

RELICS
Worldbuilding Bible

GenSoftworks

v0.3 Entwurf

Inhaltsverzeichnis

RELICS — Worldbuilding Bible	2
1. Die Insel	4
2. Die Fraktionen	6
Das Kuestenvolk – Die Deuter	8
Das Vulkanvolk – Die Rituellen	8
Das Siedlervolk – Die Nehmer	10
Das Hoehenvolk – Die Felltraeger	11
Das Innenvolk – Die Destillateure	12
Die Zerbrochenen	13
3. Die Festung	15
4. Mythologie & Glaube	17
5. Biotech-Oekologie	19
Kein Steampunk. Kein Zahnrad. Kein Dampf.	19
6. Der Fremde	21

RELICS — Worldbuilding Bible

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



Abbildung 1: hero-island-from-sea
3

1. Die Insel

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.

Die Geographie ist asymmetrisch: ein aktiver Vulkan im Nordosten, Steilkuppen und Nebelhaefen im Osten und Sueden, sanftes Huegelland im Zentrum, und unter allem ein Tunnelnetz, das aelter ist als jede Erinnerung. Leicht suedlich der Mitte steht die Festung.

Die fuenf Zonen

Die Kueste – Feucht, neblig, salzige Luft. Steilkuppen aus dunklem Basalt. Ruinen am Ufer, aelter als jede Erinnerung. Man riecht Salz und Tinte – das Kuestenvolk schreibt ueberall. *Caspar David Friedrich ohne Romantik.*

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

Das Hinterland – Gemassigt, Mischwald, Landwirtschaft. Wirkt friedlich. Ist es auch – weitgehend. Hier leben die meisten Menschen. Man hoert Voegel, Karren auf Wegen, Haemmer auf Ambosse. Normaler als der Rest. Verdaechtig normal. *Schwarzwald mit etwas Falschem unter der Oberflaeche.*

Das Festungs-Plateau – Siehe Kapitel 3.

Die Unterwelt – Kalksteinhoehlen, biolumineszente Pilzkulturen, blinde Fische. Verbindet alle Oberflaechenzonen. Es riecht nach nassem Fell und verbranntem Zucker – das sind die Felltraeger-Basare. *Blau-violett, eng, echoreich.*

Klima und Rhythmus

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



Abbildung 2: island-geographic-overview

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). Kein Tolkien-Adel: abgenutzt, akademisch, leicht entrueckt.

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

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



Wirtschaft: Seehandel und Wissensmonopol. Jedes Schiff legt an ihren Haefen an. Export: Deutungen. Import: alles. Schwaeche: fast keine Nahrung.

Kultur: Akademien als Machtbasis. Seebestattung. Tabu: ein Dokument faelschen. Sprache: praezise, archaisch. *“In der Vierten Chronik steht...”*

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



Das Vulkanvolk – Die Rituellen

“Die Welt schuldet mir nichts.”

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

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

ihm. Transformation, nicht Kontrolle.

Architektur: Organisch, horizontal. 30% sichtbar, Rest in Lavahoehlen. Raeume folgen der Geologie. Hitze als Designelement. Kristallisierte Mineralien wachsen

an Waenden.

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

Kultur: Rituell, aber nicht dogmatisch. Rituale sind Praxis, nicht Glaube. Geburtsritual: Neugeborene werden dem Dampf ausgesetzt. Sprache: wortkarg, körperlich, rhythmisch. *Sie sprechen wie der Vulkan: wenig, aber wenn, dann laut.*

Mythologie: Muspelheim. Surtr als Naturgewalt, nicht als Feind.



Das Siedlervolk – Die Nehmer

“Die Welt gehoert dem, der sie nimmt.”



Abbildung 4: siedlervolk-fortress-market

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

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

Architektur: Blockhaft, rechtwinklig, symmetrisch. Funktion vor Form. Schilder an jeder Ecke: Strassennamen, Verordnungen, Preislisten. Die Siedler beschriften die Welt. Verdaechtig sauber. Rothenburg ob der Tauber, funktional statt pittoresk.

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

Kultur: Gilden-Oligarchie. Meritokratie als Ideologie, Nepotismus als Praxis. Tabu: Vertragsbruch. Sprache: direkt, buerokratisch. *“Laut Stadtordnung §14...”* Keine Metaphern.

Mythologie: Die Asen – Goetter der Ordnung. Bauen auf Fundamenten, die sie nicht verstehen.

Das Hoehlenvolk – Die Felltraeger

“Alles hat seinen Preis.”

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

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

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

Architektur: Unterirdische Basare. Gewoelbe Gaenge, Verkaufsnischen. Jeder Basar hat mindestens drei Fluchttunnel. Kein Eingang ist offensichtlich.

Wirtschaft: Distribution. Produziert fast nichts – bewegt alles. Erz, Kraeuter, Information. Waehrung: Vertrauen und Schulden. *“Ich schulde dir”* ist wertvoller als Gold. Monopol: Tunnelnetz-Wissen.

Kultur: Karawanen-Clans. Neugeborene bekommen keinen festen Namen – der Name kommt mit dem ersten Geschaeft. Verstorbene an Tunnel-Kreuzungen begraben: die Toten zeigen den Weg. Tabu: eine Schuld nicht begleichen. Sprache: diplomatisch, sprichwort-reich, leises Sprechen.

Mythologie: Edda-Zwerge, dekonstruiert als Haendler statt Schmiede.



Das Innenvolk – Die Destillateure

“Der Koerper ist die letzte Grenze.”

Rasse: Rasseneuebergreifend. Verbunden durch Praxis: Selbstexperiment.

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

Architektur: Organische Labore. Knochen, Chitin, Biolumineszenz-Pilze. Destillationsapparate, die aussehen wie Organe. Schlaeuche statt Rohre. Membranen statt Tueren. Der Boden klebt.

Wirtschaft: Biotech-Substanzen in vier Kategorien:

- *Versaerker* (Sporen): temporaere Buffs
- *Gifte* (Tinkturen): Waffen-Coating
- *Drogen* (Tiefstoffe): Nervensystem-Zugang, Suchtrisiko
- *Heilmittel* (Balsame): beste Medizin der Insel

Kultur: Meister-Schueler-Beziehungen. Initiation: Selbstversuch – wer beitreten will, testet eine eigene Substanz am eigenen Koerper. Totenkultur: Dissektion. Tabu: eine Substanz verkaufen, deren Wirkung man nicht an sich selbst getestet hat. Sprache: klinisch, fasziniert. *“Eine exquisite Dosis – spuerst du, wie dein Sehnerv reagiert?”*

Mythologie: Die Voelva (Seherin durch Trance). Odins Selbstopfer am Weltenbaum. Auch Loki: der Koerper als Werkzeug, nicht als Tempel.

“Destillateure” ist die Berufsbezeichnung. “Innenvolk” ist die ontologische Position. Beides meint dasselbe – von verschiedenen Seiten betrachtet.



Die Zerbrochenen

“Ich bin, was uebrig bleibt.”

Rasse: Alle. Keine Ethnie, keine Organisation. Ein Zustand. Exilierte, Ueberlaeufer, Entwurzelte, Fremde.

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

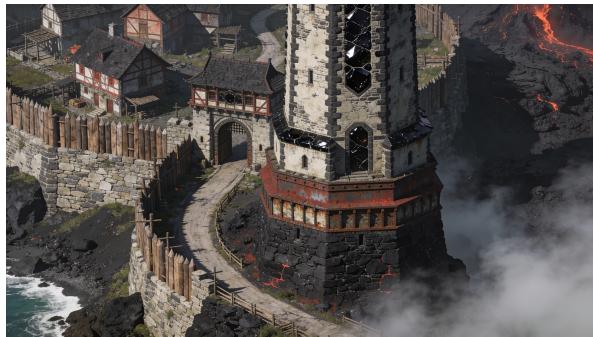
Siedlungsgebiet: Die Scherben – ein Armenviertel im Aeusseren Ring der Festung, das offiziell nicht existiert. Improvisierte Lager, umfunktionierte Ruinen. Die Aesthetik der Notloesung.

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

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



3. Die Festung



Das Herz der Insel

Plateau leicht südlich der Inselmitte, Sichtlinien in jede Zone. Gross genug für eine Stadt, alt genug für Geheimnisse.

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

Die Ringe

Ausserer Ring – Markt, Handwerk, Scherben. Hier pulsiert Handel.

Mittlerer Ring – Kasernen, Gildenhauses, Akademie-Aussenstelle. Rat der Gilde. Die "Apotheken" (Innenvolk-Labore, die offiziell nicht existieren).

Innerer Ring – Ratsgebäude, Archive, Macht.

Der Kern

Verschlossen. Bewacht, aber nicht von der Stadtwaache. Keine Türe, kein Schloss, kein Griff – nur Grundstein mit organischen Mustern, die im Fackellicht zu pulsieren scheinen. Was ist drin? Wer bewacht es? Warum?

Das ist die zentrale Frage der Hauptquest.



Abbildung 5: festung-kern-sealed-door

4. Mythologie & Glaube

Germanische Mythologie, dekonstruiert

In RELICS existieren die Goetter nicht – oder es gibt keine Beweise. Was existiert, sind Geschichten. Mythen sind Erklaerungsversuche. **Low Fantasy, germanisch, dekonstruiert:** Mythologie als kulturelle Kraft, ohne buchstaeblich wahr zu sein. Keine Feuerbaelle, kein Mana. Was es gibt: Substanzen, Schwellstellen, Nervenbahnen. Ob das Magie ist oder Biochemie – darueber streiten die Fraktionen.

Ymir: Schoepfung

Die Insel als Fragment eines Urwesens. Schwellstellen = Adern. Vulkan = letzter Atemzug. Grundstein = Knochen. Nie aufgeloesst. Der Spieler findet Hinweise in beide Richtungen.

Die Nornen: Schicksal

Drei Schluessel-NPCs an der Kueste: die Lesende, die Spinnende, die Schneidende. Sie fuehren den Spieler in die Lore ein. Sie widersprechen sich. Absichtlich.

Odin: Wissen und Opfer

Der Spielercharakter als Odin-Echo: ein Fremder, der Wissen sammelt und einen Preis dafuer zahlt. Nervensystem-Leveling als Odins Aufhaengung an Yggdrasil: Wissen durch Selbstverletzung. *"Ein Auge fuer die Wahrheit. Was gibst du?"*

Ragnarok: Ende

Biologische Eskalation. Die Schwellstellen werden aktiver, der Vulkan unruhiger. Etwas unter der Insel wacht auf – oder stirbt endgueltig. Die Anzeichen eskalien: erst NPCs ueber Erdbeben, dann Schwellstellen in besiedelten Gebieten, dann Risse im Grundstein. Kann es aufgehalten werden? Soll es?

Loki: Chaos und Grenzueberschreitung

Kein Charakter – ein Prinzip. Das Innenvolk verkoepert Loki: Selbstexperimente als Grenzueberschreitungen. Auch das Hoehenvolk (Trickster-Handel) und die Zerbrochenen (unfreiwillige Verwandlung). Identitaet als Frage, nicht als Antwort.

Motiv	Glaeubig	Rational
Ymir	Riesenkoerper	Geologie
Nornen	Schicksal	Akademie
Odin	Wanderer	Fremder
Ragnarok	Weltende	Vulkan
Loki	Gott	Biotech



Abbildung 6: nornen-three-sisters-coast

5. Biotech-Oekologie

Kein Steampunk. Kein Zahnrad. Kein Dampf.

Technologie ist biologisch – gewachsen, destilliert, fermentiert. Das ist ein Designprinzip, das jede Textur, jedes Item, jede Werkbank betrifft.

Schwellstellen

Geologische Anomalien, an denen organisches Material aus der Tiefe aufsteigt. Glaeubige Deutung: Ymirs Adern. Rationale Deutung: unbekannte organische Ablagerung. Beide passen. Keine laesst sich widerlegen. Das Vulkanvolk foerdert, das Hoehenvolk transportiert, das Innenvolk verarbeitet.

Produktionskette

Versaerker (*Sporen*): Temporaere Buffs. Wolfslunge – +30% Ausdauer, vier Stunden, leichte Uebelkeit.

Gifte (*Tinkturen*): Waffen-Coating, Fallen. Stille Zunge – Paralyse, dreissig Sekunden.

Drogen (*Tiefstoffe*): Bewusstseinsveraenderung. Tiefblick – zeigt das eigene Nervensystem, Suchtrisiko.

Heilmittel (*Balsame*): Fleischwort – heilt 50% HP, teuer, schmeckt bitter.

Nervensystem-Leveling

Im Worldbuilding verankert, nicht nur UI. Das Innenvolk hat entdeckt, dass der Koerper "Schichten" hat, die durch Tiefstoffe sichtbar und trainierbar werden.

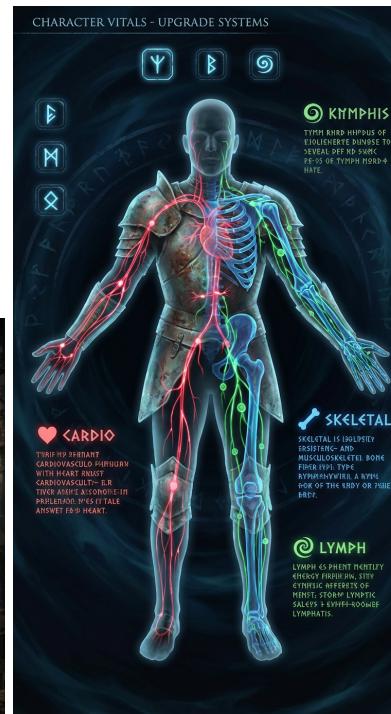
Drei Bahnen: **Kardio** (rot, pulsierend) – Ausdauer, Unterwasser-Atmen. **Muskel-Skelett** (blau, statisch) – Kraft, Widerstand. **Lymph** (gruen, fiessend) – Gift-/Krankheitsresistenz.

Der Preis

Lymphsystem trackt Belastung in fuenf Stufen:

1. Sauber
2. Angereichert
3. Belastet
4. Vergiftet
5. **Zerbrochen** – erzwingt Fraktionswechsel

Der Koerper erinnert sich an alles, was man ihm antut.



6. Der Fremde



Abbildung 7: 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 verlorener Erbe, kein Dragonborn. Die Welt hat nicht auf ihn gewartet.

Warum ist er hier? Woher kommt er? Was hat er vergessen? Das Spiel beantwortet diese Fragen nicht – der Spieler beantwortet sie durch Handlung.

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

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

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

Offene Fragen

- Der Name der Welt – kanonische Namenlosigkeit?
- Der Kern – was ist hinter der versiegelten Tuer?
- Ragnarök – Zeitlimit oder narrativ?
- Lebende Titanen – Horror-Potential?
- Companion-System – Zerbrochene als Hauptquelle?
- Die Aussenwelt – existiert sie?

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

– N. Okafor, Narrative Design | GenSoftworks, Tag 5



Abbildung 8: hero-five-factions-confrontation
23