also etwas jenseits der bekannten Welt. Das Schattenfieber kommt irgendwoher. Erste Hypothese:

- Die Welt ist eine materielle Ebene, umgeben von etwas Unbekanntem (die "Schwelle"?)
 - Das Schattenfieber ist ein Durchsickern aus dieser anderen Ebene – kein Fluch, keine Strafe, sondern ein Naturphänomen an den Rändern der Realität
 - Das Relikt der ersten Iteration könnte ein Objekt sein, das diese Grenze stabilisiert oder destabilisiert
 - Germanische Mythologie-Elemente: Yggdrasil als Weltachse wird zur vertikalen Struktur der Stadt selbst. Nicht wörtlich – aber die Idee, dass oben und unten kosmologische Bedeutung haben
 - Wer hat den Schöpfungsmythos in der Welt verfasst? Der Orden? Volksmythen?
 - Gibt es widersprüchliche Versionen der Kosmologie innerhalb der Fraktionen?
 - Wie viel soll der Spieler über die "planes beyond" erfahren können?
 - Schattenfieber als Gameplay-Mechanik: Wie viel Lore-Gewicht kann das System tragen?
 - Materialsprache und Crafting: Soll die Lore die Crafting-Regeln diktieren oder umgekehrt?
-

Nächster Schritt: Kapitel 01-Mythos Entwurf. Kosmologie skizzieren, Schattenfieber-Ursprung definieren, germanische Mythologie-Elemente einweben. Alles gegen Briefing prüfen.

WBB Kapitel 1 – Mythos

RELICS: Schwellenanker — World Building Bible Kapitel 1: Mythos

Vorbemerkung zur Methodik

Dieses Kapitel folgt Klastrup/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 und die Schöpfungserzählungen der drei Fraktionen.

Wolfs (2013) Infrastrukturen *Mythologie*, *Zeitleisten* und *Verknüpfung* sind hier primär adressiert. Tolkiens (1947) Subcreation-Prinzip gilt als oberstes Gesetz: Die innere Wahrheit der Welt darf nie gebrochen werden. Das Schattenfieber ist das einzige Übernatürliche — es wird nie trivialisiert.

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 Dieseseite (*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 Phäno-

ne 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.

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	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 keine Krankheit im medizinischen Sinn. Es ist eine biologische Reaktion des menschlichen Körpers auf Schwellenexposition.

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.

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 schwelen 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 individuellem Verlauf. 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 Quarantänezonen 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 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 hält. 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 existentielle 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, Auge-Siegel

Abbildung 2: Materialpalette des Ordens — Weiß, Grünglas, Pergament, Auge-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 Auge-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.

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

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 Öffnung*

5.1 Was geschah

Vor einer Generation — die Zeitzeugen leben noch, aber sie widersprechen einander — geschah etwas in den Tiefen von Schwarzrand. Etwas, das die Schwelle näher brachte.

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. Jahrhundertelang war die Ankerkammer versiegelt — nicht durch Magie, nicht durch einen Fluch, sondern durch massive Steinarchitektur, die die frühesten Bewohner von Schwarzrand errichtet hatten. Sie verstanden nicht, *was sie versiegelten*, aber sie verstanden, dass es versiegelt bleiben musste.

Vor einer Generation öffnete jemand die Ankerkammer.

Wer es getan hat, ist umstritten. Was danach geschah, ist es nicht: Das Schattenfieber, das vorher eine seltene Kuriosität der tiefsten Ebenen war, breitete sich explosionsartig aus. Die Dünnstelle wurde aktiver. Schwellensubstrat stieg wie Grundwasser. Der Schlund wurde unbewohnbar, dann gefährlich, dann ein Ort, aus dem Dinge krochen, die nicht mehr ganz menschlich waren.

Schwarzrand reagierte wie jede Stadt auf eine Katastrophe: mit Schuldzuweisungen, Quarantäne und dem Versuch, so zu tun, als wäre alles unter Kontrolle.

5.2 Wer hat die Kammer geöffnet?

Jede Fraktion beschuldigt die andere. Die Wahrheit ist komplizierter.

Die Autorenwahrheit: Alle drei waren beteiligt. Die Kammer wurde durch eine Koalition geöffnet: Ein Ordensgelehrter lieferte das Wissen, eine Gildenexpedition lieferte die Mittel, und 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.

5.3 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.

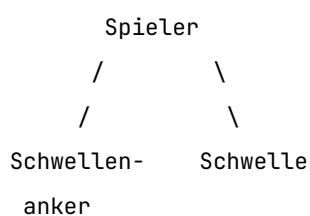
Der Schwellenanker ist ein Grenzstabilisator.

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.

Das Resonanz-Dreieck:

Der Schwellenanker funktioniert nicht als einfaches Werkzeug. Er steht in einer Dreiecksbeziehung:



- 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. Diese Analogie ist wörtlich zu nehmen.

Jede Gilde kontrolliert: - Rohstoffzugang (Minen, Zulieferer, Handelsrouten) - Verarbeitungswissen (geheime Rezepte, 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- und Rüstungsproduktion	Schwellenlegierungen — Metalle, die nur unter Schwelleneinfluss verschmelzen	Militärische Abhängigkeit: Die Krone braucht Waffen. Ohne die Schmiede-Gilde keine Armee
Glasmacher-Gilde	Optische Instrumente, Linsen, Alchemie-Phiolen, Buntglas	Schwellenlinsen — Glas, das Schwellensubstrat sichtbar macht	Informationsmonopol: Wer Schwellenlinsen besitzt, kann Kontamination messen und Dünnstellen kartieren

Gilde	Monopol	Schwellenverbindung	Machinstrument
Weber-Gilde	Textilien, Färbetechnik, Brokatseide, Musterweberei	Schwellenfäden — biolumineszente, selbstreparierende Fasern aus Schwellenflora	Statusmonopol: Schwellentextilien demonstrieren Reichtum UND Risikobereitschaft
Gerber-Gilde	Leder, Panzerung, Ab- wasserkontrolle	Kontrolliert die Kanäle im Schlund — physischen Zugang zu den tiefsten Dünnstellen	Infrastrukturmonopol: Die Gerber entscheiden, wer hinabsteigen darf
Goldschmiede- Gilde	Edelmetallverarbeitung Emaille, Siegel, Bankwesen	Schwellenmetalle für unfälschbare Siegeltechnik	Finanzmonopol: Schulden in Gold, besichert in Schwellenlegierungs-Siegeln
Kerzenzieher & Seifensieder	Beleuchtung, Talg, Wachs, Reinigung	Schwellentalg — brennt bläulich, vertreibt Schwellenphänomene im Nahbereich	Alltagsmonopol: In einer Stadt, in der Dunkelheit Schwellennähe bedeutet, ist Beleuchtung existenziell
Pergamenter & Buchbinder	Schreibmaterial, Archivierung	Liefern das Material, auf dem alles Wissen gespeichert wird	Schnittstelle Gilden/Orden: unverzichtbar für beide Seiten
Steinmetze	Architektur, Gewölbetechnik, Skulptur	Kenntnis der geologischen Strukturen — wissen, wo die Dünnstellen verlaufen	Wissensmonopol: Geheime Baupläne zeigen, welche Strukturen die Schwelle abschwächen

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 — der Grund, warum Händler aus fernen Regionen hierher kommen, der Grund, warum die Krone Schwarzrand nicht aufgibt — 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 Gilden bieten Löhne, die über dem Schlund-Durchschnitt liegen — gerade hoch genug, dass immer jemand bereit ist, den Job zu machen. 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.

7. Widerspruchs-Log

Nr.	Betreff	Widerspruch/Frage	Status
W-001	Schwellensubstrat	Substanz oder Bedingung? Aktuell als Substanz beschrieben, aber "Katalysator, der nicht verbraucht wird" klingt nach Strahlung/Feld.	Offen
W-002	Stufe 1 2 Kippmoment	Zeitbasiert, dosisbasiert oder individuell?	Offen
W-003	Biotech-Flora/Fauna	Komplett undefiniert. Wird in Kap. 2 (Topos) adressiert.	In Arbeit
W-004	Tiervolk	Kosmologischer Ursprung ungeklärt. Arbeitshypothese: Langzeit-Schwellenexposition auf nichtmenschliche Populationen.	Offen
W-005	Schwellenanker-Physik	Stabilisierungsmechanismus zu vage. Heißt jetzt Schwellenanker (CD-Bestätigung Tag 3). Keine Wirbelsäulenform.	Teilweise gelöst
W-006	Zeitlinie der Öffnung	"Vor einer Generation" unscharf. Arbeitshypothese: 25 Jahre.	Offen
W-007	Lichttemperatur Schwellenanker	Schwellenanker-Glow muss kälter — blau-violett, nicht warm. "Quallen-Analogie."	Offen

8. Wolf-Infrastruktur-Checkliste

Infrastruktur	Abgedeckt?	Verweis
Karten	Teilweise	Vertikale Ordnung definiert — Topographie kommt Kap. 2
Zeitleisten	Teilweise	Wendepunkt definiert — vollständige Zeitleiste kommt Kap. 2
Genealogien	Nein	Kommt Kap. 3 (Ethos)
Natur	Minimal	Schwellenflora/-fauna angedeutet — Konkretisierung Kap. 2 (W-003)
Kultur	Ja	Materialsprache, Gildenstruktur, Fraktionskosmologien
Sprache	Minimal	Schwarzrand, Dünnstellen, Flüstern/Wandlung/Entgrenzung. Systematische Namenspolitik kommt Kap. 3
Mythologie	Ja	Drei Schöpfungsmythen, Kosmologie, Schwelle
Philosophie	Ja	Materialismus (Gilden), Providentialismus (Orden), Souveränismus (Krone)
Verknüpfung	Ja	Schwelle Schattenfieber Gilden Politik Architektur

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. Klastrup/Tosca (2004) definieren Topos als "das Wissen darüber, was man von der Physik und Navigation der Welt erwarten kann." Für RELICS bedeutet das: Der Spieler muss intuitiv verstehen, dass *aufsteigen* sicherer wird und *absteigen* gefährlicher. Dass Materialien Macht bedeuten. Dass der Nebel nicht nur Nebel ist.

Wolfs (2013) Infrastrukturen *Karten*, *Natur* und *Kultur* sind hier primär adressiert. Dieses Kapitel ergänzt die kosmologische Ordnung aus Kapitel 1 (Mythos) um ihre physische Manifestation: Wo genau befindet sich die Schwelle? Wie formt sie die Geologie? Was wächst, was lebt, was stirbt an einem Ort, an dem die Realität porös ist?

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 begehbarer 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.

Stadtschnitt — Vertikale Schichtung von Schwarzrand

Abbildung 3: Stadtschnitt — Vertikale Schichtung von Schwarzrand

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 von Schwarzrand liegen auf den Felskanten und den oberen Terrassen des Talkessels. 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: Die Oberen Ränder sind das architektonische Manifest der Machthabenden. Massive Steinblöcke aus poliertem Kalkstein und Stampflehm bilden brutalistische Strukturen, die Stärke durch Geometrie ausdrücken. Die Formensprache ist reduziert: rechte Winkel, sichtbare Tragstrukturen, monumentale Proportionen. Keine Ornamente, die Schwäche verraten könnten — der Stein selbst ist das Statement. Hängende Gärten durchbrechen die Strenge: botanische Terrassen, die von Lichtschächten durchzogen werden und die einzige Vegetation in Schwarzrand 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. Das ist kein Zufall — es ist eine architektonische Machtdemonstration, die die Krone toleriert, weil die Gilden die Baugenehmigungen finanzieren. Die Ordensführung residiert in einer eigenen Anlage am östlichen Rand, erhöht auf einem Felsvorsprung, der wie eine Kanzel über dem Kessel hängt. Von dort kann man den gesamten Schlund überblicken — wenn der Nebel es zulässt.

Materialien: Polierter Stein, facettiertes Glas, Metallintarsien, Schwellenlegierungs-Beschläge an den wichtigsten Toren. Die Architektur der Oberen Ränder ist selbst ein Statussymbol — sie demonstriert den Zugang zu den besten Steinmetzen, den teuersten Materialien und der stabilsten Realität.

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

Architektur: Der Gürtel ist der älteste Teil der Stadt. Seine Architektur trägt die Spuren von Jahrhunderten: romanische Rundbögen in den Fundamenten, gotische Spitzbögen in den Werkstätten darüber, Fachwerk-Erker aus jüngerer Zeit, die sich über die Gassen neigen. Die Bausubstanz ist

geschichtet wie Sedimentgestein — jede Generation hat auf die vorherige gebaut, ohne die alte abzureißen. Staffelgiebel reihen sich an schiefe Dachlinien. Zunftzeichen markieren die Fassaden der Werkstätten: ein gekreuzter Hammer für die Schmiede, eine Linse für die Glasmacher, eine Nadel für die Weber. 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. Es gibt keine gerade Linie im Gürtel. Jeder Weg ist ein Kompromiss zwischen Felstopographie und menschlichem Bedürfnis. Seilzüge und einfache Lastenaufzüge transportieren Waren zwischen den Ebenen — betrieben von Menschenkraft, gelegentlich von Zugtieren, die auf den breiteren Terrassen stationiert sind.

Schwellenphänomene: Im oberen Gürtel selten und leicht zu ignorieren. Ein Kerzenlicht, das etwas zu blau flackert. Ein Schatten, der nicht ganz zur Lichtquelle passt. Weiter unten, in der Übergangszone zum Schlund, werden die Phänomene häufiger: Nebelschwaden, die sich gegen den Wind bewegen. Wände, die feucht sind, obwohl es nicht regnet. Das leise Summen, das manche Bewohner als "Schwellendröhnen" kennen und andere als Einbildung abtun.

Bevölkerung: Handwerker, Kaufleute, niederer Adel, Ordensbrüder, Gesellen und Lehrlinge. Der Gürtel ist das arbeitende Herz von Schwarzrand. Hier wird geschmiedet, gewebt, gegossen, gehandelt, gelehrt und gestritten. Die Menschen hier sind weder arm noch reich — sie sind *beschäftigt*. Und die meisten von ihnen versuchen, nicht an den Schlund unter ihren Füßen zu denken.

Der Schlund (*Die Tiefen*) Unterhalb des Gürtels, wo das Tageslicht kaum noch hinreicht und der Nebel permanent ist, beginnt der Schlund. Es ist der Bereich, den die Oberen Ränder vergessen wollen und den der Gürtel als notwendiges Übel toleriert. Der Schlund ist Schwarzrands offene Wunde — der Ort, an dem die Schwelle greifbar wird.

Architektur: Von Architektur zu sprechen, ist im Schlund eine Übertreibung. Die Strukturen hier sind improvisiert: Holzreste, aufgearbeitete Ziegel aus dem Gürtel, Stoffbahnen als Wände, Seile als Geländer. Die ältesten Bauten im Schlund sind die Kanaleingänge — massive Steinportale, die einst die Abwassersysteme der Stadt markierten und heute zu Behausungen umfunktioniert wurden. Die Gerber-Gilde kontrolliert diese Portale und erhebt Passierschein-Gebühren für jeden, der tiefer als die erste Kanalebene will.

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

Bevölkerung: Tagelöhner, Gesetzlose, Schattenfieber-Betroffene, Deserteure und alle, die woanders keinen Platz finden. Im Schlund haben sich eigene Gemeinschaften gebildet — besonders unter den Stufe-2-Betroffenen, die in den oberen Ebenen nicht mehr geduldet werden. Diese Gemeinschaften haben eigene Regeln, eigene Hierarchien und ein eigenes Wertesystem, in dem Schattenfieber nicht als Makel gilt, sondern als geteilte Erfahrung.

Der Schwarzmarkt im Schlund ist der einzige Ort, an dem Schwellenmaterialien ohne Gildensiegel gehandelt werden. Die Preise sind niedriger, die Qualität unberechenbar, das Risiko tödlich. Wer hier kauft, bezahlt nicht nur mit Münze — er bezahlt mit Exposition.

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 freiblässt.

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

Nebel: Der natürliche Nebel entsteht durch die Temperaturdifferenz zwischen dem feuchten Talboden und den wärmeren Felswänden. Er ist am dichtesten in den frühen Morgenstunden und löst sich in den Oberen Rändern mit der Mittagssonne auf. Im Gürtel hält er sich bis zum späten Vormittag. 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 kein Fehler — sie ist das zentrale Atmosphäre-Prinzip von Schwarzrand.

Schwellennebel: Unterscheidet sich vom gewöhnlichen Nebel durch subtile Eigenschaften. Er ist geringfügig wärmer. Er bewegt sich langsamer, manchmal gegen den Wind. Er reagiert auf Schall — laute Geräusche scheinen ihn kurzzeitig zurückzudrängen, Stille zieht ihn an. In seinen dichtesten Formen zeigt er gelegentlich Strukturen: Wirbel, die an Fingerabdrücke erinnern, Verdichtungen, die Silhouetten ähneln, Lichtbrechungen, die es nicht geben sollte.

Biolumineszenz: Organismen in der Nähe 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 seltsam konturlose Schatten. Schwellentalg-Kerzen reproduzieren dieses Licht künstlich und sind im Gürtel das verlässlichste Mittel gegen Schwellenphänomene in geschlossenen Räumen.

Akustische Anomalien: In schwellennahen Bereichen berichten Bewohner von Echos, die vor dem Originallaut zu hören sind. Von Stimmen, die aus den Wänden kommen — nicht als Halluzination, sondern als nachweisbares akustisches Phänomen (die Glasmacher haben Resonanzlinsen gebaut,

die es bestätigen). Von einer permanenten Grundfrequenz, so tief, dass man sie eher fühlt als hört — das "Schwellendröhnen", das im Schlund allgegenwärtig ist und im unteren Gürtel an stillen Nächten wahrnehmbar wird.

Materielle Anomalien: Werkzeuge, die über längere Zeit im Schlund gelagert werden, verändern sich. Eisen oxidiert nicht — es wird dunkler, dichter, nimmt eine matte Oberfläche an. Holz verbiegt sich in Formen, die der Maserung widersprechen. Leder wird elastischer statt spröder. Die Gilden haben diese Effekte systematisiert und nutzen sie gezielt: 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 Adoptionsprozesse. Bei Pflanzen und Tieren verläuft dieser Prozess langsamer als bei Menschen, aber tiefgreifender — über Generationen akkumulieren sich Veränderungen, die neue Arten hervorbringen. Das Ergebnis ist eine Flora und Fauna, die zur Schwelle gehört, ohne in ihr zu existieren: Organismen, die an der Grenze leben und Eigenschaften beider Seiten tragen.

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. Die Gilden haben gelernt, diese Biologie zu kultivieren, zu ernten und zu verarbeiten. Die Schwelle ist ihre Fabrik. Die schwellenadaptierte Natur ist ihre Fertigungsstraße.

3.2 Schwellenflora

Schwellenmoose und -flechten sind die häufigsten schwellenadaptierten Pflanzen. Sie 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, um den leuchtenden Effekt zu verstärken.

Schwellenpilze wachsen in den tieferen Kavernensystemen unterhalb des Schlunds. Ihre Fruchtkörper erreichen ungewöhnliche Größen — manche stehen mannshoch in den Felsenkammern. Sie leuchten stärker als die Moose, 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, die den Zugang zu den Kavernen kontrolliert, schickt Erntetrupps mit Tüchern vor Mund und Nase hinab — primitive Atemschutzmasken, deren Wirksamkeit fragwürdig ist.

Aus dem Myzel bestimmter Schwellenpilzarten gewinnen die Gilden Fasern, die die Weber als Schwellenfäden bezeichnen: biolumineszent, extrem reißfest, mit einer rudimentären Fähigkeit zur Selbstreparatur. Textilien aus Schwellenfäden sind das Prestige-Produkt der Weber-Gilde — sie leuchten schwach im Dunkeln, halten Jahrzehntelang und kosten ein Vermögen. Wer Schwellentextilien trägt, demonstriert nicht nur Reichtum, sondern eine Art perverser Intimität mit der Schwelle: Man kleidet sich in das, was andere tötet.

Schwarzrankenwurzeln sind die größte bekannte Schwellenpflanze. Es handelt sich um ein Wurzelsystem — ob die dazugehörige Pflanze existiert, ob sie je existiert hat, ist unklar. Die Wurzeln durchziehen die Felswände des Talkessels in den tieferen Schichten, schwarz, ledrig, dicker als ein Menschenarm, und sie *wachsen*. Langsam, aber messbar. Die Steinmetze berücksichtigen das Wachstum in ihren Bauplänen. Manche Gebäude im unteren Gürtel sind mit den Wurzeln verwachsen — die Bewohner haben gelernt, mit ihnen zu leben, statt gegen sie zu bauen.

Die Schwarzrankenwurzeln produzieren ein dunkles, zähflüssiges Harz, das die Gilden als Schwellenharz handeln. Es dient als Grundstoff für alchemistische Bindemittel, als Dichtungsmaterial für Schwellenlegierungs-Gussformen und als Brennstoff für Lampen, die ein warmes, rötliches Licht erzeugen — das einzige warme Licht im Schlund, und deshalb unter Bewohnern beliebt.

3.3 Schwellenfauna

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

Schwellenratten sind das am weitesten verbreitete Säugetier im Schlund. Sie sind größer als ihre Artgenossen in der Stoffwelt, mit dunklerer Fellstruktur und Augen, die im Dunkeln schwach reflektieren — nicht wie Katzenaugen im Licht, sondern aus sich heraus, als trügen sie eine eigene Lichtquelle. Schwellenratten sind aggressiver und intelligenter als gewöhnliche Ratten. Die Schlundbewohner halten sie sich gelegentlich als Wächter und Rattenspürer (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, wenn auch geschmacklich eigentlich (Bewohner beschreiben es als "metallisch-süß"). Die Gerber-Gilde kontrolliert die ergiebigsten Fischgründe als Teil ihres Kanalmonopols.

Deckenhänger sind die beunruhigendste Schwellenart. Es handelt sich um fledermausartige Organismen, die in den Gewölben der tiefsten Kavernen hängen — aber ihre Anatomie widerspricht allem, 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. Sie sind leise, einzelnägerisch und werden von den Schlundbewohnern gemieden. Es gibt Berichte, dass Menschen, die zu lange in die Augen eines Deckenhängers blicken, vorübergehend die Fähigkeit verlieren, Entfernungen einzuschätzen.

3.4 Flora und Fauna als Wirtschaftsfaktor

Die Schwellennatur ist kein Hintergrund — sie 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	Schwellenmineralier	Siegel-Besatz, Emaille-Zusatz
Pergamenter	Schwellentinte	Schwellenmoos-Extrakt	Tinten für Schwellenschriften (reagieren auf Schwellensubstrat)

Die gesamte Wertschöpfungskette der Schwellenwirtschaft basiert auf der Ausbeutung einer Biologie, die niemand vollständig versteht. Die Gilden behandeln schwellenadaptierte Organismen wie Nutztiere und Nutzpflanzen — sie kultivieren, ernten und verarbeiten sie. Dass diese Organismen möglicherweise keine Organismen im gewöhnlichen Sinn sind, sondern Manifestationen eines Grenzphänomens zwischen zwei Existenzebenen, wird nicht thematisiert. Die Frage wäre schlecht fürs Geschäft.

4. Die sieben Landmarken

Schwarzrand definiert sich über sieben Orte, die als Orientierungspunkte, Machtstandorte und Spielgebiete fungieren. Sie sind entlang der vertikalen Achse angeordnet — 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 des Talkessels.

Die Kronbastion ist der Regierungssitz — eine monumentale Anlage aus massivem Kalkstein, die sich über drei Terrassen erstreckt und von einem zentralen Turm dominiert wird. Der Turm ist das höchste Bauwerk Schwarzrands und bei klarem Wetter aus jeder Ebene der Stadt sichtbar. Sein oberstes Stockwerk ist eine Aussichtsplattform, von der aus man den dunklen Schimmer am Horizont sehen kann — den Schwarzen Rand, der der Stadt ihren Namen gab.

Die Kronbastion beherbergt den Thronsaal, die Ratskammer, die königliche Garnison und das Kronjuwelen-Gewölbe. Die Architektur ist überwältigend und kalt: brutalistische Blöcke, rechte Winkel, schmucklose Fassaden, in die Schwellenlegierungs-Siegel eingelassen sind. Die Krone zeigt ihre Macht nicht durch Prunk, sondern durch Masse. Die Mauern sind so dick, dass man in den Gängen flüstern muss, um gehört zu werden.

4.2 Der Gildenhof

Lage: Obere Ränder, Südwestseite des Talkessels, gegenüber der Kronbastion.

Der Gildenhof ist kein einzelnes Gebäude, sondern ein Komplex aus acht Gildenhäusern, die um einen zentralen Versammlungsplatz gruppiert sind. Jedes Gilde demonstriert das Handwerk seiner Gilde an der eigenen Fassade: Die Glasmacher-Gilde residiert hinter einer Wand aus farbigem Glas, die bei Sonnenlicht den gesamten Platz in Farbe taucht. Die Schmiede-Gilde hat ihre Fassade mit Metallreliefs verkleidet, die Szenen der Gründungszeit zeigen. Die Weber-Gilde hängt Banner aus ihren feinsten Stoffen — einschließlich der leise leuchtenden Schwellentextilien, die bei Dunkelheit die einzige Beleuchtung des Platzes sind.

Der Gildenhof ist der wirtschaftliche Gegenpol zur Kronbastion. Dass er auf gleicher Höhe liegt, ist ein Statement: Die Gilde stehen der Krone auf Augenhöhe gegenüber.

4.3 Die Stille Bibliothek

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

Der Hauptsitz des Ordens. Das Gebäude ist alt — älter als die Kronbastion, älter als der Gildenhof, möglicherweise das älteste noch genutzte Bauwerk Schwarzrands. Es ruht auf romanischen Fundamenten: Rundbögen, dicke Mauern, Krypta-Gewölbe, die sich tief in den Fels hineinziehen. Die oberen Stockwerke sind jünger — gotische Ergänzungen mit Spitzbögen und hohen, schmalen Fenstern, durch die gedämpftes Licht auf die Bücherschränke fällt.

Die Stille Bibliothek beherbergt die umfangreichste Sammlung von Texten, Karten, und Dokumenten in Schwarzrand. Vieles davon ist dem allgemeinen Zugang entzogen. Der Orden bewahrt Wissen — und kontrolliert, wer es sehen darf. In den tiefsten Krypten, unterhalb des Felsvorsprungs, lagern

Texte, die selbst ranghohe Ordensbrüder nie gelesen haben: die Schwellenchroniken, Aufzeichnungen der frühesten Bewohner über die Dünnstelle und ihre Eigenschaften. 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 mit Absätzen, Rampen und Ladestationen.

Der Große Steig ist die Hauptverkehrsader Schwarzrands: die einzige Verbindung zwischen den oberen und mittleren Ebenen, die für Lasttransport geeignet ist. Er windet sich in einer weiten Spirale an der Westwand des Talkessels hinab — breit genug für zwei Karren nebeneinander, mit Absätzen alle fünfzig Höhenmeter, an denen Ladestationen, Zollposten und Rasthäuser liegen.

Der Große Steig ist auch eine Kontrollzone. Die Krone betreibt die Zollstationen, die Gilden betreiben die Ladestationen, und der Orden betreibt eine Schreibstube auf halber Höhe, in der jeder Passant registriert wird. Wer den Steig benutzt, wird dreifach notiert. Wer ihn nicht benutzt, nimmt die Schmalen Stiegen — steile, unbeleuchtete Treppenschächte in den Felswänden, die der Gerber-Gilde gehören und für die man Passierscheine braucht.

4.5 Der Markt der tausend Treppen

Lage: Zentraler Gürtel, wo mehrere Ebenen zusammentreffen.

Der größte Handelsplatz Schwarzrands ist kein Platz im horizontalen Sinn. Er erstreckt sich über sechs Ebenen — verbunden durch Treppen, Brücken, Seilzüge und Galerien. Händler bieten ihre Waren auf Balkonen an, die über Gassen hängen. Käufer steigen Treppen hinauf, um zu feilschen, und steigen andere Treppen hinab, um zu bezahlen. Das akustische Erlebnis ist überwältigend: Rufe, Hammerschläge, Glockenzeichen und das permanente Schleifen von Schuhen auf Stein vermischen sich zu einem Klangteppich, der den Markt schon hörbar macht, bevor man ihn sieht.

Hier trifft der offizielle Handel auf den halblegalen: Lizenzierter Gildenständen neben Straßenverkäfern, die Waren „unbekannter Herkunft“ anbieten. Schwellenmaterialien werden auf dem Markt 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, das den offiziellen Zugang zum Schlund markiert. Es wurde von der Gerber-Gilde errichtet, die den Schlundzugang kontrolliert, und von der Krone mit einem permanenten Wachposten besetzt. Das Schlundtor ist gleichzeitig Kontrollpunkt und Warnung: Über dem Bogen sind Steinreliefs eingelassen, die Stufe-3-Betroffene in verschiedenen Stadien der Entgrenzung zeigen. Die Reliefs sind alt und von Schwellenmoosen begrünt — was ihnen eine unbeabsichtigte biolumineszente Beleuchtung gibt, die bei Dunkelheit erschreckend wirkt.

Jenseits des Schlundtors gelten andere Regeln. Die Krone hat nominell Autorität, aber faktisch endet

ihr Einfluss an der zweiten Kanalebene. Danach regieren die Schlundgemeinschaften sich selbst — ein fragiles Netz aus Stufe-2-Betroffenen, Schwarzmarkt-Händlern und Menschen, die nirgendwo anders hin können.

4.7 Die Ankerkammer

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

Der Ort, an dem der Schwellenanker einst lag. Heute eine leere Kammer — oder besser: ein leerer *Zustand*, denn die Geometrie der Ankerkammer ist nicht stabil. Wände scheinen ihre Position zu ändern, wenn man nicht hinsieht. Entfernung sind unzuverlässig. Die Schwelle ist hier so nah, dass die Unterscheidung zwischen Stoffwelt und Jenseit praktisch aufgehoben ist.

Seit der Öffnung vor einer Generation ist die Ankerkammer offiziell gesperrt. Die Krone hat Wachen postiert, der Orden hat Warntafeln angebracht, die Gerber-Gilde hat den Zugangskanal versiegelt. Niemand geht freiwillig hinab. Aber der Spieler wird es müssen — denn die Hauptquest führt zurück an den Ort, an dem alles begann.

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. Man kann sie sich vorstellen wie einen umgekehrten Brunnen: An der Oberfläche ist die Schwelle kaum spürbar. In der Tiefe wird sie überwältigend.

Dieser Gradient ist der Grund für die vertikale Stadtstruktur. Er ist der Grund, warum Höhe Sicherheit bedeutet. Und er ist der Grund, warum die soziale Hierarchie — Mächtige oben, Machtlose unten — nicht nur Ungerechtigkeit ist, sondern kosmologische Konsequenz. Die Mächtigen *könnten* sich oben ansiedeln. Die Machtlosen wurden nach unten gedrängt. Die Schwelle macht keinen Unterschied zwischen arm und reich — aber die Geographie tut es.

5.2 Schwellenzonen

Die Dünnstelle lässt sich in fünf Intensitätszonen gliedern:

Zone	Schwellenintensität	Typische Lage	Phänomene
Zone 0	Keine	Außerhalb des Talkessels	Keine — Stoffwelt normal

Zone	Schwellenintensität	Typische Lage	Phänomene
Zone 1	Gering	Obere Ränder	Unmerklich. Schwellenlinsen zeigen minimale Restspuren
Zone 2	Moderat	Gürtel	Subtile Anomalien. Nebel, gelegentliche akustische Störungen, leichte Materialveränderun- gen bei Langzeitexposition
Zone 3	Hoch	Schlund	Permanente Anomalien. Biolumineszenz, Schwellenflora/- fauna, Materialtransfor- mation, Schattenfieber- Risiko bei Aufenthalt
Zone 4	Extrem	Ankerkammer / Tiefe Kavernen	Instabile Realität. Geometrie- Anomalien, permanente Schwel- lenphänomene, Aufenthalt ohne Schutz = garantierte Kontamination

5.3 Andere Dünnstellen

Schwarzrand ist nicht die einzige Dünnstelle der Welt — nur die größte und beständigste, die bekannt ist. Das Briefing erwähnt, dass verschiedene RELICS-Iterationen in verschiedenen Regionen spielen. Andere Dünnstellen existieren an anderen Orten: kleiner, flüchtiger, mit eigenen Manifestationen. Händler und Reisende bringen gelegentlich Berichte von "seltsamen Orten" mit — ein Wald, in dem die Bäume nachts leuchten; eine Quelle, deren Wasser keinen Geschmack hat; eine Ruine, in der man Stimmen hört.

Diese Berichte werden in Schwarzrand mit Interesse gehört — und kontrovers gedeutet. Die Krone sieht Beweis für ihr Narrativ (die Schwelle bedroht die Welt, nur die Krone schützt). Der Orden sieht Beweis für sein Narrativ (die Schwelle dringt vor, weil die Reinheit abnimmt). Die Gilden sehen

Geschäftsmöglichkeiten.

6. Architektur der drei Schichten

6.1 Entwurfsprinzip

Die Architektur von Schwarzrand ist nicht geplant — sie ist gewachsen. Keine einzelne Hand hat die Stadt entworfen. Stattdessen haben Jahrhunderte des Bauens, Umbauens, Abreißens und Wiederaufbaus eine Stadttextur erzeugt, die geologischer wirkt als architektonisch: geschichtet, sedimentär, unregelmäßig. Jede Epoche hat ihre Spuren hinterlassen, und die Spuren liegen übereinander wie Erdschichten in einem Aufschluss.

Dennoch gibt es ein ordnendes Prinzip: Höhe bestimmt Stil. Je höher ein Gebäude liegt, desto jünger und repräsentativer ist es. Je tiefer, desto älter und improvisierter. Das liegt nicht an ästhetischer Planung, sondern an Macht: Wer oben baut, hat Ressourcen und Kontrolle. Wer unten lebt, nimmt, was übrig bleibt.

6.2 Obere Ränder — Brutalismus als Machtsymbol

Die Architektur der Oberen Ränder ist jung — die meisten Gebäude sind weniger als zwei Jahrhunderte alt, errichtet auf älteren Fundamenten, die bei Bedarf gesprengt und ersetzt wurden. Die Gilde meister und die Krone haben sich gegenseitig in der Monumentalität ihrer Bauten übertroffen, und das Ergebnis ist ein Ensemble, das Stärke durch Reduktion ausdrückt.

Massive Blöcke aus poliertem Kalkstein und Stampflehm. Rohe geometrische Formen: Kuben, Zylinder, Pyramidenstümpfe. Sichtbare Tragstrukturen, die nicht hinter Verputz versteckt werden — die Konstruktion selbst ist das ästhetische Argument. Fenster sind schmal und tief, wie Schießscharten in einer Festung. Licht fällt durch präzise kalkulierte Schächte — die Glasmacher-Gilde hat für die Kronbastion Linsen geschliffen, die Sonnenlicht bündeln und durch die Gänge leiten, sodass bestimmte Räume zu bestimmten Tageszeiten in natürlichem Licht erstrahlen.

Die utopischen Akzente — Hängende Gärten, offene Arkaden, Lichtschächte — wirken in diesem Kontext nicht wie Freundlichkeit, sondern wie kontrollierte Großzügigkeit. Die Oberschicht von Schwarzrand zeigt, dass sie sich Schönheit leisten kann. Aber die Schönheit ist kühl, geometrisch, beherrscht. Hier lacht niemand laut.

6.3 Gürtel — Fachwerk und Sediment

Der Gürtel ist das architektonische Gedächtnis von Schwarzrand. Seine ältesten Strukturen — romanische Krypta-Gewölbe, die direkt in den Fels geschlagen wurden — stammen aus der Gründungszeit der Stadt. Darüber wuchsen gotische Werkstätten, dann Fachwerkhäuser süddeutscher Prägung, dann improvisiertere Bauten, die keine klare Stilzuordnung mehr erlauben.

Das Resultat ist eine Architektur der Anpassung. Kein Gebäude im Gürtel ist ganz gerade. Kein Stock-

werk hat exakt die gleiche Grundfläche wie das darunter. Erker ragen über Gassen, Balkone über Treppen, Brücken über Häuser. Die Tragstrukturen sind verschachtelt — Holzbalken stützen Steinmauern, die auf Felsnischen ruhen, die von Eisenklammern gehalten werden. Es ist struktureller Wahnsinn, der seit Jahrhunderten funktioniert, weil die Steinmetze-Gilde genau weiß, wo man belasten darf und wo nicht.

In den Werkstätten des Gürtels wird das Handwerk sichtbar: offene Schmieden, in denen Funken auf die Gasse sprühen; Weber-Werkstätten, durch deren Fenster man den Rhythmus der Webstühle hört; Glasmacher-Öfen, deren Hitze die Nachbarhäuser mitwärmmt. Die Fassaden tragen Zunftzeichen — geschnitten, geschmiedet, emailliert, je nach Gilde — und definieren damit die Identität jeder Gasse.

6.4 Schlund — Improvisation und Schwellenwachstum

Im Schlund endet die Architektur, wie die oberen Ebenen sie verstehen, und es beginnt etwas anderes: eine Mischung aus menschlicher Improvisation und schwellenbedingtem Wachstum, die keine klare Grenze kennt.

Die menschengemachten Strukturen sind aus Resten gebaut: Holz, das aus dem Gürtel herabgeworfen wurde; Ziegel, die aus abgerissenen Mauern stammen; Stoffbahnen, die als Wände und Dächer dienen. Die Gebäude sind niedrig, eng, ohne Plan errichtet — jedes eine Antwort auf den unmittelbaren Bedarf, ohne Gedanken an morgen. Die Gassen sind hier keine Gassen mehr, sondern Durchschlüpfe — Räume zwischen Strukturen, die zu schmal für zwei Personen nebeneinander sind.

Aber das Auffälligste im Schlund ist nicht das, was Menschen gebaut haben, sondern das, was gewachsen ist. Schwarzrankenwurzeln durchziehen die Wände. Schwellenmoose bedecken jede feuchte Oberfläche. Schwellenpilze wachsen in den Ecken. Die biolumineszente Beleuchtung des Schlunds ist keine menschliche Erfindung — sie ist ein Nebenprodukt der Schwellenflora, die diesen Ort kolonisiert hat. Die Bewohner haben gelernt, damit zu leben: Sie leiten Wurzeln um ihre Behausungen herum, nutzen Pilze als Nahrungsquelle, ernten Moos für die Kerzenzieher-Gilde.

In den tiefsten bewohnten Ebenen des Schlunds verschwimmt die Grenze zwischen Bauwerk und Organismus vollständig. Häuser wachsen in Wurzeln hinein und Wurzeln wachsen durch Häuser hindurch. Wände pulsieren schwach, weil Schwellenpilz-Myzel sie durchwuchert hat. Die Luft leuchtet grün. Es ist fremd, beängstigend — und für dreitausend Menschen Zuhause.

7. Wolf-Infrastruktur-Checkliste für Kapitel 2

Infrastruktur	Abgedeckt?	Verweis
Karten	Ja	Talkessel-Geologie (1), Drei Höhenzonen (1.2), Sieben Landmarken (4), Schwellenzonen (5.2)
Zeitleisten	Teilweise	Architekturschichtung als historisches Sediment (6). Vollständige Zeitleiste kommt Kap. 3
Genealogien	Nein	Kommt Kap. 3 (Ethos)
Natur	Ja	Schwellenflora (3.2), Schwellenfauna (3.3), Schwellennatur als Wirtschaftsfaktor (3.4)
Kultur	Ja	Materialsprache in Architektur (6), Gilden-Rohstoffketten (3.4), Handwerkskultur im Gürtel (6.3)
Sprache	Minimal	Ortsnamen (Schlundtor, Kronbastion, Ankerkammer etc.). Systematische Namenspolitik kommt Kap. 3
Mythologie	Indirekt	Kosmologische Achse als Architekturprinzip (1.2, 5.1). Hauptbehandlung in Kap. 1
Philosophie	Indirekt	Vertikale Ordnung als materialisierte Ungleichheit (5.1). Hauptbehandlung in Kap. 1 und 3
Verknüpfung	Ja	Geologie Dünnstelle Schwellenflora Gildenwirtschaft Architektur Sozialstruktur

WBB Kapitel 3 – Ethos

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

Methodische Vorbemerkung

Dieses Kapitel folgt Klastrup/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 dieses Kapitels. Die kosmologischen Grundlagen (Schwelle, Schattenfieber, Schöpfungsmythen) wurden in Kapitel 1 (Mythos) gesetzt und werden hier vorausgesetzt. Die geographische Stadtstruktur (Obere Ränder, Gürtel, Schlund) wurde in Kapitel 2 (Topos) entwickelt.

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

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 scheinen 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 — Samt-

schichten, 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 von Vera 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 4: 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 (nie benannt, woher), Kreuz-Ornamente aus Bein in weißgesticktem Leinen. Eine Lupe aus Messing als Zeichen des Forschungsrangs. Das Auge-Siegel 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 5: Fraktion Orden — Materialpalette

Mittelschicht: Färbung als Aufstiegsanzeige

Im Gürtel — der Mittelzone Schwarzsands — 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. Perlmutt-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 Gilden-Zugehörigkeit und Ausbildungsrang anzeigen. Das System ist so komplex wie jede Heraldik. Ein geübtes Auge liest in zehn Sekunden: Gilde, Rang, Jahre der Mitgliedschaft, regionale Herkunft der Ausbildung.

Wer aufsteigt, tauscht aus. Eisen gegen Tiegelstahl. Leinen gegen gefärbtes Leinen. Gefärbtes Leinen gegen Lodewalk. Lodewalk gegen Brokatseide. Das ist nicht heimlich — es ist offen und sozial erwartet. Wer es sich leisten kann, zeigt es. 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 gestohlenes 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 befehlsggebender Instanz.

Alltagsleben in der Kaserne und im Quartier Der Kronalltag ist Rhythmus. Wecken bei Morgen grauen. 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 (nicht Tournament — nach dem Echten), Würfelspiele mit modifizierten Regeln, die über Jahrhunderte an Kasernentischen entstanden sind und heute nirgendwo außerhalb der Kaserne gespielt werden.

Die Krone hat ein ambivalentes Verhältnis zur Kunst. Sie zahlt Porträtmaler für Herrscherdarstellungen. Sie finanziert keine Musik und kein Theater. Das ist keine politische Entscheidung — die

Krone hat schlicht nie aufgehört, Militärorganisation als primären Existenzrahmen zu verstehen. Kunst ist etwas, das die Gilden machen. Der Orden macht Liturgie. Die Krone macht Akten.

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 Wurzelkammer 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.

Der Adel unterhalb der Krone dokumentiert Genealogien nach eigenem Ermessen — was bedeutet, dass manche Linien lückenlos auf sieben Generationen zurückverfolgt werden können, während andere bei Bedarf "ergänzt" wurden. Das Kronarchiv überprüft nicht. Das ist eine höfliche Übereinkunft.

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. Wer sie bestehst, steigt auf.

Was das System verschweigt: Die Prüfungen setzen Vorwissen voraus, das nur mit privatem Unterricht aufgebaut werden kann. Privatunterricht kostet Geld. 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 Ordeninterne Hierarchie ist in fünf Ränge gegliedert: Noviz, Lernender, Bruder/Schwester, Forschungsbruder/-schwester, Ordensältester. Jeder Rang trägt ein spezifisches Siegel — das Auge in variierender Größe, Komplexität und Materialzusammensetzung. Ein Noviz trägt ein gedrucktes Auge auf Pergament. Ein Ordensältester trägt ein geschliffenes Obsidian-Auge in Silber gefasst.

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 und bei denen Tischdiskussionen nicht nur erlaubt, sondern bewertet werden.

Ordensmitglieder sprechen selten über sich selbst. Das ist keine Bescheidenheitspflicht — es ist eine Kommunikationsnorm. Wer über sich spricht, lenkt von der Sache ab. Die Sache ist immer das Wissen. Persönliches wird in sogenannten "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.

Die Ordensbibliothek in den Oberen Rändern ist öffentlich zugänglich — für lesefähige Besucher, tagsüber, in den Teilen, die der Orden als "allgemeine Sammlung" klassifiziert. Die Archivuntergeschosse sind geschlossen. Wer dorthin möchte, braucht eine Forschungsbruder-Akkreditierung und

einen schriftlichen Antrag, der von zwei Ordensältesten gegengezeichnet wird. Die Wartezeit beträgt im Durchschnitt drei Monate. Die Ablehnungsquote ist nicht dokumentiert.

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. Der Orden schützt die Bevölkerung nicht nur von außen (das ist die Aufgabe der Krone), sondern von innen — er schützt sie vor der Ignoranz, die sie anfällig macht für das Schattenfieber.

Was diese Philosophie nicht sagen kann: Warum das Schattenfieber die Ärmsten am schwersten trifft, obwohl der Orden sein Bildungsangebot theoretisch für alle geöffnet hat. Die offizielle Antwort ist: "Der Wille ist ungleich verteilt." Die ehrliche Antwort steht in keinem Ordensdokument.

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, die härteste Prüfung besteht, den größten Auftrag abschließt. In der Praxis besitzen die Familien, die vor drei Generationen Gildensitz-Rechte erworben haben, erhebliche Vorteile — sie kennen die Prüfer, sie haben die Werkzeuge, sie haben die Kontakte.

Das Aufstiegsnarrativ der Gilden ist dennoch real: Vreni Kast, Gildenmeisterin der Glasmacher, kommt aus einer Familie ohne Gildenstatus. Ihr Aufstieg in dreißig Jahren ist dokumentiert, weithin bekannt, 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. Einzelbeispiele sind keine Statistiken.

Die Gilden-interne Hierarchie verläuft: Lehrling — Geselle — Meister — Gildenrat-Mitglied — Gildenmeister. Zwischen Geselle und Meister liegt die Meisterstück-Prüfung — ein öffentliches Verfahren, bei dem das fertige Werk vor einem Gremium aus drei Meistern beurteilt wird. Das Gremium wechselt nach jeder Prüfung. Die Bewertungskriterien sind verschriftlicht. Das ist das faireste System in ganz Schwarzrand.

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 Gildegründung dieser spezifischen Werkstatt darunter.

Gildenmitglieder frühstücken nicht allein. Das ist keine Pflicht, aber es ist Norm — die Gilde ist eine Wirtschaftseinheit und eine Sozialeinheit. Neue Aufträge werden beim Frühstück besprochen. Probleme mit Materialien kommen beim Mittagessen auf den Tisch. Die Abende gehören der Familie oder dem Netzwerk — Abendveranstaltungen bei befreundeten Gildenmitgliedern, mit ihrem eigenen komplexen Protokoll des Aufwands, der Einladung und der Gegenwerterwartung.

Gildenhandwerker sprechen viel über Qualität. Das ist nicht Prahlen — es ist Fachsprache. Ein Glasmacher, der sagt "Das ist ein guter Schliff," hat gerade etwas Technisches kommuniziert, das zehn

Sätze komprimiert. Das Vokabular ist reich und gildentypisch: Jede Gilde hat hunderte von Fachbegriffen, die außerhalb der Gilde unbekannt sind und die Zugehörigkeit signalisieren.

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 an Weihnachtstagen 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 — Eine vierte Welt

Wer sie sind

Die Reisenden sind kein Volk im ethnologischen Sinn. Sie sind eine lose Diaspora — verteilt über Handelsrouten, in Unterstadt-Nischen, an Stadträndern, in Kanalpässen. Ihre Gemeinschaft besteht aus Familiennetzwerken und Handelsbündnissen, nicht aus territorialer Zugehörigkeit.

Was sie eint: körperliche Anpassungsmerkmale (variierend stark ausgeprägt), eine gemeinsame Sprache (die sie nicht nennen, wenn Außenstehende fragen), und ein Satz impliziter Normen, die kein Dokument je beschrieben hat.

Was die Stadtbevölkerung über sie denkt: dass sie stehlen (stimmt in Teilen), dass sie Geheimnisse handeln (stimmt vollständig), dass sie aus dem Schlund kommen (stimmt nicht — sie kommen durch, kein Ort ist ihr Ursprung), dass sie Kinder stehlen (stimmt nicht — sie nehmen Kinder auf, die sonst sterben würden, was die Stadtlegende zu "stehlen" verzerrt hat).

Physische Merkmale

Die Merkmale variieren stark. Nicht jeder Reisende hat sie alle. Nicht jeder Mensch mit diesen Merkmalen ist ein Reisender. Aber die Kombination ist unverwechselbar:

- Schuppenhaut an exponierten Stellen (Schläfen, Handgelenke, manchmal Hals) — nicht Schuppen wie bei Reptilien, sondern eine leicht lamellierte Haut-Textur, die im Licht schimmert
- Pupillenform — schlitzförmig oder oval, nicht rund. Im hellen Licht kaum sichtbar, im Dunkeln deutlich
- Geruchswahrnehmung — stark überdurchschnittlich. Reisende riechen Schattenfieber-Exposition früher als jedes Messinstrument der Glasmacher
- Nachtwahrnehmung — bessere Augen bei schwachem Licht. Kein übernatürliches Sehen, aber messbar erhöhte Lichtempfindlichkeit

Das Briefing beschreibt sie als "leicht alien vs. menschlich clean." Das trifft es. Die Reisenden sind menschlich — aber neben einem Menschen ohne diese Merkmale ist der Unterschied spürbar.

Nicht monströs. Einfach: anders.

Sprache und Namen

Die interne Sprache der Reisenden hat keinen offiziellen Namen. Außenstehende nennen sie "Händlerlatein" oder "Marktsprache" — beides falsch. Es ist keine Handelssprache, sondern eine vollwertige Sprache mit eigener Grammatik, eigener Klangpalette und einer komplexen Tonalität, die im Deutschen oder anderen Standardsprachen keine direkte Entsprechung hat.

Wer sie außerhalb der Gemeinschaft spricht, tut das entweder aus Zugehörigkeit oder aus Fehler. Das unterscheiden die Reisenden in zwei Sekunden.

Namenssystem: Reisende haben zwei Namen: einen öffentlichen, den sie gegenüber Außenstehenden verwenden (oft sprachlich unverfügbar, manchmal aus der Stadtsprache entlehnt), und einen internen, der nur innerhalb der Gemeinschaft benutzt wird. Der interne Name hat keine Übersetzung.

Kosmologie und Philosophie

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

Zentraler Glaubenssatz (nicht verschriftlicht, in Lehrgeschichten überliefert): Die Schwelle kommuniziert. Was die drei Fraktionen Schattenfieber nennen, ist kein Angriff und keine Strafe und keine Ressource. Es ist Signal. Etwas jenseits der Schwelle sendet — in einer Sprache, die organische Körper empfangen können, aber nicht verstehen. Das Schattenfieber ist die Übersetzungstörung, nicht die Botschaft selbst.

Das hat praktische Konsequenzen für die Reisenden: Sie gehen nicht in den Schlund, weil sie angstfrei sind, sondern weil sie Kontaminationsexposition anders bewerten. Wer ein Signal empfängt, wird nicht notwendigerweise krank — die Progression hängt davon ab, ob der Körper versucht, zu antworten. Die Reisenden haben Praktiken entwickelt (nicht beschreibbar als Medizin, nicht beschreibbar als Ritual — irgendwo dazwischen), die die Expositionsprogression verlangsamen. Warum das funktioniert, wissen sie nicht. Wie es funktioniert, geben sie nicht weiter.

Kein NPC des Spiels bestätigt diese Kosmologie. Kein Text widerlegt sie.

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, aber wenn man die Fragmente kombiniert)
- Objekte ohne Herkunftsnnachweis — Dinge, die durch das Gildensystem nicht zertifiziert werden können oder sollen. Manche davon kommen aus dem Schlund. Manche aus Handelsrouten, die die drei Fraktionen nicht kennen.

- Kontakte — die Reisenden sind das einzige Netzwerk, das alle drei Fraktionsbereiche der Stadt durchquert und in keiner zuhause ist. Für die richtige Summe vermitteln sie ein Gespräch mit jemandem, den man anders nicht erreichen würde.

Salvas Spezialität — Informationen — ist keine persönliche Eigenheit. Es ist das, was die Reisenden tun. Er ist gut darin.

Die Reisenden und Schwarzrand

Die drei Fraktionen dulden die Reisenden aus demselben Grund: Nützlichkeit. Die Krone nutzt sie für Informationen, die kein offizieller Kanal liefert. Der Orden nutzt sie für Beschaffungen aus Bereichen, in die Ordensbrüder nicht gehen können. Die Gilden nutzen sie für Handelsverbindungen, die kein Gildensystem abdeckt.

“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, aber den Schlund bewohnt man nicht freiwillig.

Wenn eine Fraktion einen Grund findet, die Reisenden aus einem Bereich zu vertreiben, gibt es kein Schutzrecht. Das wissen die Reisenden. Das erklärt viele ihrer Verhaltensweisen.

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. Die Menschen, die er passiert, registrieren es auf dieselbe Weise, auf die man bemerkt, dass die Temperatur sich geändert hat — bewusst oder nicht bewusst, aber spürbar.

Das gilt in alle Richtungen. Ein Schlund-Bewohner in den Oberen Rändern ist sichtbar. Ein Ordensältester in einem Gilden-Marktbereich ist sichtbar. Nicht wegen der Hautfarbe oder Körpergröße — wegen des Materials, des Ganges, der Art, wie man Raum nimmt.

3.4.2 Durchlässigkeit und ihre Grenzen

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

Was die Aufstiegspfade nicht ändern: Die Erinnerung an den Aufstieg bleibt. Vreni Kast, die Gildenmeisterin, kann ihren Ursprung ausblenden — die anderen Gildenmeister wissen es, sagen aber

nichts. Ihr soziales Kapital ist echt; ihre soziale Zugehörigkeit ist bedingt. Das ist der Unterschied zwischen Integration und Zugehörigkeit, den keine Stadtgesellschaft je zu lösen lernt.

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 sind sie am schwächsten, deshalb bleiben sie unten. Der Orden liest das als Beweis für die Deutungsrichtigkeit.

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. Ein Ordensforschungsbruder, der zu tief in den Archiven sucht, kann auf Schwellensubstrat-Kontamination stoßen. Die Angst vor dieser Möglichkeit ist ein heimlicher Gleichmacher.

Marschall Brenn hat kontaminierte Soldaten in einer Quarantäne gesperrt. Das ist die offizielle Version. Die inoffizielle: Sie hat sie eingesperrt, weil exponierte Soldaten, die man nicht kontrolliert, irgendwann Fragen stellen. Fragen wie: Warum sterben wir für ein System, das uns nicht schützt?

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. Die Läden schließen zu festen Zeiten. Es gibt Nachtwachen.

Das Licht ist anders hier. Weniger Biolumineszenz — 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. Ein Kronoffizier, der sein Mittagessen selbst wählen kann. Eine Gildenmisterin, die eine Stunde für einen Spaziergang aufwenden kann. Ein Ordensältester, der ein Buch lesen kann, nur weil er es interessant findet. Diese Selbstverständlichkeit — dass die eigene Zeit einem selbst gehört — ist das Unsichtbarste aller Statusmerkmale.

Die sozialen Interaktionen in den Oberen Rändern folgen einem ausgefeilten Protokoll. Besuche werden angekündigt. Gespräche haben eine Struktur: Begrüßungsform, Themenfolge, Verabschiedungsform. Abweichungen davon werden nicht kommentiert — sie werden registriert. Die Kontrolle der Abweichung ist die soziale Waffe.

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 (Metall, Leder, Färbemittel, Backen) mischt sich mit dem Geruch von Menschen. Die Struktur der Tageszeit ist durch Arbeitsrhythmen definiert, nicht durch soziale Protokolle.

Die Bewohner des Gürtels sind verhandlungsgewandt. Sie verhandeln täglich: Preise, Leistungen, Fristen. Diese Verhandlungsorientierung prägt die Kommunikation insgesamt — Gürtel-Bewohner tauschen Informationen auch außerhalb des Handels gegen Gegenleistungen aus. Das nennt man "Nachrichten," aber es ist eigentlich ein diffuses Informationsökonomie-System.

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. Das Kahnzimmer simuliert diese Abgeschlossenheit. 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. Die meisten sprechen nicht darüber. 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. Das ist normal, deshalb sprechen Schlund-Bewohner nicht darüber, wenn sie mit Fremden sprechen. Nicht weil es unheimlich ist — es ist einfach da.

Die Sozialstruktur im Schlund ist territorial und netzwerkbasiert. Territorien werden von kleinen Gruppen beansprucht — nicht Banden im simplen Sinn, sondern eher erweiterte Familien mit gegenseitigen Verpflichtungen. Die Grenzen werden nicht markiert, sondern gewusst. Ein Fremder, der in ein fremdes Territorium läuft, merkt es an der Art, wie die Menschen mit dem Sprechen aufhören.

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. Sie haben Bereiche, in die die Nicht-Wandelnden nicht gehen. Das ist keine Diskriminierung — es ist Selbstschutz auf beiden Seiten. Die Wandelnden wissen, dass ihre Nähe Exposition erhöht. Die anderen wissen es auch.

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 Schwarzsands

Die Stadtsprache Schwarzsands 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. Die Unterschiede zwischen dem Ordenslatein (schriftlich, präzise, für Archivdokumente) und dem gesprochenen Stadtdeutsch (variierend, dialektreich) sind erheblich.

Schichtentypische Sprachmuster: - Obere Ränder: Vollsätze. Fachbegriffe für Hierarchie- und Verwaltungsthemen. Vermeidung von Slang. - Gürtel: Verhandlungssprache. Verkürzte Sätze im Alltagsgespräch, vollständige Sätze bei Vertragsverhandlungen. Technischer Jargon nach Gildezugehörigkeit. - 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" und ist praktisch eine Markierung.

Vornamen sind funktional. "Adelhaid" bedeutet edel-Art. "Hieronymus" bedeutet heiliger Name — ein Ordensname, der auf eine Ordenszugehörigkeit eines Vorfahren hinweist, auch wenn die Familie längst aus dem Orden ausgetreten ist.

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

Ordensnamen sind aus dem Ordenslatein abgeleitet: Beschreibungen von Eigenschaften oder Aspekten der Wissenspflege. "Scherer" — der Scherer, der Trennende — ist kein Ordensname, sondern ein Familienname aus dem Gürtel. Das ist eine Herkunftsmarkierung, auch im Ordensdienst.

Gilden: Dreigliedrig in der Oberschicht: Vorname + Gilden-zugehörigkeit + Familienname. "Vreni von der Glasmacher-Gilde Kast" wäre die vollständige Form. Im Alltag wird sie gekürzt — wer die Gilde-zugehörigkeit kennt, lässt den mittleren Teil weg. Wer sie nicht kennt, soll sie kennen lernen.

Lehrlinge und Gesellen benutzen den Zuname nach dem ersten Lehrjahr: Vorname + "der/die [Beruf]." Erst nach dem Meisterstück kommt der Familienname zurück.

3.7 Wolf-Infrastruktur-Checkliste für Kapitel 3

Infrastruktur	Status	Anmerkung
Karten	Referenz	Stadtstruktur aus Kap. 2 — Obere Ränder / Gürtel / Schlund
Zeitleisten	Referenz	Historischer Wendepunkt aus Kap. 1 — konkrete Genealogien folgen in v2
Genealogien	Teilweise	Krone-Linie mit Lücken definiert, Gildenfamilien skizziert, Orden-Reihen angedeutet. Vollständige Genealogie-Tabellen in v2
Natur	Referenz	Schwellenflora im Schlund angesprochen — Detailausbau in Kap. 2 (Topos)
Kultur	Ja	Materialsprache, Alltagsleben in drei Zonen, Fraktionskultur, Feste, Rituale
Sprache	Ja	Namenssysteme, Schichtsprachen, Hinweise auf Reisenden-Sprache
Mythologie	Referenz	Aus Kap. 1 — Fraktionskosmologien als Alltagspraxis in diesem Kapitel eingearbeitet
Philosophie	Ja	Ordenpaternalismus, Kron-Pragmatismus, Gilden-Materialismus, Reisenden-Kommunikationskosmologie
Verknüpfung	Ja	Materialhierarchie soziale Hierarchie Schattenfieber-Exposition Kosmologierechtfertigung. Durchgehende Kausalität

Anhang – Offene Fragen für v2

- Genealogie-Tabellen für Krone und Gildenfamilien ausarbeiten
- Reisenden-Namenssystem in Abstimmung mit GDD Kap. 4 konkretisieren
- Schwellenflora/-fauna im Schlund als eigener Abschnitt (Übergang zu Kap. 2)
- Zeitleiste der Öffnung mit konkreten Jahren (W-006 aus Kap. 1 Widerspruchs-Log)
- Bildmaterial: Vera für Schlund-Atmosphäre und Reisenden-Silhouette anfragen