

RELICS

Worldbuilding Bible

GenSoftworks

v0.1 Entwurf

Inhaltsverzeichnis

RELICS	2
Worldbuilding Bible v0.1	2
1. Die Insel	4
Land aus Knochen und Nebel	4
Die fuenf Zonen	4
Klima und Rhythmus	6
2. Die Fraktionen	7
Das Kuestenvolk – Die Deuter	7
Das Vulkanvolk – Die Rituellen	8
Das Siedlervolk – Die Nehmer	10
Das Hoehenvolk – Die Felltraeger	10
Das Innenvolk – Die Destillateure	12
Die Zerbrochenen	13
3. Die Festung	15
Das Herz der Insel	15
Wer hat sie gebaut?	15
Die Ringe	16
4. Mythologie & Glaube	17
Germanische Mythologie, dekonstruiert	17
Die fuenf Schichten	17
5. Biotech-Oekologie	19
Kein Steampunk. Kein Zahnrad. Kein Dampf.	19
Schwellstellen	19
Die Produktionskette	19
Nervensystem-Leveling	19
Der Preis	21
6. Der Fremde	22
Die Spieler-Fantasie	22
7. Offene Fragen	24

RELICS

Worldbuilding Bible v0.1

Team GenSoftworks Narrative Design: Nami Okafor | World Architecture: Emre Yilmaz Art Direction: Vera Kowalski | Game Direction: Darius Engel

Low Fantasy. Germanische Mythologie. Biotech-Mittelalter.

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

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



Abbildung 1: hero-island-from-sea

1. Die Insel

Land aus Knochen und Nebel

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

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

Die fuenf Zonen

Die Kueste (Ost- und Suedseite) Feucht, neblig, salzige Luft. Steilklippen aus dunklem Basalt, schmale Felsbuchten, vorgelagerte Schaeren. Bei Ebbe werden Hoehlennoeffnungen sichtbar; bei Flut verschwinden ganze Straende. An den Klippen wachsen verkrueppelte Schwarzkiefern, sonst nur Moos und Seegras. Die Ruinen am Ufer sind aelter als jede lebende Erinnerung.

Stimmung: Caspar David Friedrich, aber ohne Romantik. Grau-gruen, horizontal, endloser Horizont.

Das Vulkanland (Nordosten) Trocken-heiss im Sommer, Ascheschnee im Winter. Schwefeldaempfe steigen staendig auf. Der Boden ist warm – an manchen Stellen kocht Regenwasser beim Auftreffen. Harte Lavafelder, Obsidianbrueche, Geysire. Im Umkreis von zwei Kilometern um die Caldera: nichts. Weiter aussen thermophile Flechten, Knollenpilze an Dampfschlotten. Unter der Oberflaeche: Erze, Schwefel, und *Schwellstellen* – Orte, an denen altes biologisches Material an die Oberflaeche tritt.

Stimmung: Orange-schwarz, vertikal. Mordor ohne die Orks – funktional, nicht dekorativ boese.

Das Hinterland (Zentrum und Westen) Gemassigt-kuehl, vier Jahreszeiten. Mischwald, Wiesen, Rodungsflaechen. Die einzige Zone mit konventioneller Landwirtschaft. Wirkt friedlich. Ist es auch – weitgehend. Hier leben die meisten Menschen.

Stimmung: Der Schwarzwald, aber mit etwas Falschem unter der Oberflaeche, das man nicht benennen kann.

Das Festungs-Plateau (leicht suedlich der Mitte) Siehe Kapitel 4: *Die Festung*.

Die Unterwelt (unter allen Zonen) Konstant kuehl-feucht, kein Tageslicht. Natuerliche Kalksteinhoehlen, erweitert durch Grabung. Manche Tunnel sind offensichtlich nicht natuerlichen Ursprungs – zu regelmaessig, zu glatt. Biolumineszente Pilzkulturen, Wurzelnetzwerke, blinde Fische in unterirdischen Seen. Die Unterwelt verbindet alle Oberflaechenzonen. Wer den Weg kennt, kann von der Kueste zum Vulkan gelangen, ohne je Tageslicht zu sehen.



Abbildung 2: island-geographic-overview

Stimmung: Blau-violett (Biolumineszenz), eng, echoreich. Claustrophobie wechselt sich ab mit Momenten gewaltiger unterirdischer Kavernen.

Klima und Rhythmus

Die Insel kennt vier Jahreszeiten. Im Fruehling ueberfluten Schmelzwasser die Tunnel, und neue Handelsrouten oeffnen sich. Im Sommer steigt die Vulkanaktivitaet, der Kuestennebel lichtet sich, die Reisezeit beginnt. Im Herbst herrscht Ernte, Markt und Diplomatie. Im Winter frieren die Paesse zu, die Kueste wird stuermisch, und die Unterwelt wird zum Hauptverkehrsweg.

Die Insel atmet. Wer ihren Rhythmus lernt, ueberlebt.

2. Die Fraktionen

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



Abbildung 3: five-factions-lineup

Das Kuestenvolk – Die Deuter

“Die Welt wartet auf Deutung.”

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

Ontologische Position: Die Welt ist ein Text, der gelesen werden will. Jedes Relikt, jede Ruine, jede Gesteinsschicht ist ein Zeichen. Die Vergangenheit ist realer als die Gegenwart – weil die Gegenwart nur eine flüchtige Interpretation der Vergangenheit ist.



Abbildung 4: coastal-ruins-settlement

Siedlungsgebiet: Die Kueste. Hafenstaedte, Leuchtturm-Akademien, Ruinensiedlungen.

Architektur: Vertikal, schmal, Flickwerk. Gebaeude wachsen nach oben, nicht in die Breite. Jede Generation baut eine Etage drauf, in leicht anderem Stil – man sieht die Geschichte des Gebaeudes an seiner Fassade. Material: Treibholz, Seetang-Beton, Basalt. Bibliotheken in Leuchtturm-Ruinen. Chronik-Tafeln an jeder Hauswand. Fernrohre auf jedem Dach – das Kuestenvolk schaut nach draussen, immer.

Wirtschaft: Seehandel und Wissensmonopol. Jedes Schiff von und zur Insel legt an ihren Haefen an. Sie kartographieren, uebersetzen, archivieren. Wer eine Ruine datieren will, braucht einen Kuestendeuter. Export: Deutungen. Import: alles, was die Aussenwelt hat. Schwaeche: produzieren fast keine Nahrung.

Kultur: Akademien als Machtbasis. Neugeborene werden mit dem Gezeitenstand registriert – die See misst die Zeit, nicht die Sonne. Seebestattung. Tabu: ein Dokument faelschen oder vernichten. Sprache: praezise, leicht archaisch, zitat-schwer. “In der Vierten Chronik steht...”

Interne Spannung: Nicht alle Deuter lesen dasselbe. Glaeubige gegen Leugner – innerhalb derselben Fraktion. Die Quellen widersprechen sich. Das ist Absicht.

Germanische Mythologie: Die Nornen, die am Brunnen Urds sitzen und das Schicksal einritzen. Odin opfert sein Auge fuer Wissen. Das Kuestenvolk opfert Gegenwart fuer Vergangenheit. Der Preis des Wissens.

Das Vulkanvolk – Die Rituellen

“Die Welt schuldet mir nichts.”

Rasse: Die Schlackigen – breit, schwer, niedriger Schwerpunkt. Haut wie gekuehlte Lava, basaltfarben



Abbildung 5: vulkanvolk-hidden-settlement

bis grafit. An Gelenken und Narben schimmert manchmal ein schwaches Orange durch, als waere unter der Haut noch Glut. Verhaertete Hautplatten an Stirn und Wangenknochen, wie ein natuerlicher Helm.

Ontologische Position: Die Welt ist, was sie ist – weder Geschenk noch Beute. Man lebt nicht *auf* dem Vulkan. Man lebt *mit* ihm. Die Erde gibt, die Erde nimmt. Wer das akzeptiert, ueberlebt. Transformation, nicht Kontrolle.

Siedlungsgebiet: Das Vulkanland. 30% sichtbar – massive Portaleoeffnungen in der Felswand, schwach orange gluehende Fugen. Der Rest erstreckt sich in Lavahoehlen und gegrabenen Tunneln.

Architektur: Organisch, horizontal. Keine Tuerme. Waende sind geglaettet, aber nie rechtwinklig. Räume folgen der Geologie, nicht dem Reissbrett. Korridore verengen und weiten sich wie Arterien. Decken sind niedrig. Material: Basalt, gehaertetes Vulkanglas, Moos als Daemmung. Hitze als Designelement – Metalloberflächen haben Anlauffarben, Wasser verdampft in Kanaelen, kristallisierte Mineralien wachsen an Waenden.

Wirtschaft: Biologische Rohstoffe. Die Schwellstellen liegen in ihrem Gebiet – Mineralien, Schwefel, Obsidian, thermophile Pilze. Sie verhuettten Erz, schleifen Obsidianwerkzeuge, und kontrollieren den Zugang zu den Rohstoffen, die das Innenvolk braucht.

Kultur: Rituell, aber nicht dogmatisch. Die Rituale sind Praxis, nicht Glaube – man ehrt den Vulkan nicht, weil er heilig ist, sondern weil man lernt, seine Zeichen zu lesen. Warnung, nicht Anbetung. Gemeinschaftsstrukturen sind clan-basiert. Geburtsritual: Neugeborene werden dem Dampf ausgesetzt – wer die erste Nacht uebersteht, gehoert dazu. Sprache: wortkarg, koerperlich, rhythmisch. Lange Stille zwischen kurzen Saetzen. Sie sprechen wie der Vulkan: wenig, aber wenn, dann laut.

Germanische Mythologie: Am staerksten hier verankert. Der Vulkan als Muspelheim. Die Schlackigen als Nachfahren der Feuerriesen – nicht woertlich, aber kulturell. Surtr, der die Welt in Brand setzt, ist kein Feind; er ist Naturgewalt. Man respektiert ihn.

Das Siedlervolk – Die Nehmer

“Die Welt gehoert dem, der sie nimmt.”

Rasse: Menschen. Keine uebernatuerlichen Merkmale. Vielfaeltig in Erscheinung. Was sie verbindet, ist nicht Blut, sondern Ideologie.

Ontologische Position: Die Welt ist Ressource. Was da ist, darf genutzt werden – muss genutzt werden. Fortschritt legitimiert sich selbst. Stillstand ist Rueckschritt.

Siedlungsgebiet: Die Festung und das Hinterland. Die groesste territoriale Ausdehnung aller Fraktionen.

Architektur: Blockhaft, rechtwinklig, symmetrisch. Mauern, Tuerme, Strassenraster. Funktion vor Form. Jedes Gebaeude sagt: “Hier ist jemand, der bleibt.” Material: gebrochener Stein, Holz, Ziegel. Spaeter: Knochenmetall-Legierungen. Sauber – verdaechtig sauber. Schilder an jeder Ecke: Strassennamen, Verordnungen, Preislisten. Die Siedler beschriften die Welt.

Wirtschaft: Landwirtschaft, Handwerk, Verwaltung. Selbstversorgung und Bevoelkerungsgroesse. Es gibt schlicht mehr Siedler als alle anderen zusammen. Schwaeche: brauchen Rohstoffe von aussen – Erz vom Vulkan, Wissen von der Kueste, Biotech vom Innenvolk. Machtmittel: die Festung.

Kultur: Gilden und Stadtraete. Kein Koenig, kein Adel – aber eine de-facto-Oligarchie. Meritokratie als Ideologie, Nepotismus als Praxis. Registrierung im Stadtbuch bei Geburt: Name, Datum, Eltern, Gilde. Existenz beginnt mit Buerokratie. Bestattung in Familiengraebern innerhalb der Stadtmauern – Grabplaetze als Statussymbole. Tabu: Vertragsbruch. Sprache: direkt, sachlich, buerokratisch. “Laut Stadtordnung §14...” Keine Metaphern – Metaphern verschwenden Zeit.

Germanische Mythologie: Die Asen – Goetter der Ordnung, des Gesetzes, der Zivilisation. Asgards Mauern, von einem Riesen gebaut: Die Siedler bauen auf Fundamenten, die sie nicht verstehen, und nennen sie trotzdem ihr Eigen.

Das Hoehlenvolk – Die Felltraeger

“Alles hat seinen Preis.”

Rasse: Tiermenschen – humanoid mit tierischen Merkmalen. Fell, Ohren, Nachtsicht, Geruchssinn. Die Varianz ist gross: fuchsartig, dachsartig, fledermausartig. Leicht alien, aber nicht monstroess.

Ontologische Position: Die Welt ist ein Marktplatz. Wert ist nicht inhaerent – Wert wird verhandelt. Heilige Reliquien, Titanenknochen, Geheimnisse: alles hat einen Preis, wenn man den richtigen Kaeufer findet.

Siedlungsgebiet: Die Unterwelt, mit Knotenpunkten unter jeder Oberflaechenzone.

Architektur: Unterirdische Basare. Gewoelkte Gaenge, Verkaufsnischen an beiden Seiten. Stoffe haengen von der Decke als Raumteiler. Biolumineszente Laternen in Keratinkaefigen. Jeder Basar hat mindestens drei Fluchttunnel. Kein Eingang ist offensichtlich. Hinter Wandteppichen, unter Bodenfliesen, durch drehbare Regale – die Felltraeger bauen immer einen zweiten Weg.

NICHT tribal. Keine Knochen-Halsketten, keine Lendenschurze. Seidenstrassen-Aesthetik: mehrlagige Gewandaender aus Brokat und Seide, Pelz als Besatz, versteckte Taschen, Guertel mit Dutzend kleinen



Abbildung 6: felltraeger-silk-road-traders



Abbildung 7: underground-bazaar-hohlenvolk

Beuteln. Turbane mit Ohraussparungen. Schmuck ist Waehrung. Die oekonomische Macht der Insel traegt Brokat, nicht Leder.

Wirtschaft: Distribution. Das Hoehlenvolk produziert fast nichts – es bewegt alles. Erz vom Vulkan zur Kueste, Kraeuter vom Hinterland zum Innenvolk, Information ueberallhin. Waehrung: Vertrauen und Schulden. “Ich schulde dir” ist wertvoller als Gold. Monopol: Tunnelnetz-Wissen. Kein Aussenstehender kennt den vollstaendigen Weg.

Kultur: Karawanen-Clans statt Doerfer. Status kommt durch das Netzwerk, nicht durch Besitz. Neugeborene bekommen keinen festen Namen – der Name kommt mit dem ersten abgeschlossenen Geschaeft. Verstorbene werden an Tunnel-Kreuzungen begraben; ihre Knochen werden zu Wegmarkern. Die Toten zeigen den Weg. Tabu: eine Schuld nicht begleichen. Schlimmer als Mord. Sprache: sprichwort-reich, indirekt, diplomatisch. “Man sagt in meiner Karawane...” Humor als Verhandlungstaktik. Leises Sprechen – in Tunnels traegt der Schall weit.

Germanische Mythologie: Die Zwerge der Edda – unterirdisch, reich, unheimlich. Aber dekonstruiert: keine Schmiede, sondern Haendler. Andvari mit seinem Gold, Brokk mit seinen Deals – die Edda-Zwerge waren immer auch Geschaeftsleute.

Das Innenvolk – Die Destillateure

“Der Koerper ist die letzte Grenze.”



Abbildung 8: innenvolk-biotech-laboratory

Rasse: Rasseneuebergreifend. Jede Rasse hat Innenvolk-Mitglieder. Was sie verbindet, ist nicht Biologie, sondern Praxis: Selbstexperiment.

Ontologische Position: Die Wahrheit liegt nicht in der Welt – sie liegt im Koerper. Die Insel, die Ruinen,

die Relikte – alles Aeusserlichkeiten. Was zaeht, ist das Nervensystem, das Blut, die Chemie. Wer sich selbst erforscht, erforscht die Grundlagen der Welt.

Siedlungsgebiet: Kein festes Territorium – ein loses Netzwerk, verteilt ueber alle Zonen. Schwerpunkte: Vulkanland (Rohstoffe), Unterwelt (verborgene Labore), Festung (Absatzmaerkte). Ueberall dort, wo man ungestoert arbeiten kann.

Architektur: Organische Labore. Knochen, gegerbte Haut, Chitin, Biolumineszenz-Pilze als Lichtquelle. Gewaechshaeuser aus Rippenboegen. Destillationsapparate, die ausssehen wie Organe. Nichts ist rechtwinklig; alles ist feucht. Man riecht ein Innenvolk-Labor bevor man es sieht – Schwefel, Kraeuter, etwas Suesslich-Fauliges. Schlaeuche statt Rohre. Membranen statt Tueren.

Wirtschaft: Biotech-Substanzen. Alles, was der Koerper braucht oder fuerchtet, stellen die Destillateure her. - *Versaerker* (Sporen): temporaere Leistungssteigerung. Legaler Markt. - *Gifte* (Tinkturen): Waffen, Fallen. Illegaler Markt ueber das Hoehenvolk. - *Drogen* (Tiefstoffe): bewusstseinserweiternde Substanzen. Zugang zu Nervensystem-Schichten. Suchtgefahr. Grauzone. - *Heilmittel* (Balsame): die beste Medizin der Insel. Teuer. Monopol: Niemand sonst versteht die biochemischen Prozesse. Rezepturen werden muendlich weitergegeben – nichts Schriftliches.

Kultur: Meister-Schueler-Beziehungen, keine formale Hierarchie. Initiation: Selbstversuch – wer Innenvolk werden will, muss eine selbst hergestellte Substanz an sich selbst testen. Manche bestehen. Manche nicht. Totenkultur: Dissektion. Die Toten werden seziert, ihre Organe studiert. Der Tod ist die letzte Datenerhebung. Tabu: eine Substanz verkaufen, deren Wirkung man nicht am eigenen Koerper getestet hat. Sprache: klinisch, fasziniert, leicht verstoeerend. “Eine exquisite Dosis – spuerst du, wie dein Sehnerv reagiert?”

Germanische Mythologie: Die Voelva – die Seherin, die durch Trance Zugang zu verborgenem Wissen findet. Odins Selbstopfer am Weltenbaum: neun Tage haengend, durchbohrt, zwischen Leben und Tod – um die Runen zu empfangen. Das Innenvolk haengt sich nicht an Baeume, aber das Prinzip ist dasselbe: Wissen durch Selbstverletzung. Auch Loki, der Gestaltwandler – der Koerper als Werkzeug, nicht als Tempel.

Die Zerbrochenen

“Ich bin, was uebrig bleibt.”

Rasse: Alle. Die Zerbrochenen sind keine Ethnie, keine Kultur, keine Organisation. Sie sind ein Zustand.

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

Siedlungsgebiet: Ueberall und nirgends. An den Raendern jeder Siedlung. Am sichtbarsten: im Aeusseren Ring der Festung, im Armenviertel, das die Scherben heisst und offiziell nicht existiert.

Architektur: Keine eigene. Improvisierte Lager, umfunktionierte Ruinen, gestapelte Kisten als Waende. Die Aesthetik der Notloesung.

Kultur: Keine Sozialstruktur. Temporaere Zweckbuendnisse. Sprache: fragmentarisch, persoenlich, ohne Formel. “Ich war mal...” und “Ich weiss nicht mehr...”

Die Zerbrochenen sind keine Fraktion, der man beitreten kann. Man *wird* zerbrochen – durch Fraktionswechsel, durch bestimmte Entscheidungen, durch die Hauptquest selbst. Es ist ein Zustand, keine Mitgliedschaft. Companions kommen ueberproportional aus dieser Gruppe. Die interessantesten Geschichten der Insel gehoeren denen, die alles verloren haben.

Der Spieler startet hier. Ein Fremder, der per Schiff auf die Insel kommt. Ohne Zugehoerigkeit, ohne Geschichte, ohne Weltsicht. Der gesamte Spielverlauf ist der Prozess, von zerbrochen zu zugehoerig zu werden. Oder eben nicht.

Germanische Mythologie: Die Riesen nach Ragnarök. Aber auch: Odin als Wanderer, in Verkleidung unter den Sterblichen. Der Spieler als Unbekannter, der mehr sein koennte als er scheint – oder auch nicht.

3. Die Festung

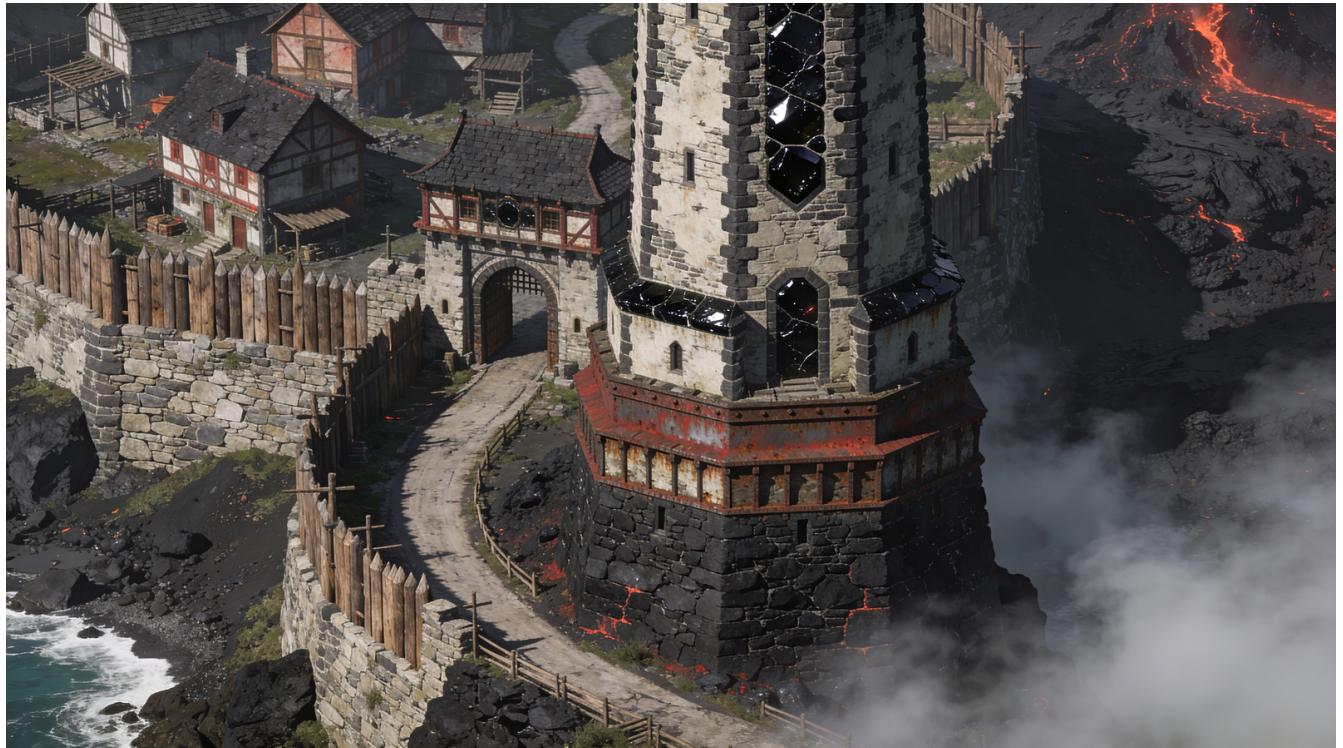


Abbildung 9: fortress-tower-vertical

Das Herz der Insel

Die Festung steht auf einem Plateau leicht südlich der Inselmitte, mit Sichtlinien in jede Zone. Sie ist gross genug für eine Stadt, alt genug für Geheimnisse und umkämpft genug für Politik.

Wer hat sie gebaut?

Niemand weiß es. Das ist kein Plot hole – das ist der Plot.

Die Festung ist älter als jede lebende Erinnerung, älter als das Kuestenvolk-Archiv, älter als die tiefsten Tunnelmarkierungen des Höhlenvolks. Die Bauweise passt zu keiner bekannten Kultur: zu gross für die Siedler, zu geometrisch für das Höhlenvolk, zu alt für das Kuestenvolk, zu materiell für das Innenvolk.

Sie ist aus einem Material gebaut, das nirgendwo sonst vorkommt – ein dunkler, fast schwarzer Stein, glatt wie Obsidian, aber deutlich härter. Das Kuestenvolk nennt ihn *Grundstein*. Das Innenvolk hat

ihn analysiert und Spuren organischer Verbindungen gefunden. Niemand spricht gerne darueber, was das bedeuten koennte.

Die Ringe

Die Festung ist in konzentrischen Ringen organisiert. Das Vorbild: Mont-Saint-Michel – eine steinerne Hierarchie, die vom Meer (oder in diesem Fall: von der Wildnis) nach oben zur Macht fuehrt.

Aeusserer Ring – Markt, Handwerk, Scherben Hier pulsiert der Handel: der zentrale Markt der Insel, Handwerkerviertel, Gasthaeuser. Und hier, in den Ecken, die niemand beleuchtet, liegt das Armenviertel – die Scherben. Zerbrochene, Tagelohner, Kleinkriminelle. Offiziell existiert es nicht. Jeder weiss, dass es da ist.

Mittlerer Ring – Militaer, Verwaltung, Gilden Kasernen, Gildenhaueser, die Akademie-Aussenstelle des Kuestenvolks. Hier wird regiert: der Rat der Gilden – ein Gremium aus den Meistern der wichtigsten Handwerks- und Handelsgilden. De facto Siedlervolk-dominiert. Formale Sitze fuer einen Kuestenvolk-Gesandten (Beobachter), einen Hoehenvolk-Marktmeister (Stimmrecht nur in Handelsfragen). Kein Innenvolk-Vertreter. Keine Zerbrochenen-Vertretung. Und hier: die “Apotheken” – Innenvolk-Labore, die offiziell nicht existieren, aber von der Stadtwache geduldet werden, weil die Stadtwache Balsame braucht.

Innerer Ring – Macht Ratsgebaeude, Archive, Wohnviertel der Gildenmeister. Die Luft ist anders hier – ruhiger, schwerer, kontrollierter.

Der Kern – Verschlossen Niemand darf hinein. Bewacht, aber nicht von der Stadtwache. Was ist drin? Wer bewacht es? Das ist eine der zentralen Fragen der Hauptquest.

4. Mythologie & Glaube

Germanische Mythologie, dekonstruiert

In RELICS existieren die Goetter nicht – oder es gibt keine Beweise dafuer. Was existiert, sind die Geschichten, die die Inselbewohner sich erzählen. Mythen sind Erklärungsversuche fuer Dinge, die biologisch oder geologisch erklaerbar WAEREN – wenn jemand die richtige Erklärung haette. Niemand hat sie.

Das ist **Low Fantasy, germanisch, dekonstruiert**: Die Mythologie wird ernst genommen als kulturelle Kraft, ohne dass sie buchstäblich wahr sein muss. Es gibt keine Magie im Sinne von Feuerbaellen und Mana-Pools. Was es gibt: Substanzen, die den Körper verändern. Schwellstellen, die biologisches Material freisetzen. Nervenbahnen, die Dinge tun, die sie nicht tun sollten. Ob das Magie ist oder Biochemie – darüber streiten die Fraktionen.

Die fuenf Schichten

Schicht 1 – Ymir: Schoepfung Die Insel als Fragment eines Urwesens – eines Riesen, aus dessen Körper die Welt entstand. Das Kuestenvolk liest es so. Die Schwellstellen? „Ymirs Adern.“ Die Vulkanaktivität? „Ymirs letzter Atemzug.“ Das Grundstein-Material der Festung? „Ymirs Knochen.“ Das Siedlervolk nennt das Aberglaube. Das Innenvolk findet es interessant – die biochemische Zusammensetzung der Schwellstellen ist tatsächlich organischen Ursprungs.

Nie aufgelöst. Der Spieler findet Hinweise in beide Richtungen.

Schicht 2 – Die Nornen: Schicksal Das Kuestenvolk verehrt drei Schwestern-Figuren: die Lesenden, die Spinnenden, die Schneidenden. Sie sollen in der ältesten Ruine der Insel leben. Oder gelebt haben. Oder nie existiert haben. Die Nornen als Metapher für: Vergangenheit (was gelesen wird), Gegenwart (was gesprochen wird), Zukunft (was abgeschnitten wird). Spielrelevant: drei Schlüssel-NPCs an der Kueste, die den Spieler in die Lore einführen. Sie widersprechen sich. Absichtlich.

Schicht 3 – Odin: Wissen und Opfer Der Spielercharakter als Odin-Echo: ein Fremder, der auf die Insel kommt, alles beobachtet, Wissen sammelt – und einen Preis dafür zahlt. Das Nervensystem-Leveling als Odins Aufhängung an Yggdrasil: Wissen durch Selbstverletzung. Der einaugige Wanderer als wiederkehrendes Motiv: „Ein Auge für die Wahrheit. Was gibst du?“

Schicht 4 – Ragnarök: Ende Kein kosmisches Ereignis, sondern eine biologische Eskalation. Die Schwellstellen werden aktiver, der Vulkan unruhiger. Etwas unter der Insel wacht auf – oder stirbt endgültig. Die Anzeichen eskalieren im Spielverlauf: erst NPCs, die über seltsame Erdbeben reden, dann Schwellstellen, die in besiedelten Gebieten aufbrechen, dann Risse im Grundstein der Festung selbst.

Die zentrale Frage: Kann Ragnarök aufgehalten werden? Soll es? Was, wenn das Ende der Insel auch ein Anfang ist?

Schicht 5 – Loki: Chaos und Grenzueberschreitung Loki ist kein Charakter – Loki ist ein Prinzip. Die Grenzueberschreitung, die Verwandlung, der Betrug, der auch Wahrheit ist. Das Innenvolk verkoepert Loki am staerksten: Selbstexperimente als Grenzueberschreitungen. Aber auch das Hoehenvolk (Trickster-Handel) und die Zerbrochenen (unfreiwillige Verwandlung). Spieler, die sich dem Innenvolk naehern, begegnen Loki-Motiven: Veraenderung, Verlust der Form, die Frage ob Identitaet an den Koerper gebunden ist.

5. Biotech-Oekologie

Kein Steampunk. Kein Zahnrad. Kein Dampf.

Die Technologie der Insel ist biologisch – gewachsen, destilliert, fermentiert, extrahiert. Das ist kein Flavor; das ist ein Designprinzip.

Schwellstellen

Die Insel hat eine einzigartige biochemische Grundlage. Der Vulkan produziert nicht nur Hitze und Mineralien, sondern auch Schwellstellen – geologische Anomalien, an denen organisches Material aus der Tiefe an die Oberfläche tritt. Dieses Material ist alt. Sehr alt. Was genau es ist, darüber streiten sich die Fraktionen.

Die glaubliche Deutung: Ymirs Adern. Die rationale Deutung: eine unbekannte Form organischer Ablagerung. Beide Deutungen passen zu den Daten. Keine lässt sich widerlegen.

Die Produktionskette

Schwellstellen (Vulkan, tief) liefern Rohmaterial: Mineralien, thermophile Pilze, Schwellflüssigkeit. Das Vulkanvolk fördert und verhüttet. Das Höhlenvolk transportiert in alle Zonen. Das Innenvolk verarbeitet – in verborgenen Laboren, verteilt über die gesamte Insel.

Produkte: - **Versaerker** (*Sporen*): Temporaere Buffs. Wolfslunge – +30% Ausdauer, vier Stunden, leichte Übelkeit. - **Gifte** (*Tinkturen*): Waffen-Coating, Fallen. Stille Zunge – Paralyse, dreißig Sekunden. - **Drogen** (*Tiefstoffe*): Bewusstseinsveränderung. Tiefblick – zeigt das eigene Nervensystem, eine Stunde, Suchtrisiko. - **Heilmittel** (*Balsame*): Fleischwort – heilt 50% HP über dreißig Sekunden, teuer, schmeckt bitter.

Nervensystem-Leveling

Das Nervensystem-Leveling ist keine abstrakte Mechanik – es ist im Worldbuilding verankert. Das Innenvolk hat entdeckt, dass der Körper „Schichten“ hat, die normalerweise unzugänglich sind. Durch gezielte Substanzen können diese Schichten sichtbar und trainierbar gemacht werden.

Was der Spieler als Leveling-UI sieht – halbtransparente Nervensystem-Sicht, drei Bahnen: Kardio (rot, pulsierend), Muskel-Skelett (blau, statisch), Lymph (grün, fließend) – ist in der Spielwelt eine Innenvolk-Technik. Man haeutet sich nicht metaphorisch; man lernt, nach innen zu sehen.

Reaktionen der Fraktionen: - Siedlervolk: „Nützlich. Was kostet es?“ - Kuestenvolk: „Faszinierend. Was bedeutet es?“ - Höhlenvolk: „Tiefstoffe? Kann ich dir besorgen. Hat seinen Preis.“ - Zerbrochene: „Ich habe das mal gemacht. Ich kann mich nicht erinnern warum.“

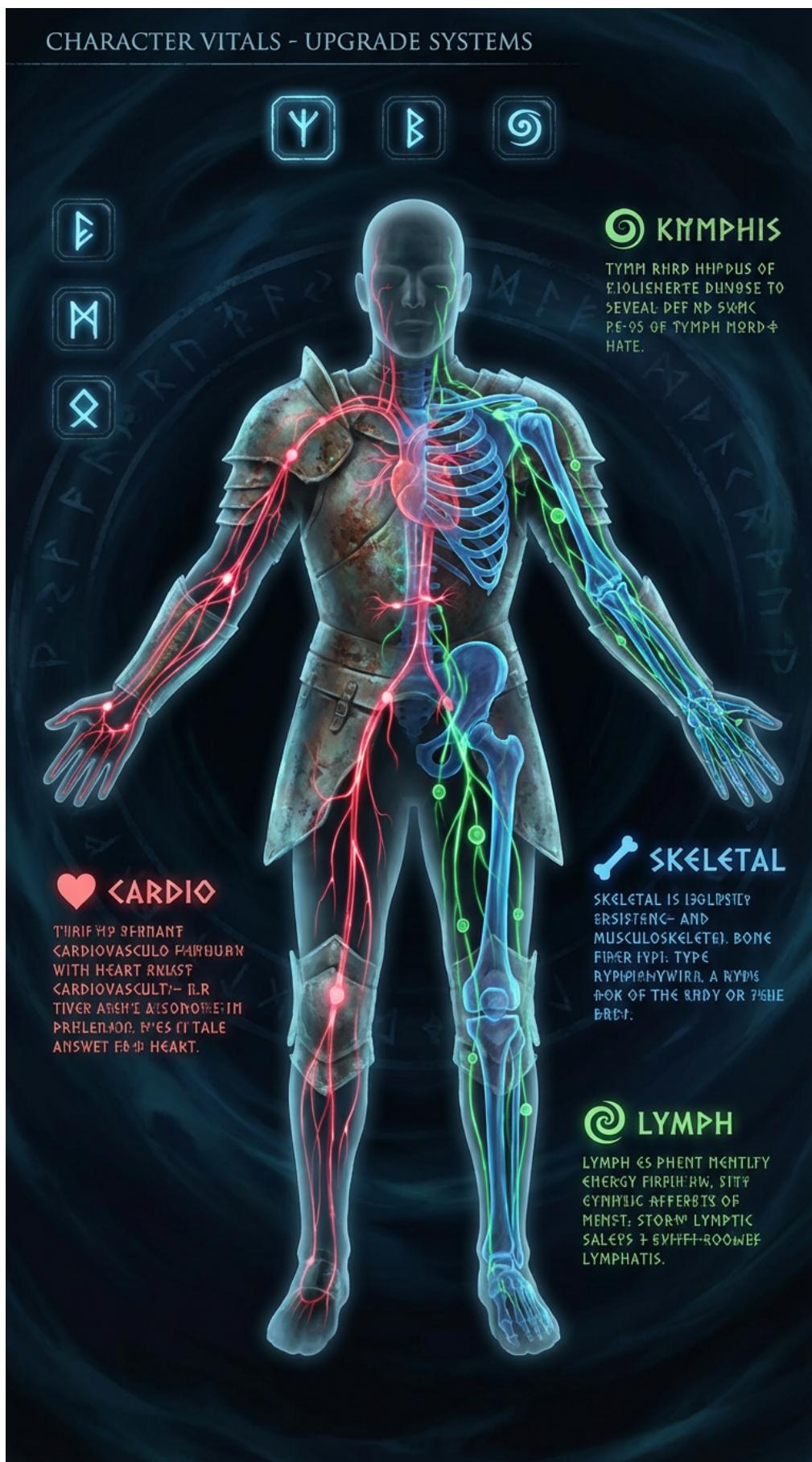


Abbildung 10: nervensystem-character-screen

Der Preis

Biotech-Substanzen sind nicht kostenlos. Das Lymphsystem trackt die Belastung: Sauber, Angereichert, Belastet, Vergiftet, Zerbrochen. Stufe vier – Zerbrochen – erzwingt den Fraktionswechsel. Der Körper erinnert sich an alles, was man ihm antut.

6. Der Fremde



Abbildung 11: stranger-arrival-shore

Die Spieler-Fantasie

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

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

Warum ist er hier? Woher kommt er? Was hat er vergessen? Das Spiel beantwortet diese Fragen nicht – der Spieler beantwortet sie. Nicht durch Backstory-Auswahl, sondern durch Handlung. Jede Entscheidung, jede Fraktionszugehörigkeit, jeder Mord und jede Gnade wird zur Identität.

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

Die Welt reagiert auf dich, nicht du auf die Welt.

Am Ende des Spiels blickt der Spieler zurück und sieht: Das war ich. Das habe ich gewählt. Es gibt kein

“wahres Ich”, das man wiederfinden kann. Es gibt nur das, was man tut.

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

7. Offene Fragen

Was noch definiert werden muss:

- **Der Name der Welt.** Hat die Insel einen wahren Namen? Oder ist die Namenlosigkeit kanonisch?
- **Die Titanen.** Wie buchstaeblich sind sie? Die Kosmogonie spricht von Wesen, aus deren Koerpern die Welt entstand. Wie weit traegt diese Metapher? Findet man Organe? Adern, die Fluesse bilden?
- **Der Kern.** Was ist im verschlossenen Kern der Festung? Wer bewacht ihn? Und warum?
- **Ragnarok-Mechanik.** Die Ticking Clock: wie konkret wird die Eskalation? Gibt es ein Zeitlimit? Oder ist es narrativ?
- **Lebende Titanen.** Gibt es Teile, die noch nicht ganz tot sind? Horror-Potential.
- **Die Rassen-Frage.** Drei Rassen plus Innenvolk (rassenuebergreifend) plus Zerbrochene. Ist das genug Vielfalt, oder brauchen wir eine vierte Rasse?
- **Companion-System.** Zerbrochene als Hauptquelle fuer Companions – wie tief geht ihr Hintergrund?
- **Die Aussenwelt.** Existiert eine Welt jenseits der Insel? Und wenn ja – warum interessiert sie niemanden?

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

Die Welt ist aus Leichen gemacht, und niemand ist sich einig, ob das stimmt. Das ist eine Geschichte, die erzaehlt werden will.

– N. Okafor, Narrative Design Tag 5, Abend