

RELICS — Worldbuilding Bible

GenSoftworks Studio Simulation

2026

Contents

WBB-01 MYTHOS — V2	3
Kosmologisches Lexikon	3
Kapitel 1: Kosmogenie — Das Galt	4
Kapitel 2: Schöpfung — Die Welt aus dem Emer	5
Kapitel 3: Das Drei-Schichten-Modell — Architektur der Realität	6
Hohlicht — Die obere Schicht	7
Mittelgrund — Die mittlere Schicht	7
Stillfeld — Die untere Schicht	7
Die Hauten — Membranen zwischen den Schichten	8
Kapitel 4: Die Grosse Flechtung — Was die Welt zusammenhält	9
Die Lebende Krone — Relikt der Flechtung	9
Die Funktion der Krone	10
Kosten der Flechtung — Das Opfermotiv	10
Die Lebende Krone in der Sicht der drei Fraktionen	11
Kapitel 5: Götter und Wesen — Mythologisches Erbe	11
Halvard — Der halbe Wächter	11
Sigvalt — Der siegreich Waltende	12
Erthag — Der Erdentag	12
Der Ungefüge — Kein Name, nur Titel	12
Wesen jenseits der mythologischen Figuren	12
Kapitel 6: Das Schattenfieber — Die Faulung	13
Drei Fraktions-Deutungen	13
Schattenfieber-Farbprofile — V2	14
Schattenfieber und Biotech — dasselbe Material	14
Die Lebende Krone und die Faulung	14
Kapitel 7: Umstrittene Überlieferung — Drei Mythologien, eine Welt	15
Das Flechtfest — V2-Update	15
Drei Fraktions-Mythologien	15
Die "objektive Wahrheit"	16
Tiervolk-Mythologie	16
Kapitel 8: Der Wanderer — Mythologischer Rahmen des Spielercharakters	16
Das Halvard-Motiv und seine Umkehrung	16
Gastrecht als kulturelles und kosmologisches Fundament — V2-Update	16
Spieler und Tiervolk als Status-Verwandte	17
Die Lebende Krone und der Wanderer	17
Wolf (2013) — Abdeckungsmatrix	17
Widerspruchs-Log (aktualisiert V2)	18
Nächste Schritte	18
WBB-02 TOPOS — V1 (Outline)	19
Vorbemerkung: Topos und Mythos	19
Kapitel 1: Geographisches Grundprinzip — Emer-Körper als Karte	19
Kapitel 2: Klimazonen — Das Sued-Nord-Gefälle	19
Kapitel 3: Kernregion — Die Mittelmark	20
Kapitel 4: Siedlungsformen — Knochen, Blut, Haut	20
Kapitel 5: Handelswege und Grenzen — Adern und Narben	21
Kapitel 6: Dünne Stellen — Schattenfieber-Zonen	21
Kapitel 7: Flora und Fauna — Lebende Landschaft	22
Wolf (2013) — Abdeckungsmatrix WBB-02	23
Widerspruchs-Log WBB-02	23
Nächste Schritte WBB-02	23

WBB-01 MYTHOS — V2

Autor: Emre Yilmaz, Lead Worldbuilder Stand: Tag 5 (Freitag), Vormittag — Produktionsphase Status: V2 — Alle Kapitel Fliesstext. Kap. 5-8 ausformuliert. V2-Updates (Tag 4) integriert. Basis: Klastrup/Tosca (2004) — Mythos als "backstory" der transmedialen Welt Prüfung gegen: Wolf (2013) — Infrastrukturen Mythologie, Zeitleisten, Genealogien, Philosophie

Kosmologisches Lexikon

Alle nordischen Begriffe dienen als Entwickler-Referenz. In der Spielwelt existieren ausschliesslich die RELICS-eigenen Bezeichnungen. Die Namen sind aus germanischen Wurzeln (urgermanisch, althochdeutsch, gotisch) abgeleitet — sie klingen verwandt, sind aber eigenständig.

RELICS-Begriff	Bedeutung	Herleitung	Nordische Referenz
Galt	Die Urleere. Zustand vor aller Differenzierung	urgerm. *gal- (leer, öd)	Ginnungagap
die Galtung	Gelehrter Ordensterm für die Urleere	gal- + -ung (Zustand)	—
Emer	Das Urwesen, dessen Körper zur Welt wurde	urgerm. <i>aima-</i> (<i>Strom, Rauschen</i>); ahd. emizzig (unaufhörlich)	Ymir
der Tharm	Gilden-Name für die Welt-als-Körper	ahd. *tharm (Eingeweide)	—
Hohlicht	Obere Schicht. Erhöhte Wahrnehmung.	ahd. <i>hoh</i> (<i>hoch</i>) + <i>lioht</i> (<i>Licht</i>)	Asgard / obere Welten
Mittelgrund	Vergessener Zustand Mittlere Schicht. Die bewohnte Welt	Bewusst schlicht. "Der Grund"	Midgard
Stillfeld	Untere Schicht. Ort der Stille, des Vergessens, der Auflösung	ahd. <i>still</i> + <i>feld</i>	Hel / Niflheim
die Hauten	Membranen zwischen den Schichten	Plural von Haut — organische Trennschicht	—
die Flechtung	Die Ur-Bindung. Der Akt, der die Schichten trennte	ahd. *flehtan (flechten)	Gleipnir / Fenrir-Bindung
die Grosse Flechtung	Die historische Ur-Bindung als Ereignis	—	—
die Faulung	Kosmologische Erosion (Krone-Term). Langsamer Zerfall	ahd. *fulen (faulen, verwesen)	Ragnarök
der Schwund	Kosmologische Erosion (Gilden-Term). Verlust, Schrumpfung	ahd. *swindan (schwinden)	—
die Entflechtung	Kosmologische Erosion (Orden-Term). Umkehrung der Flechtung	Negation der Flechtung	—

RELICS-Begriff	Bedeutung	Herleitung	Nordische Referenz
Halvard	Mythologische Figur: Der halbe Wächter. Gab ein Auge für Wissen	ahd. <i>halb</i> + <i>wart</i> (Wächter)	Odin
Sigvalt	Mythologische Figur: Der siegreich Waltende. Ordnung und Pflicht	urgerm. <i>sigu (Sieg)</i> + <i>waldan</i> (walten)	Tyr / Thor
Erthag	Mythologische Figur: Der Erdentag. Versammlung, Pragmatismus	ahd. <i>ertha (Erde)</i> + -tag (Versammlung)	Vanir
der Ungefüge	Kein Name — nur Titel. "Der, der nicht passt." Keiner Fraktion zugeordnet	ahd. * <i>ungifuogi</i> (unpassend, monstros)	Loki
die Lebende Krone	Das Relikt dieser Iteration. Biotech-Artefakt der Grossen Flechtung	—	—
das Flechtfest	Jährliches Ritual aller drei Fraktionen. Kosmologisch: minimale Hauten-Erneuerung	—	—

Kapitel 1: Kosmogonie — Das Galt

Am Anfang war kein Anfang.

Das Galt ist kein Ort und kein Zeitpunkt. Es ist der Zustand, der übrig bleibt, wenn man alles wegnimmt — nicht Leere im Sinne eines leeren Raums, sondern die Abwesenheit von Unterscheidung selbst. Im Galt gibt es kein Oben und kein Unten, kein Früh und kein Spät, kein Lebendes und kein Totes. Es ist der Zustand VOR der ersten Trennung. Die Gelehrten des Ordens, die es "die Galtung" nennen und in ihren Kodizes mit einer leeren Seite darstellen, beschreiben es als den reinen Vorzustand: nicht Nichts, sondern Noch-Nicht-Etwas.

Das Galt war nicht leer. Es war voll — aber voll von etwas, das sich nicht unterschied. Wie Wasser, das so still steht, dass es weder Oberfläche noch Tiefe hat. Wie Dunkelheit, die so vollständig ist, dass das Auge keinen Unterschied mehr macht zwischen geöffnet und geschlossen.

Dann kam die Spannung.

In den ältesten Überlieferungen aller drei Fraktionen findet sich ein gemeinsames Motiv: Zwei Pole, die einander nicht kannten und die sich fanden. Im Sueden — Hitze, Druck, Ausdehnung. Im Norden — Kälte, Starre, Verdichtung. Die Krone-Sänger sprechen von "Glutnacht und Frostmorgen", die Gilden-Chroniken notieren nüchtern "Zustand A (thermisch) und Zustand B (statisch)", und der Orden verzeichnet es als "die Erste Differenz — der Moment, in dem das Galt aufhörte, mit sich selbst identisch zu sein."

Wo die beiden Pole aufeinandertrafen, entstand die erste Reibung. Und aus der Reibung: Differenzierung. Nicht geplant, nicht gewollt, nicht geschaffen. Ein Nebenprodukt. Ein Unfall, der alles veränderte.

Das Leben — oder das, was später Leben genannt werden würde — begann als Reibungsergebnis. Keine Hand schuf es. Kein Wille rief es. Es war das, was geschieht, wenn zwei unvereinbare Zustände gezwungen sind, denselben Raum zu teilen.

Das ist der erste und vielleicht wichtigste Satz der RELICS-Kosmologie: Es gibt keinen Schöpfer. Es gibt nur Spannung, und was aus ihr hervorging.

Was die meisten Bewohner des Mittelgrunds nicht wissen — oder nicht wissen wollen — ist, dass das Galt nicht verschwunden ist. Es wurde nicht zerstört, nicht überwunden, nicht aufgelöst. Es wurde überlagert. Die geschaffene Welt liegt über dem Galt wie eine Haut über rohem Fleisch. Unter jeder Handbreit Erde, unter jedem Fluss, unter jedem Felsen ruht das Galt und wartet auf nichts, denn Warten ist bereits eine Unterscheidung, die es nicht kennt. Aber wer tief genug gräbt — physisch in den Minen der Gilden, geistig in den Meditationskammern des Ordens, körperlich im fortgeschrittenen Schattenfieber — der stößt irgendwann auf etwas, das nicht mehr Welt ist. Etwas, das älter ist als Erde und Stein und Knochen.

Die Gelehrten des Ordens nennen diesen Punkt "den Grund des Grundes". Die wenigen, die ihn berührt haben und noch sprechen konnten, beschrieben ihn als: die Abwesenheit ihrer selbst. Nicht Tod — sondern das Aufhören des Unterschieds zwischen lebendig und tot.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Schöpfungsursprung), Philosophie (Existenz als überlagerte Leere)

Offen: Geografische Resonanz der Zwei-Pole-Struktur? Ist der Sueden wärmer, der Norden kälter — und ist das KOSMOLOGISCH bedingt? WBB-02 Topos

Kapitel 2: Schöpfung — Die Welt aus dem Emer

Aus der Reibung von Hitze und Kälte, aus der ersten Differenz, die das Galt in sich selbst riss, wuchs etwas. Nicht sofort — die Überlieferungen sind sich einig, dass es lang dauerte, auch wenn "lang" in einem Zustand ohne Zeit ein leeres Wort ist. Aber irgendwann stand da: der Emer.

Der Emer war kein Gott. Er war kein Tier. Er war kein Mensch und kein Geist und keine Kraft. Er war das, was es vor all diesen Unterscheidungen gab — das erste Wesen, das sich vom Galt abhob, indem es ETWAS war. Der Emer war männlich und weiblich gleichzeitig, oder keines von beidem. Er war lebendig auf eine Art, die das Wort "lebendig" überfordert, weil es in ihm keinen Gegensatz zum Totsein gab. Er war Stoff und Bewusstsein, Fleisch und Gedanke, Innen und Aussen in einem einzigen, gewaltigen Körper.

Die Überlieferungen divergieren in dem, was danach geschah. Und genau in dieser Divergenz liegt das Herzstück der RELICS-Mythologie.

Die Krone singt es so: Die Vorfahren — Sigvalt an ihrer Spitze — erkannten, dass der Emer zu gross war für eine Welt, in der Ordnung herrschen konnte. Sigvalt sprach das Urteil, und die Vorfahren toeteten den Emer. Es war kein Mord. Es war eine Pflicht, die erste und schwerste, die je ein Herrscher auf sich nahm. Aus dem Körper des Emer formten sie die Welt, und Sigvalt trug die Schuld dieser Tat für alle, die nach ihm kamen.

Die Gilden schreiben es so: Der Emer war ein Rohstoff. Die Vorfahren — Erthag unter ihnen, der den Wert der Dinge kannte — verstanden, dass der Emer mehr wert war als Stoff als als Wesen. Sie teilten ihn auf, wie man einen Kadaver teilt: gerecht, nach Bedarf, nach dem Prinzip des grössten Nutzens. Die Gilden nennen die Welt-als-Körper nicht "Emer" — der Name ist ihnen zu erhaben, zu weihevoll. Sie sagen "der Tharm", die Eingeweide, und meinen damit: Wir leben im Inneren eines geschlachteten Wesens, und wer das begreift, kann darin handeln. Kein Respekt, kein Schaudern — Pragmatismus.

Der Orden verschlüsselt es so: Halvard sah — mit seinem einen verbliebenen Auge — die Wahrheit des Emer. Nicht die körperliche Wahrheit, sondern die strukturelle. Der Emer war keine Kreatur, sondern eine FORMEL. Ein lebendiges Prinzip, das verstanden werden musste, bevor es verwandelt werden konnte. Halvard verstand. Und erst das Verstehen machte die Verwandlung möglich. Für den Orden

ist die Schöpfung kein Gewaltakt, sondern ein Erkenntnisakt — und die Gewalt war nur das Werkzeug der Erkenntnis.

Was alle drei Versionen teilen, ist die Korrespondenz: Der Körper des Emer WURDE zur Welt.

- Sein Fleisch wurde zu Erde und Boden — dem Stoff, auf dem alles steht, der genug trägt für Städte und Wälder und Schlachtfelder, aber auch nachgibt, wenn man zu tief grabt.
- Sein Blut wurde zu Gewässern und Flüssen — den Adern des Mittelgrunds, die noch immer pulsieren, wenn man an den richtigen Stellen lauscht.
- Seine Knochen wurden zu Gebirgen — den Graten und Ketten, die die Regionen voneinander trennen, unbeweglich und kalt wie das Skelett, das sie einst waren.
- Sein Schädel wurde zur Himmelskuppel — dem Dach der Welt, das sich wölbt und schliesst und keinen Ausweg lässt.
- Sein Hirn wurde zu Wolken und Nebel — den Gedanken des Emer, die noch immer über der Welt schweben, zerrissen und formlos, aber nicht verschwunden.

Das ist die kosmologische Grundlage, aus der alles Weitere folgt: Die Welt IST der Emer. Sie ist kein toter Gegenstand, kein leerer Schauplatz. Sie ist ein verwandelter Körper. Der Boden, auf dem die Bauern der Krone-Länder pflügen, ist Fleisch. Das Wasser, das die Gilden-Schiffe tragen, ist Blut. Der Stein, den die Orden-Festungen benutzen, ist Knochen.

Und deshalb funktioniert die Biotechnologie. Und deshalb ist sie gefährlich.

Jede Biotech-Anwendung — jede Zucht, jede Manipulation, jedes lebende Werkzeug, das die Gilden handeln und der Orden erforscht und die Krone militärisch einsetzt — arbeitet mit dem Schöpfungsmaterial selbst. Es ist Emer-Material. Es lebt noch. Es reagiert. Es erinnert sich an Zustände, die älter sind als die Welt, die es jetzt trägt. Wer Biotech betreibt, greift in den Körper des Emer — und der Körper greift zurück.

Die Gilden verstehen das nicht. Der Orden ahnt es und forscht trotzdem. Die Krone will es nicht wissen.

Es gibt eine vierte Überlieferung, die keiner der drei Fraktionen gehört und die sie alle nervös macht: die Tiervolk-Version. Das Tiervolk trägt das sogenannte Nährmotiv — eine Erinnerung, die sich auf die nordische Figur der Urkuh bezieht, jenes Wesen, das den ersten Gott aus dem Eisleckte und so zum Mitschöpfer wurde. In der Tiervolk-Überlieferung waren die Tiere nicht Geschöpfe, die nach dem Emer kamen. Sie waren Ernährer, die den Emer pflegten, während die Vorfahren der Menschen ihn toeteten. Das Tiervolk sagt nicht: Wir wurden erschaffen. Das Tiervolk sagt: Wir haben den Emer am Leben gehalten, und ihr habt ihn geschlachtet.

Diese Version ist unbequem für alle drei Fraktionen, weil sie die Schöpfung nicht als Heldentat zeigt, sondern als Übergriff. Die Krone will davon nichts hören, weil es die Legitimität der Herrscherlinie untergräbt. Die Gilden ignorieren es, weil ein moralisches Argument den Marktwert der Schöpfung nicht ändert. Der Orden sammelt die Tiervolk-Berichte — aber veröffentlicht sie nicht.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Schöpfungsmythos), Philosophie (Gewalt als Ordnungsprinzip), Sprache (Frakitions-Terminologie)

Offen: Ist der Emer bewusst? Gibt es Orte, an denen man den Emer "spürt" — Vulkane, Erdbeben, Quellen als sein Atmen, sein Pulsschlag? Abstimmung WBB-02 Topos

Kapitel 3: Das Drei-Schichten-Modell — Architektur der Realität

Die Welt, die aus dem Emer wurde, ist nicht flach. Sie ist nicht einmal dreidimensional auf die einfache Art, wie ein Raum drei Dimensionen hat. Sie ist geschichtet — übereinander gelagert wie Häutchen über einer Wunde, wie Membrane in einem Körper. Drei Schichten, jede real, jede vollständig, jede von den anderen getrennt durch etwas, das die Gelehrten "die Hauten" nennen.

Dieses Drei-Schichten-Modell ist die zentrale Architektur der RELICS-Realität. Es ersetzt die neun

Welten der nordischen Vorlage durch eine konzentriertere, organischere Struktur, die dem Biotech-Kern der Spielwelt entspricht. Die drei Schichten sind keine Orte im geographischen Sinne — man reist nicht von einer zur anderen, wie man von einer Stadt zur nächsten reist. Man wechselt nicht den Ort, sondern den Zustand. Man verändert nicht, wo man ist, sondern WIE man ist.

Hohlicht — Die obere Schicht

Das Hohlicht ist, was die Vorfahren kannten und was die Welt vergessen hat.

Kein Himmel, kein Paradies, keine Belohnung. Das Hohlicht ist ein Zustand erhöhter Wahrnehmung — eine Daseinsebene, in der die Dinge nicht klarer erscheinen, sondern MEHR erscheinen. Der Orden glaubt, dass Halvard das Hohlicht sah, als er sein Auge opferte: Das verbliebene Auge sah die Welt, wie sie ist. Das geopferte Auge sah die Welt, wie sie sein könnte — und dieses Sehen hörte nie auf. Irgendwo, sagt der Orden, sieht Halvards geopfertes Auge noch immer das Hohlicht, und wer das richtige Wissen besitzt, kann durch dieses Auge blicken.

Das Hohlicht ist nicht physisch erreichbar. Man kann nicht dorthin wandern, nicht dorthin segeln, nicht dorthin klettern. Aber es ist wahrnehmbar — an dünnen Stellen, an den Rändern, dort, wo die Hauten nicht mehr ganz halten. Betroffene des Schattenfieber auf hoher Stufe berichten von einem "goldenen Rauschen" — einem Zustand, in dem ihre Sinne sich überlagern und sie für Augenblicke etwas wahrnehmen, das nicht zum Mittelgrund gehört. Stimmen, die nicht aus Mündern kommen. Licht, das keine Quelle hat. Wissen, das niemand gesprochen hat. Ob das tatsächlich das Hohlicht ist oder die Halluzination eines kranken Geistes — das zu entscheiden ist Sache des Spielers.

Die meisten Bewohner des Mittelgrunds halten das Hohlicht für eine Legende. Die Bauern der Krone kennen es als Bestandteil alter Lieder — "das Land über dem Licht" — ohne zu wissen, was es bedeutet. Die Gilden-Händler haben keinen Geschäftssinn für etwas, das man nicht handeln kann. Nur der Orden hält die Erinnerung an das Hohlicht systematisch lebendig, in verschlüsselten Kodizes, die nach Rangstufe zugänglich sind.

Mittelgrund — Die mittlere Schicht

Der Mittelgrund ist die bewohnte Welt. Der Spielschauplatz. Der Ort, an dem die Fraktionen kämpfen und handeln und forschen und sterben.

Niemand im Mittelgrund nennt ihn so. Die Leute sagen "die Welt" oder "der Grund" oder einfach "hier". "Mittelgrund" ist ein Gelehrtenterm, der voraussetzt, dass man weiß, wovon er die Mitte ist — und dieses Wissen ist den wenigsten zugänglich. Für die Bauern der Krone ist die Welt einfach alles, was es gibt. Für die Gilden ist sie der Marktplatz. Für den Orden ist sie das Forschungsfeld.

Kosmologisch ist der Mittelgrund die Oberfläche über dem Galt — das Eis über dem See, die Haut über dem Fleisch. Er ist die dünnste Schicht, die verletzlichste, die am stärksten von der Faulung bedrohte. Alles, was im Mittelgrund geschieht — jeder Krieg, jede Ernte, jeder Atemzug — geschieht auf einer Membran, die nicht so stabil ist, wie sie sich anfühlt.

Der Mittelgrund entspricht in Geographie und Klima einem mitteleuropäischen Schauplatz des frühen Spätmittelalters. Die Details seiner physischen Gestalt — Regionen, Städte, Grenzen, Handelswege — sind Gegenstand von WBB-02 Topos.

Stillfeld — Die untere Schicht

Das Stillfeld ist, wohin die Toten gehen. Aber es ist keine Hölle.

Es gibt im Stillfeld keine Strafe, keinen Richter, keinen Kerker. Das Stillfeld ist der Ort der Stille, des Vergessens, der Auflösung. Wer stirbt, geht ins Stillfeld — und das bedeutet: Er wird wieder zu dem, woraus er gemacht ist. Emer-Material. Der Körper löst sich auf, nicht in Verwesung, sondern in Rückkehr. Die Knochen werden wieder zu Stein, das Blut wird wieder zu Wasser, das Fleisch wird

wieder zu Erde. Die Person hört auf, eine Person zu sein. Nicht Vernichtung — Entdifferenzierung. Rückkehr in den Zustand vor der Unterscheidung.

Die drei Fraktionen stehen dem Stillfeld grundverschieden gegenüber. Die Krone fürchtet es, weil es Kontrollverlust bedeutet — im Stillfeld gibt es keine Hierarchie, keine Krone, keine Ordnung. Wer dorthin geht, entzieht sich der Herrschaft. Die Gilden ignorieren es, weil man mit dem Stillfeld nicht handeln kann — es gibt dort nichts zu kaufen, nichts zu verkaufen, keinen Profit. Und der Orden erforscht es, weil das Stillfeld dem Emer nahe ist — näher als jeder andere erreichbare Punkt. Wer das Stillfeld versteht, versteht möglicherweise den Emer. Und wer den Emer versteht, versteht die Welt.

Das Stillfeld grenzt an das Galt. Es ist die Schicht, die dem Vorzustand am nächsten liegt. Und deshalb ist es gefährlich auf eine Art, die nichts mit Monstern oder Fallen zu tun hat: Wer zu tief ins Stillfeld gleitet, verschwindet nicht im Sinne von "er stirbt". Er verschwindet im Sinne von "er hört auf, jemals existiert zu haben". Die Grenze zwischen Stillfeld und Galt ist die Grenze zwischen Auflösung und Ununterscheidbarkeit. Jenseits dieser Grenze gibt es keine Rückkehr, weil es kein "Ich" mehr gibt, das zurückkehren könnte.

Die Hauten — Membranen zwischen den Schichten

Was die drei Schichten voneinander trennt, sind die Hauten.

Die Hauten sind keine Wände. Sie sind keine Mauern, keine Barrieren, keine Grenzen im räumlichen Sinne. Sie sind Zustände — Schwellen der Wahrnehmung, Übergänge zwischen Seinsweisen. Man durchschreitet keine Tür, um vom Mittelgrund ins Stillfeld zu gelangen. Man verändert sich. Man hört auf, so zu sein, wie man im Mittelgrund ist, und beginnt, so zu sein, wie man im Stillfeld wäre. Die Hauten sind der Widerstand gegen diese Veränderung — die Trägheit, die die Schichten getrennt hält.

Und die Hauten sind lebendig. Sie sind organisch, gewachsen, Teil des Emer-Körpers. Sie bestehen aus demselben Material wie alles andere in der Welt — verwandeltes Emer-Fleisch, zu Membranen gezüchtet. Sie atmen, auf ihre Art. Sie pulsieren. Sie reagieren auf das, was sie berührt.

Drei Zustände der Hauten sind kosmologisch relevant:

Gesunde Hauten sind undurchlässig. Die Schichten bleiben getrennt. Der Mittelgrund ist der Mittelgrund, das Hohlicht ist das Hohlicht, das Stillfeld ist das Stillfeld. Kein Durchscheinen, kein Überlagern, keine Vermischung. Das ist der Zustand, den die Große Flechtung herstellte — und den die Faulung langsam auflöst.

Dünne Hauten sind durchlässig. An Orten, wo die Hauten dünn werden, beginnen die Schichten einander zu berühren. Schattenfieber-Zonen entstehen dort, wo das Stillfeld oder das Hohlicht "durchscheint" — wo der Mittelgrund nicht mehr ganz mit sich selbst identisch ist. Diese Orte sind selten, aber sie werden häufiger. Sie sind die ersten sichtbaren Zeichen der Faulung.

Gerissene Hauten wären eine Katastrophe. Noch ist keine Haut gerissen — aber die Faulung treibt darauf zu. Wenn eine Haut reisst, überlagern sich die Schichten vollständig an diesem Punkt. Der Mittelgrund wäre gleichzeitig Stillfeld oder Hohlicht. Was das bedeutet, ist unklar. Die ältesten Ordenstexte sprechen von "Orten, die aufhören" — nicht zerstört, sondern unlebbar. Zu viel Realität für einen einzigen Punkt.

Das Briefing (CD) benennt "planes of existence beyond known reality". Die Hauten sind die RELICS-Antwort: keine buchstäblichen Parallelwelten, sondern überlagerte Realitätszustände, getrennt durch lebendige Membranen.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Weltstruktur), Philosophie (Realität als Schichtung, Wahrnehmung als Grenze)

Offen: Sind die Schichten spielbar? Kann der Spieler Fragmente des Hohlicht/Stillfeld wahrnehmen oder betreten? Abstimmung mit Darius (Gameplay) und Nami (Narrativ)

Kapitel 4: Die Grosse Flechtung — Was die Welt zusammenhält

Die Welt, wie sie jetzt ist — geordnet, bewohnbar, getrennt in drei Schichten — ist nicht der Urzustand. Die Ordnung ist nicht natürlich. Sie wurde gemacht.

Vor der Grossen Flechtung existierten die drei Schichten gleichzeitig am selben Ort. Es gab keinen Mittelgrund, der nur Mittelgrund war. Es gab kein Hohlicht, das für sich stand. Es gab kein Stillfeld, in das man erst nach dem Tod glitt. Alles war überlagert — ein chaotischer, ungetrennter Zustand, in dem ein Wesen gleichzeitig lebendig und auflösend war, gleichzeitig wahrnehmend und vergessend, gleichzeitig hier und dort und nirgends. Die ältesten Ordenstexte nennen diesen Zustand "das Rohe" — die ungeordnete Welt, die noch kein Ort war, an dem man leben konnte.

Die Vorfahren — wer immer sie waren, ob Götter oder Helden oder Kräfte oder etwas, das in keines dieser Worte passt — beschlossen, die Schichten zu trennen. Nicht durch Mauern, nicht durch Gewalt, nicht durch Befehle. Sondern durch die Flechtung.

Das Wort ist präzise gewählt. Die Vorfahren bauten keine Wände. Sie FLOCHTEN — sie zogen Fäden aus dem Emer-Material, dem Stoff der Welt selbst, und verwoben sie zu Membranen. Die Hauten sind geflochten, nicht gebaut. Sie sind gewachsen, nicht gesetzt. Der Akt der Flechtung war ein biologischer Prozess, kein mechanischer — die Vorfahren zuchteten die Hauten aus dem Körper des Emer, wie ein Organismus Gewebe züchtet, um Organe voneinander zu trennen. Lunge von Herz, Magen von Leber, Mittelgrund von Stillfeld.

Die Grosse Flechtung ist der historische Nullpunkt der RELICS-Welt. Alles, was danach kam — Fraktionen, Städte, Kriege, Handel, Geschichte — wurde möglich, weil die Flechtung den Mittelgrund zu einem bewohnbaren Raum machte. Vor der Flechtung: Chaos. Nach der Flechtung: Ordnung. Die Frage, die über allem schwebt: Um welchen Preis?

Die Lebende Krone — Relikt der Flechtung

Das Relikt, das dieser Iteration des Spiels den Namen gibt, ist ein Artefakt der Grossen Flechtung. Die Lebende Krone wurde aus dem reinsten Emer-Material gefertigt — aus demselben Stoff, aus dem die Hauten bestehen. Sie ist keine Krone im herkömmlichen Sinne — kein Metallreif, kein Schmuckstück, kein Symbol. Sie ist ein Organismus.

Die Krone lebt. Sie wächst. Sie reagiert auf ihren Träger. Sie ist ein Stück Emer, das nie aufgehört hat zu leben — ein Fragment der Schöpfung, das nicht in Erde oder Wasser oder Stein verwandelt wurde, sondern in seiner ursprünglichen Form erhalten blieb. Wenn man sie berührt, ist sie warm. Wenn man sie hält, pulsiert sie. Wenn man sie trägt —

Dann wächst sie in einen hinein.

Wurzelartige Strukturen dringen aus der Krone in den Schädel des Trägers. Feines Geflecht, zunächst kaum spürbar, durchzieht das Nervensystem, breitet sich aus über die Wirbelsäule, die Arme, die Beine. Die Krone verbindet sich mit ihrem Träger auf der tiefsten körperlichen Ebene. Sie wird Teil von ihm. Er wird Teil von ihr.

Die früheren Träger — die ersten Herrscher, die Gründer der Krone-Dynastie — erlebten die Transformation als Segen. Erhöhte Wahrnehmung, verlängertes Leben, eine Autorität, die nicht aus Titeln kam, sondern aus der physischen Verbindung mit dem Schöpfungsmaterial. Sie spürten die Hauten. Sie konnten fühlen, wo die Membranen stark waren und wo sie dünner wurden. Sie waren Hüter im körperlichen Sinne — ihr Leib war Instrument der kosmologischen Ordnung.

Aber mit jeder Generation nahm die Krone mehr. Die späteren Träger veränderten sich tiefer, schneller, unwiderruflicher. Die Wurzelstrukturen drangen weiter, übernahmen mehr. Die letzten Träger vor dem Spielbeginn waren — die Chroniken der Krone formulieren es vorsichtig — "nicht mehr ganz von

dieser Art". Die Gilden-Chroniken sind direkter: "Die Krone frass ihre Träger." Der Orden notiert es am präzisesten: "Die Grenze zwischen Träger und Artefakt wurde unbestimmbar."

Ob die Transformation Symbiose ist oder Parasitismus, das ist eine der ungeklärten Fragen der Spielwelt. Die Krone-Faktion besteht darauf, dass die Krone stärkt — dass sie die Würde des Herrschers körperlich manifestiert. Aber auch innerhalb der Krone wächst der Zweifel: Soll noch jemand die Krone tragen? Kann es sich jemand leisten, es NICHT zu tun?

Die Funktion der Krone

Die Lebende Krone stabilisiert die Hauten. Das ist ihre kosmologische Funktion, und deshalb ist sie kein bloses Machtssymbol, sondern ein Instrument der Weltordnung. Die Krone ist ein ANKER der Trennung — ein Punkt, an dem die Flechtung verstärkt wird, an dem die Hauten fester halten, an dem die Grenze zwischen den Schichten schärfer gezogen ist. Solange die Krone getragen wird und intakt ist, halten die Hauten fester. Ohne Träger — oder mit einem Träger, den die Krone übernommen hat — wird die Stabilisierung schwächer.

Die Krone-Faktion weiss das. Es ist der Kern ihrer Legitimität: Wer die Krone trägt, hält die Welt zusammen. Die Dynastie ist nicht bloss Herrschergeschlecht — sie ist kosmologische Notwendigkeit. Oder so behaupten sie es.

Was die Krone-Faktion NICHT weiss — und hier greift die von der CD bestätigte tragische Ironie — ist, dass sie gleichzeitig die Quelle der Stabilität beansprucht und Biotech einsetzt, das genau diese Stabilität untergräbt. Die Krone stabilisiert die Hauten. Biotech destabilisiert sie. Und die Krone-Faktion tut beides, ohne den Widerspruch zu erkennen. Sie sieht sich als Hüterin der Ordnung, während sie unwissentlich an deren Auflösung mitwirkt. Die Faulung, die sie als Strafe für den Verfall der alten Ordnung deutet, wird durch ihr eigenes Handeln beschleunigt.

Das ist keine Dummheit. Es ist tragische Blindheit — die Art von Blindheit, die entsteht, wenn eine Fraktion ihre eigene Mythologie so vollständig verinnerlicht hat, dass sie die Realität nicht mehr sehen KANN. Die Krone glaubt an ihre Geschichte. Und ihre Geschichte lässt keinen Raum für den Gedanken, dass die Krone selbst Teil des Problems sein könnte.

Kosten der Flechtung — Das Opfermotiv

Die Große Flechtung war nicht kostenlos. Alle drei Fraktionsmythologien teilen ein zentrales Motiv: Wer die Flechtung vollzog, bezahlte dafür mit einem Teil seiner selbst.

In der Krone-Mythologie gab Sigvalt seine Hand, um die Flechtung zu halten. Die rechte Hand — die Schwerthand, die Herrscherhand, die Hand, die Verträge besiegt. Sigvalt band sich an die Flechtung, indem er das opferte, was einen Herrscher zum Herrscher macht: die Fähigkeit, mit Gewalt zu handeln. Seitdem stehen in den Thronsälen der Krone einhändige Statuen. Jeder Herrscher wird daran erinnert: Du bist unvollständig. Deine Macht ist eine Leerstelle. Was du gibst, bekommst du nicht zurück.

In der Ordens-Mythologie gab Halvard sein Auge, um die Flechtung zu SEHEN. Er opferte nicht Kraft, sondern Wahrnehmung — er gab die Hälfte seines Blicks, um die andere Hälfte zu vertiefen. Das geopferte Auge sah fortan das Hohlicht; das verbliebene Auge sah die Welt. Halvard sah danach weniger — aber was er sah, sah er ganz. Der Orden trägt das Symbol des halben Blicks: ein einzelnes Auge, offen und wachsam, umgeben von Leere.

In der Gilden-Mythologie gab Erthag seinen Platz. Er wurde zum Material. Er opferte nicht einen Körperteil, sondern sich selbst als Wesen — er ging in die Flechtung ein, wurde Teil der Hauten, hörte auf, Erthag zu sein, und wurde zu dem Stoff, der die Welt zusammenhält. Für die Gilden ist das die ultimative Investition: jemand, der seinen gesamten Besitz — sein SEIN — in ein Projekt steckte und nie zurückkam. Die Gilden ehren ihn, indem sie seinen Verlust als Geschäftsvorgang verbuchen: Erthag zahlte den Preis. Die Rendite ist die Welt.

Was WIRKLICH geopfert wurde, weiss niemand. Aber alle drei Fraktionen stimmen in einem Punkt überein: Die Kosten waren real. Die Flechtung hat einen Preis gehabt, und dieser Preis war hoch genug, dass er in jeder Überlieferung, in jeder Tradition, in jeder Erinnerung seinen Platz hat. Darüber zu streiten, WAS geopfert wurde, ist das Recht der Fraktionen. Dass geopfert wurde, steht ausser Frage.

Die Lebende Krone in der Sicht der drei Fraktionen

Die Krone sieht die Lebende Krone als dynastisches Erbe. Der rechtmässige Träger — immer aus der Herrscherlinie — wird durch die Krone legitimiert und gestärkt. Die Transformation, die der Träger durchlebt, ist Zeichen der Würde, nicht der Gefahr. Das Problem, das die Krone-Fraktion sich nicht eingestehen will: Die letzten Träger wurden zunehmend fremd. Die Transformation ging zu weit. Die Fraktion steht vor einer Frage, die sie nicht laut stellen kann, ohne ihre Legitimation zu gefährden: Soll noch jemand die Krone tragen?

Die Gilden sehen die Lebende Krone als das wertvollste Gut der Welt. Unbezahlbar — und deshalb gefährlich, denn ein Gut ohne Preis durchbricht die Logik des Handels. Die Gilden würden die Krone gern kontrollieren, aber der Preis des Tragens ist zu hoch für ihren Geschmack. Stattdessen handeln sie mit Wissen ÜBER die Krone — Informationen, Legenden, Gerüchte, Expertise. Die Krone als Handelsware, ohne sie je zu berühren.

Der Orden sieht die Lebende Krone als ein Erkenntniswerkzeug. Sie öffnet die Wahrnehmung für Hohllicht und Stillfeld — für die Schichten, die der Orden verstehen will. Der Orden will die Krone STUDIEREN, nicht tragen. Aber die Versuchung ist gross. Ein Ordensmitglied, das die Krone tragen würde, hätte Zugang zu Wissen, das kein Kodex, keine Meditation, kein Experiment liefern kann. Und der Orden hat nie bewiesen, dass er der Versuchung dauerhaft widersteht.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Bindungs-Mythos), Zeitleisten (Grosse Flechtung als historischer Nullpunkt), Philosophie (Ordnung durch Opfer), Genealogien (Opfer-Linie der Vorfahren)

Offen: Wann fand die Grosse Flechtung statt? Wie viele Generationen liegen zwischen Flechtung und Spielbeginn? Zeitleiste nötig. Empfehlung: Mindestens 1000 Jahre — weit genug für Mythenbildung, nah genug für materielle Spuren.

Kapitel 5: Götter und Wesen – Mythologisches Erbe

Es gibt keine buchstäblichen Götter in der RELICS-Welt. Das ist keine Lücke in der Mythologie — es ist ihr Kern. Die Gestalten, die in den Überlieferungen aller drei Fraktionen auftauchen, sind überlieferte Figuren: möglicherweise reale historische Personen, die durch Jahrtausende der mündlichen und schriftlichen Weitergabe mythologisch überhöht wurden. Möglicherweise Manifestationen der Daseinsebenen — Ausdrücke der kosmologischen Kräfteverhältnisse in menschlicher Form. Möglicherweise reine Erfindungen, die ein Vakuum fuellten. Die Spielwelt gibt keine Antwort.

Halvard — Der halbe Wächter

Halvard ist die Ordensgestalt. Er gab ein Auge für Wissen, hing neun Nächte an der Weltennaht — dem RELICS-Äquivalent des Weltenbaums, einem Ort an dem die Hauten besonders dünn sind — und wusste am Ende mehr, als jeder Lebende wissen sollte. Das verbliebene Auge sah die Welt. Das geopferte Auge sieht, so glaubt der Orden, noch immer das Hohllicht.

Halvard reiste verkleidet, unter verschiedenen Namen, als Wanderer und Bettler. Er prüft die Gastfreundschaft, sagt die Krone-Mythologie. Er sammelt Wissen, sagt der Orden. Er stoert, sagt die Gilden-Chronik, wo er auftaucht. Der Archetypus: Der, der sieht, aber nicht eingreift. Der Beobachter als letzte Instanz.

Das Ordenssymbol sind Halvards Raben — nicht Vögel im wörtlichen Sinne, sondern Scouts. Informationsträger. Spitzel. Die Raben sind das institutionelle Erbe Halvards: das Auge, das

nicht schläft.

Sigvalt — Der siegreich Waltende

Sigvalt ist die Gestalt der Krone. Ordnung. Pflicht. Die Fähigkeit, eine schwere Entscheidung zu treffen und mit den Folgen zu leben. Er gab seine Hand, um die Flechtung zu halten — er opferte Handlungsfähigkeit für Stabilität. In den Thronsälen der Krone stehen die einhändigen Statuen als permanente Erinnerung: Herrschaft ist Verlust.

Sigvalt ist kein Held im epischen Sinne. Er ist ein Verwalter. Einer, der weiß, dass die Welt nicht durch Größe erhalten wird, sondern durch Pflicht. Der Archetypus: Der, der handelt und dafür bezahlt. Nicht für sich selbst — für alle anderen.

Die Krone beruft sich auf Sigvalts Linie. Ob diese Genealogie real ist oder Legitimationsmythologie, ist in der Spielwelt ungeklärt.

Erthag — Der Erdentag

Erthag ist die Gilden-Gestalt. Kein Held und kein Wächter — ein Händler, der den Preis aller Dinge kannte, einschließlich seines eigenen. Er verstand den Emer als Ressource, und er war bereit, sich selbst als Ressource zu begreifen. Er ging in die Flechtung ein und kam nicht zurück. Die Gilden nennen das die grösste Investition, die je getätigten wurde.

Erthag wird von den Gilde nicht verehrt — er wird respektiert. Es gibt keine Statuen, keine Prozessionen, keine Gebete. Es gibt Buchführung. Erthags Verlust wird in den ältesten Gilden-Chroniken als Posten verbucht: Einlage: alles. Ertrag: die Welt. Der Archetypus: Der, der sich selbst zum Werkzeug macht. Nicht aus Selbstverachtung — aus Konsequenz.

Der Ungefüge — Kein Name, nur Titel

Der Ungefüge hat keinen Namen. Er hat einen Titel: "Der, der nicht passt." Keine Fraktion beansprucht ihn. Alle fürchten ihn, auf ihre Art.

Und er ist kein NPC. Er ist kein Wesen, kein Geist, keine Figur, die irgendwo in der Spielwelt auftaucht und dem Spieler entgegentritt. Er ist ein MUSTER. In jeder Fraktion auftauchend als das, was nicht ins System passt:

In den Krone-Sagen ist der Ungefüge der Verräter, der versuchte, die Flechtung zu sabotieren. Der Fehler im Plan. In den Gilden-Chroniken ist er der Verlust, der sich nicht verbuchen lässt — die Variable, die aus der Rechnung fällt und dennoch Konsequenzen hat. In den Ordenskodizes ist er die Variable, die kein Modell löst. Die Anomalie, die jede Theorie zerstört, die schon fast vollständig war.

Im Spiel: ein Zweifel, der mitläuft. Nicht als Stimme, nicht als Vision — als Frage, die der Spieler nicht loswerden kann. "Und wenn das alles anders ist, als du denkst?" Der Ungefüge ist die institutionalisierte Unsicherheit der RELICS-Kosmologie.

Wesen jenseits der mythologischen Figuren

Die Riesen (Jotunn-Referenz): In der RELICS-Welt gibt es keine buchstäblichen Riesen. Der Riesen-Mythos ist das, was die Menschen aus dem Vor-Flechtungs-Zustand gemacht haben — aus der Erinnerung an eine Zeit, in der die Welt ungeordnet war und grosse, ungeformte Krafte durch den überlagerten Zustand zogen. Heute sind die Riesen nur noch in der Landschaft spürbar: Gebirge, die wie Gesichter aussehen. Täler, die wie Fußspuren wirken. Orte, die "zu gross" sind für menschliche Maßstäbe. Die Gilden-Kartographen vermerken solche Stellen mit einem einzigen Wort in ihren Karten: "alt".

Das Tiervolk: Keine klassische Fantasy-Rasse — eigene RELICS-Schöpfung. Die Verbindung zum Nährmotiv macht sie zu kulturellen Aussenseitern mit moralischem Anspruch, den niemand hören will. Sie sind Gäste im Mittelgrund (CD), Händler und Diebe, leicht alien in ihrer Körpersprache. Keine Architektur, kein eigenes Territorium. Und doch: das einzige Volk, das behauptet, den Emer persönlich zu kennen.

Die Schattenfieber-Veränderten: Keine mythologischen Wesen — aber im Volksglauben der Krone-Bevölkerung als "Gezeichnete" mythologisiert. Menschen, in denen die Trennung der Schichten versagt. Sie werden als Warnung erlebt, als Strafe, als Zeichen. Nur der Orden behandelt sie als Untersuchungsobjekte. Nur die Gilden behandeln sie als Kunden.

Die Seher-Figur (Völva-Referenz): Ein NPC-Archetypus, kein einzelner Charakter. Wahrnehmung zwischen den Schichten, nicht durch Magie, sondern durch Schattenfieber-Kontakt oder Emer-Material-Berührung. Seher sind weder verehrt noch verfolgt — sie sind unbequem. Sie sagen Dinge, die nicht ins Weltbild passen. Sie werden getoleriert, solange sie nützlich sind. Dann werden sie vergessen. Abstimmung mit Nami für konkrete NPC-Ausarbeitung.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Götterpantheon), Genealogien (Frakitions-Stammlinien), Philosophie (Götter-Existenzfrage)

Kapitel 6: Das Schattenfieber — Die Faulung

Das Schattenfieber ist keine Krankheit im klinischen Sinne. Es ist kein Virus, kein Parasit, keine Infektion, die von einem Körper zum nächsten springt. Es ist kosmologische Erosion: Die Hauten werden dünner. Die Schichten beginnen einander zu berühren. Und Menschen, die sich an den richtigen — oder falschen — Orten befinden, geraten zwischen die Schichten. Sie werden unkontrolliert von Emer-Material kontaktiert. Das ist das Schattenfieber: unkontrollierter Kontakt. Nicht reversibel. Nur kontrollierbar.

Drei Frakitions-Deutungen

Wie alle fundamentalen Phänomene der RELICS-Welt wird das Schattenfieber frakitionsabhängig interpretiert. Die Deutungen widersprechen einander, und keine davon ist vollständig falsch.

Die Krone nennt es "die Faulung": Strafe. Kosmologische Konsequenz des Ordnungsverfalls. Wenn die Welt fault, liegt es daran, dass die Ordnung verfällt ist — die Menschen nicht mehr so leben, wie sie sollen, die Grenzen zwischen den Ständen sich auflösen, die alten Hierarchien nicht mehr respektiert werden. Die Lösung ist Ordnung: Stellt die alte Ordnung wieder her, und die Welt hört auf zu faulen. Die tragische Ironie (CD-bestätigt): Die Krone-Fraktion beschleunigt die Faulung durch ihren eigenen Biotech-Einsatz — und erkennt diesen Zusammenhang nicht.

Die Gilden nennen es "den Schwund": Ressource. Kontrollierbar, nutzbar, monetarisierbar. Das Schattenfieber ist ein Marktproblem — und Marktprobleme sind Geschäftsmöglichkeiten. Medikamente, Quarantäne-Verträge, Versicherungen gegen Infektionsrisiken, Schutzausrüstungen für Minenarbeiter. Die Gilden möchten den Schwund nicht heilen — sie möchten ihn verwälten. Heilung würde den Markt zerstoeren.

Der Orden nennt es "die Entflechtung": Geheimnis. Die Entflechtung ist das Gegenstück zur Grossen Flechtung — wer versteht, wie die Flechtung sich auflöst, versteht möglicherweise, wie man sie erneuert. Das Schattenfieber ist kein Feind. Es ist ein Hinweis. Der Orden erforscht jeden Fall, katalogisiert jeden Betroffenen, und hält diese Informationen streng intern. Nur die höchsten Rangstufen kennen das Gesamtbild.

Schattenfieber-Farbprofile — V2

Das Schattenfieber manifestiert sich nicht einheitlich. Die Richtung der Kontaktaufnahme — ob das Stillfeld oder das Hohlicht durch die dünnenden Hauten "hereinscheint" — hängt vom Ort ab und prägt die Wahrnehmung des Betroffenen fundamental.

Stillfeld-kalt (Stufe: Risse / Schwelle nach unten) Der Betroffene nahert sich dem Stillfeld. Die untere Haut wird dünner. Was durch sie durchscheint: Stille, Auflösung, Entdifferenzierung. Wahrnehmungsqualitäten: Blaugrau, Entsättigung — die Farben der Welt verblassen, als zoge jemand die Pigmente aus dem Licht. Nebelstrukturen, die keine Quellen haben. Eine Stille, die Geräusche schluckt — nicht Taubheit, sondern das Gegenteil von Echo. Temperaturabfall. Der Betroffene friert, auch in warmen Räumen. Er hört weniger. Er sieht die Konturen der Dinge schärfer, aber ihre Substanz wird diffus. Tendenziell ortabhängig: Nähe zu Emer-Knochen (Gebirge) verstärkt Stillfeld-Kontakt.

Hohlicht-warm (Stufe: Risse / Schwelle nach oben) Der Betroffene nahert sich dem Hohlicht. Die obere Haut wird dünner. Was durch sie durchscheint: Erhöhte Wahrnehmung, Übermaass. Wahrnehmungsqualitäten: Goldrauschen — ein warmes, flimmerndes Licht ohne Quelle, das hinter den Augen beginnt. Überbelichtung — die Welt wird zu hell, zu viel, zu präsent. Synästhesie: Geräusche haben Farben, Farben haben Temperaturen, Berührungen haben Toene. Stimmen ohne Quelle. Wärme ohne Feuer. Der Betroffene hört zu viel, sieht zu viel, weiss Dinge, die niemand gesagt hat. Tendenziell ortabhängig: Nähe zu Emer-Blut (Gewässer, Flüsse, Küstenlinien) verstärkt Hohlicht-Kontakt.

Auf hoher Stufe — Stufe: Schwelle — nimmt der Betroffene BEIDE Schichten gleichzeitig wahr. Er steht an der Membran. Stillfeld-kalt und Hohlicht-warm überlagern sich: blaugraues Goldrauschen, Stille und Stimmen gleichzeitig, Kälte und Wärme im selben Atemzug. Das ist der Zustand, der für Seher produktiv und für alle anderen toedlich ist. Abstimmung mit Nami (Narrativ) und Darius (Mechanik).

Schattenfieber und Biotech — dasselbe Material

Biotech arbeitet mit Emer-Material. Schattenfieber ist unkontrollierter Kontakt mit Emer-Material. Biotech ist kontrollierte Manipulation; Schattenfieber ist unkontrollierte Reaktion. Gleiche Quelle, verschiedene Ausprägung (CD-bestätigt als Feature).

Das bedeutet: Der Orden ahnt den Zusammenhang und forscht trotzdem. Die Gilden handeln mit Biotech-Produkten ohne Risikobewusstsein. Die Krone setzt Biotech militärisch ein ohne kosmologische Reflexion. Und alle drei treiben dadurch die Faulung voran.

Die Lebende Krone und die Faulung

Die Lebende Krone stabilisiert die Hauten — aber die Faulung greift sie an. Ein einzelnes Artefakt gegen einen kosmologischen Prozess. Finger im Deich.

Die zentrale Spielfrage: Kann die Flechtung erneuert werden? Zu welchem Preis? Und wer ist bereit, ihn zu zahlen?

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (kosmologisches Ereignis), Zeitleisten (Beginn der Faulung), Philosophie (Fatalismus vs. Handlungsfähigkeit)

Offen: Was SIEHT ein Betroffener auf der höchsten Stufe konkret? Fragmente des Hohlicht? Des Stillfeld? Beider gleichzeitig? Designentscheidung mit Nami und Darius.

Kapitel 7: Umstrittene Überlieferung — Drei Mythologien, eine Welt

Der Mythos ist in der Spielwelt umstritten. Keine Fraktion besitzt die "wahre" Version. Alle drei können teilweise richtig liegen. Oder keine. Die Spielwelt gibt keine Antwort — das ist Designentscheidung, kein Versäumnis.

Das Flechtfest — V2-Update

Einmal im Jahr begeht die Spielwelt das Flechtfest. Das Datum variiert leicht nach Fraktion und Region, aber es fällt stets auf die längste Nacht des Jahres — den Punkt, an dem die Hauten am dünnsten sind und die Faulung am stärksten spürbar.

Jede Fraktion begeht es anders, und das ist bezeichnend.

Die Krone hält Prozessionen mit einhändigen Statuen — Nachstellungen des Sigvalt-Opfers. Die Herrschenden zeigen dem Volk, was einmal geopfert wurde, und erinnern daran, dass die Ordnung diesen Preis wert war. Das Flechtfest ist politisches Theater und kosmologisches Ritual gleichzeitig, und die Krone-Fraktion sieht keinen Unterschied zwischen beidem.

Die Gilden begehen den einzigen Tag ohne Handel. Kein Kauf, kein Verkauf, kein Vertrag. Einen einzigen Tag Marktfrieden. Für die Gilden ist das das höchste Opfer — höher als Geld, höher als Zeit. Stille Stunden, in denen die Bilanzbücher geschlossen sind und die Händler schweigen. Und dann, wenn die Nacht endet, öffnen sie die Bücher wieder.

Der Orden tritt in kollektives Schweigen. Eine Nacht Meditation, in der alle Ordensmitglieder — unabhängig von Rangstufe und Standort — gleichzeitig den Kodizes zuhören. Nicht lesen. Zuhören. Als lausche man der Hauten-Struktur selbst, die durch das kollektive Schweigen verstärkt wird.

Das Tiervolk singt am Rand. Es wird nicht eingeladen. Es kommt trotzdem. Die Nährmotiv-Gesänge klingen wie eine andere Version desselben Rituals — als erinnere das Tiervolk an eine Feierlichkeit, die vor der Grossen Flechtung stattfand und die alle anderen vergessen haben.

Was alle vier gemeinsam haben — ohne es zu wissen — ist die kosmologische Funktion: Das Flechtfest IST eine minimale Erneuerung der Flechtung. Kollektive Aufmerksamkeit auf die Hauten, kollektives Innehalten, kollektives Besinnen auf den Ursprung — das stärkt die Membranen messbar. Der Orden ahnt das. Die anderen tun es aus Tradition, ohne die Wirkung zu verstehen. Das ist möglicherweise das präziseste Beispiel für die RELICS-Kosmologie: Die Welt hält sich durch gemeinsames Erinnern zusammen. Wenn niemand mehr erinnert, fällt sie auseinander.

Drei Fraktions-Mythologien

Krone — "Die Last des Throns": Die Krone-Mythologie betont Sigvalt. Der Schöpfungsakt war Pflicht, das Opfer war Herrschaft, und die Faulung ist Strafe für den Verfall der alten Ordnung. Überlieferungsform: Sagen und Lieder — mündlich, emotional, heroisch. Die Krone-Mythologie wird gesungen, nicht gelesen. Sie lebt im Vortrag, in der Wiederholung, in der Gemeinschaft des Zuhörens.

Gilden — "Der Preis aller Dinge": Die Gilden-Mythologie betont Erthag. Der Schöpfungsakt war Investition, das Opfer war Kapital, und der Schwund ist ein Marktproblem mit Lösungen. Überlieferungsform: Verträge und Chroniken — schriftlich, nüchtern, zahlenbasiert. Die Gilden-Mythologie wird aufgezeichnet, nicht gesungen. Sie lebt in Archiven, in Primärquellen, in der Möglichkeit der Überprüfung.

Orden — "Die Last des Wissens": Die Ordens-Mythologie betont Halvard. Der Schöpfungsakt war Erkenntnis, das Opfer war Wahrnehmung, und die Entflechtung ist ein Geheimnis, das nur der Orden entschlüsseln kann. Überlieferungsform: Kodizes und Geheimschriften — verschlüsselt, hierarchisch zugänglich. Die Ordens-Mythologie wird nicht geteilt. Sie lebt in der Kontrolle über Wissen.

Die "objektive Wahrheit"

Existiert möglicherweise nicht. Alle drei Versionen können teilweise zutreffen. Der Spieler erfährt vielleicht nie, welche Version stimmt — oder entdeckt, dass alle drei zusammen erst das Bild ergeben, das keiner allein sehen kann. Diese Entscheidung ist fundamental narrativ. Abstimmung mit Nami.

Tiervolk-Mythologie

Das Tiervolk hat eine eigene Überlieferung — die Aussensicht mit unbequemen Details für alle. Das Nährmotiv: Tiere als Mitschöpfer, nicht Geschöpfe. In der Tiervolk-Version pflegten sie den Emer, während die Vorfahren der Menschen ihn toeteten. Das Tiervolk sagt nicht: Wir wurden erschaffen. Das Tiervolk sagt: Wir haben den Emer am Leben gehalten, und ihr habt ihn geschlachtet. Diese Aussage hat Nebenquest-Potenzial (CD).

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Überlieferungsformen, Flechtfest als Ritual), Philosophie (Wahrheitspluralismus), Kultur (Erzähltraditionen, Kalender), Sprache (Benennungssysteme)

Offen: Wie viel der "wahren" Kosmologie enthüllt das Spiel? Fundamentale narrative Entscheidung mit Nami.

Kapitel 8: Der Wanderer — Mythologischer Rahmen des Spielercharakters

Das Halvard-Motiv und seine Umkehrung

Halvard reiste verkleidet. Als Wanderer, als Bettler, als Fremder ohne Namen. Er war mächtig und spielte Schwäche, um die Welt zu beobachten, ohne beobachtet zu werden.

In RELICS ist das umgekehrt. Der Spielercharakter ist tatsächlich ein Fremder — kein verkleideter Held, kein maskierter Gott. Schwach. Unbekannt. Ohne Geschichte, ohne Loyalität, ohne Schulden. Und doch: Die Fraktionen wissen vom Halvard-Motiv. Sie kennen die Überlieferung des Wanderers, der so aussieht wie nichts und sich als alles erweist. Und sie reagieren auf jeden Fremden mit einer Mischung aus Paranoia und Ehrfurcht: "Was, wenn es doch der Wanderer ist?"

Diese Spannung ist das narrativ-kosmologische Grundgerippe des Spielercharakters. Der Spieler muss den Status des Fremden nicht aufbauen — er hat ihn bereits. Und er kann ihn nutzen oder verspielen.

Gastrecht als kulturelles und kosmologisches Fundament — V2-Update

Gastrecht ist in der RELICS-Welt nicht nur soziale Konvention. Es ist Kosmologie.

Wer einen Fremden aufnimmt, wiederholt die Ur-Bindung der Grossen Flechtung — zwei Unvereinbare teilen einen Raum, ohne einander aufzulösen. Der Gast und der Gastgeber sind wie Hitze und Kälte, die nebeneinander existieren, ohne dass die eine die andere vernichtet. Das Gastrecht ist ein Mikro-Flechtungsakt. Es hält die Hauten — im Kleinen — stabil.

Und deshalb ist sein Bruch kostspielig. Gastrechtsbruch ist Mikro-Entflechtung. Die Hauten reagieren auf soziale Bindung, weil sie aus demselben Emer-Material bestehen wie alles andere. Ob das Aberglaube ist — "an Orten, wo Gastrecht gebrochen wurde, wird das Schattenfieber stärker" — oder Wahrheit, ist in der Spielwelt ungeklärt. Aber Orte, an denen historisch Gastrecht gebrochen wurde, sind tatsächlich instabiler. Der Orden kartographiert sie.

Jede Fraktion interpretiert Gastrecht anders:

Die Krone behandelt es als feudale Pflicht. Gastrecht wird gewährt, weil es gewährt werden MUSS — das Gesetz schreibt es vor, die Tradition verlangt es. Aber kein Gast wird ohne Beobachtung gelassen. Misstrauen und Ehrfurcht gleichzeitig: Wer bist du, und was willst du, und soll ich dich fürchten?

Die Gilden behandeln es als Transaktion. Gastrecht bedeutet: Wir geben dir Feuer, Nahrung, Schutz. Dafür schuldest du Auskunft. "Was bist du wert?" ist keine Beleidigung im Gilden-Kontext — es ist die ehrlichste Frage, die man einem Fremden stellen kann.

Der Orden behandelt es als Inquisition. Jeder Fremde ist potenzielle Information. Gastrecht wird gewährt, aber der Orden stellt Fragen. Präzise, systematische, aufeinander aufbauende Fragen. "Wer schickt dich? Was weisst du? Woher kommst du?" Der Gast merkt irgendwann, dass er nicht zu Gast ist — er wird verhört.

Spieler und Tiervolk als Status-Verwandte

Sowohl der Spielercharakter als auch das Tiervolk tragen den Status des Fremden. Beide sind Gäste im Mittelgrund — das Tiervolk strukturell, als Volk ohne eigenes Territorium; der Spieler narrativ, als Ankömmling ohne Geschichte.

Dieser geteilte Status schafft narratives Potenzial: Solidarität, Konkurrenz, oder gegenseitiges Misstrauen können sich daraus entwickeln. Das Tiervolk weiss, was es bedeutet, auf Gastrecht angewiesen zu sein — und es hat eine lange Erinnerung daran, wie oft dieses Gastrecht gebrochen wurde.

Die Lebende Krone und der Wanderer

Die zentrale Spielfrage ist nicht, was die Fraktionen voneinander wollen. Die zentrale Spielfrage ist: Was passiert, wenn der Wanderer in Kontakt mit der Lebenden Krone kommt?

Wird er zum nächsten Träger? Kann er sich weigern? Was kostet die Weigerung? Was kostet die Annahme? Und wenn die Krone in ihn hineinwächst — wer ist dann noch der Spielercharakter, und wer ist die Krone?

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Wanderer-Archetypus), Philosophie (Gastrecht als Wertesystem und Kosmologie), Kultur (Umgang mit Fremden)

Offen: Verändert sich der Wanderer-Status permanent bei Fraktionsbeitritt? Verliert der Spieler das Gastrecht bei allen anderen? Abstimmung mit Nami und Darius.

Wolf (2013) — Abdeckungsmatrix

Infrastruktur	Abgedeckt in Kapitel	Status
Mythologie	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Kernthema — durchgehend
Zeitleisten	4 (Große Flechtung), 6 (Beginn der Faulung)	Teilweise — kosmologische Zeitleiste nötig
Genealogien	5 (mythologische Figuren, Fraktions-Stammlinien)	Teilweise — Dynastien WBB-03
Philosophie	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Stark abgedeckt
Kultur	7 (Flechtfest, Überlieferungsformen), 8 (Gastrecht)	V2: deutlich erweitert
Sprache	Lexikon, 2, 7 (Benennungssysteme, Fraktions-Terminologie)	Stabil
Karten	—	WBB-02
Natur	—	WBB-02
Verknüpfung	Durchgehend	Querverweise zu WBB-02 und WBB-03 markiert

Widerspruchs-Log (aktualisiert V2)

#	Beschreibung	Status
001	"Germanische Mythologie" vs. nordisch-isländische Quellen	Gelöst — CD hat nordische Quellen als Basis bestätigt
002	Biotech-Sichtbarkeit fraktionsabhängig	Gelöst — Sichtbarkeit ist intentional unterschiedlich: Krone demonstrativ, Gilden kommerziell, Orden diskret. Keine Inkonsistenz — Fraktionscharakter.
003	Orden als technologisch fortschrittlichste Fraktion trotz religiösem Selbstbild	Gelöst — Klosterwissenschaft-Parallele (CD-bestätigt)
004	Schattenfieber und Biotech nutzen dasselbe Emer-Material	Gelöst — CD bestätigt als Feature
005	Krone beansprucht Lebende Krone (stabilisiert Hauten) UND betreibt Biotech (destabilisiert Hauten)	Gelöst — CD bestätigt: Krone ist sich des Widerspruchs NICHT bewusst (tragische Ironie). Reflektiert in Kap. 4 und Kap. 6.

Nächste Schritte

- Kosmologische Zeitleiste erstellen (Grosse Flechtung Spielbeginn) — 1000+ Jahre
- Kapitel 5-8 zu Fliesstext ausbauen — erledigt V2
- Flechtfest (Kap. 7), Schattenfieber-Farbprofile (Kap. 6), Ungefuge (Kap. 5), Gastrecht-Hauten (Kap. 8) integriert
- Abstimmung mit Nami: Wanderer-Status, Seher-NPC, Offenbarungsgrad, Schattenfieber-Visionen
- Abstimmung mit Darius: Schattenfieber-Stufen als Mechanik, Lebende Krone als Gameplay-Element
- Vera: Lebende Krone als Designobjekt — organisch, wachsend, wurzelartig
- WBB-02 Topos: Stichpunkte pro Kapitel ausgebaut (diese Szene, siehe WBB-02 Outline)

WBB-02 TOPOS – V1 (Outline)

Autor: Emre Yilmaz, Lead Worldbuilder Stand: Tag 5 (Freitag), Vormittag — Produktionsphase Status: V1 — Outline mit Stichpunkten. Kein Fließtext. Grundlage für V2. Basis: Klastrup/Tosca (2004) — Topos als physisch-räumliche Dimension der Welt Prüfung gegen: Wolf (2013) — Karten, Natur, Verknüpfung (mit WBB-01 Mythos)

Vorbemerkung: Topos und Mythos

WBB-02 ist nicht eigenständig. Jede geographische Aussage ist kosmologisch fundiert: Die Welt IST der Emer-Körper. Gebirge sind Knochen, Flüsse sind Blut, Ebenen sind Fleisch, Wolken sind Gedanken. Das bedeutet: Die Geographie von RELICS ist nicht "Mitteleuropa mit Fantasy-Namen" — sie ist eine Karte eines toten Wesens, das noch lebt.

Alle Kapitel verweisen auf WBB-01 für die kosmologische Grundlage.

Kapitel 1: Geographisches Grundprinzip — Emer-Körper als Karte

Kernthese: Die Topographie des Mittelgrunds ist kein zufälliges Arrangement von Bergen, Flüssen und Ebenen. Sie ist die geronnene Anatomie des Emer.

Stichpunkte: - Knochen = Gebirge: Die grossen Gebirgsketten des Mittelgrunds entsprechen den Skelettstrukturen des Emer. Sie sind nicht erodiert durch Wasser und Wind allein — sie sind so alt wie die Schöpfung selbst. Gilden-Geologen bemerken, dass Gebirgsgestein anders zusammengesetzt ist als normales Sedimentgestein. Es ist dichter. Es reagiert auf Emer-basierte Biotech schwächer. - Blut = Flüsse und Gewässer: Das Flussnetz des Mittelgrunds ist keine Drainage-Topographie. Es ist ein Kreislaufsystem. Flüsse verzweigen sich nach Mustern, die von Biologie bekannt sind, nicht von Geologie. Gilden nutzen Hauptflüsse nicht nur als Handelswege — sie kartographieren sie als "Hauptadern" und "Kapillaren". Das ist kein Zufall. - Fleisch = Ebenen und Hügel: Der bebauten Mittelgrund. Fruchtbar, nachgebend, transformierbar. Wo gebaut, geackert, gewohnt wird. Das Fleisch ist der Lebensraum — und er gibt nach, wenn man zu tief gräbt. - Schädel = Himmel: Die Himmelskuppel — buchstäblich der Schädel des Emer. Kein Entkommen nach oben. Das Hohlicht liegt über dem Schädel, nicht darin. - Gedanken = Wolken und Nebel: Unberechenbar, formlos, aber nicht bedeutungslos. Ordensmeteoreologie ist keine Wetterkunde — sie ist Gedankenlesen. Der Orden kartographiert Nebelzonen. - Kosmologische Konsequenz für Spieldesign: Bestimmte Materialien reagieren auf Biomed/Biotech unterschiedlich je nach Emer-Körperteil. Knochen-Material (Gestein) ist reaktionsarm. Blut-Material (Gewässer, Flussschlamm) ist hochreakтив. Fleisch-Material (Boden, Erde) ist mittelreaktiv. Abstimmung mit Darius (Gameplay-Konsequenzen).

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Topographie als Kosmologie), Natur (Geologie als Biologie), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 2)

Kapitel 2: Klimazonen — Das Sued-Nord-Gefälle

Kernthese: Das Klima des Mittelgrunds ist nicht meteorologisch bedingt. Es ist kosmologisch — ein Nachecho der Zwei-Pole-Struktur aus Kapitel 1 (WBB-01: Hitze vs. Kälte als Ursprung des Galt).

Stichpunkte: - Sued = warm, expansiv: Der Sueden des Mittelgrunds ist wärmer, lebendiger, politisch unruhiger. Handel floriert. Grenzen sind durchlässiger. Das ist keine kulturelle Eigenschaft — es ist kosmologische Tendenz. Der suedliche Pol (Hitze) ist in den Klimaverhältnissen noch immer spürbar. - Nord = kalt, stabil, schwer zugänglich: Der Norden ist kälter, dünner besiedelt, ruhiger im

politischen Sinne. Aber "ruhig" ist nicht "sicher". Die Stille im Norden ist Stillfeld-Nähe. Wer lange im Norden lebt, entwickelt statistisch häufiger Schattenfieber der Stillfeld-kalten Variante. - Grenzonen = klimatisch instabil: Wo Sued und Nord aufeinandertreffen, ist das Wetter unvorhersehbar. Und die Huten sind dünner. Schattenfieber-Häufigkeit ist in Grenzonen erhöhen. Der Orden unterhält Beobachtungsposten an allen markanten Grenzlinien. - Fraktionsverteilung folgt Klimazonen: Krone tendiert zu gemäßigtem Mittelland — kontrollierbare Bedingungen für feudale Struktur. Gilden konzentrieren sich an Suedkuesten und Flüssen — maximaler Handelszugang. Orden siedelt bevorzugt an Grenzonen — maximaler Beobachtungseffekt. - Kosmologischer Kreislauf: Ist das Klima verschlechtert, seit die Faulung begann? Werden Sommer kühler, Winter härter? Mögliche dynamische Weltveränderung über Spielzeit.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Klimakarte), Natur (Ökologie), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 1)

Kapitel 3: Kernregion – Die Mittelmark

Kernthese: Die Mittelmark ist der Spielschauplatz dieser Iteration. Eine Region im Übergangsklima zwischen Sued und Nord, an einer der bedeutendsten Handelsstrecken des Mittelgrunds. Drei Fraktionen beanspruchen Einfluss. Keine kontrolliert vollständig.

Stichpunkte: - Topographie: Die Mittelmark liegt zwischen zwei Gebirgsketten (Knochen) im Osten und Westen. In der Mitte: der Hauptfluss (Blut), flankiert von fruchtbaren Ebenen (Fleisch). Kompakte Region — spielbar in einem einzigen Vertical Slice ohne Freiraumverschwendungen. Dichte statt Breite. - Name der Kernregion: Noch zu definieren. Arbeitsname "Mittelmark" ist Entwicklerterm. Namenskonvention aus WBB-01-Lexikon ableiten (urgermanisch/ahd. Wurzeln). Vorschlag: "Mittel-Furt" oder "Erthmark" (Erde + Mark, Grenzgebiet). Offen. - Drei Fraktionszentren: - Kronestadt (Knochen-Festung im Gebirge, Osten): Hauptquartier der Krone-Präsenz in der Mittelmark. Defensiv, schwer erreichbar, alt. Architektur: Stein aus Emer-Knochen-Gestein — besonders dicht, besonders kalt. Regierungssitz. - Bluthafen (Gilden-Handelsstadt, Flussdelta, Sueden): Schnellstwachsende Siedlung in der Mittelmark. Gebaut für Fluss-, nicht für Belagerungskampf. Offene Stadttoore, Marktarchitektur. Emer-Blut-Nähe: Hohlicht-Tendenz, Biotech-aktiv. - Schweigehaus (Orden-Kloster/Festung, Nordgrenzzone): An einer der dünnsten Hutenstellen der Region. Älteste permanente Siedlung — der Orden war zürst da. Seltsame Architektur: innen grösser als aussen scheint. Keine Erklärung, die der Orden teilt. - Spielbarer Radius: Mittelmark entspricht ca. einer Woche Reisezeit zu Fuss quer durch. Kein erzwungener Schnellreise-Missbrauch bei Kompaktdesign. Drei Hauptwege verbinden die Fraktionszentren — jeder kontrolliert von einer anderen Fraktion. - Historische Bedeutung: Mittelmark war einmal neutral. Vor 200 Jahren (Spielzeitrechnung) begann der "Grenzkrieg" — drei Fraktionen kämpften um Kontrolle, keiner gewann, alle verloren. Heute: angespannter Waffenstillstand, den niemand unterschrieben hat.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Regionalkarte), Zeitleisten (Grenzkrieg), Kultur (drei Fraktionskulturen auf engem Raum)

Kapitel 4: Siedlungsformen – Knochen, Blut, Haut

Kernthese: Fraktionen bauen, wie sie denken. Die Architektur jeder Fraktion ist Kosmologie in Stein und Holz.

Stichpunkte: - Krone = Knochen-Festungen: - Standort: immer in der Nähe von Gebirge oder Fels. Krone baut auf Knochen. - Material: Emer-Knochen-Gestein. Schwer, kalt, dauerhaft. Schlecht für Biotech. - Architektur: defensiv, vertikal, nach innen gerichtet. Lange Gassen, hohe Mauern, wenig Licht. Kontrolle durch Architektur. - Dekor: einhändige Statuen (Sigvalt-Motiv). Keine lebende Vegetation in Kernanlagen. Ordnung durch Unbelebtes. - Funktion: Verwaltung, Militär, Lager. Wenig Handel, viel Bürokratie. - Siedlungsmuster: Häfen und Märkte werden geduldet, aber in

Aussenvierteln — nicht im Zentrum der Krone-Architektur. - Gilden = Blut-Häfen: - Standort: immer an Flussufern, Deltas, Seeufer. Gilden bauen auf Blut. - Material: Holz, Lehm, lebende Biotech-Elemente (Pilz-Gerüstplatten, wachsende Brückenträger). Schnell gebaut, schnell ersetzt. - Architektur: horizontal, offen, maximal zugänglich. Marktplätze als Stadtzentrum. Boote und Lagerhäuser als Stadtrand. - Dekor: Preislisten und Handelszertifikate als Wandschmuck. Biotech-Elemente sichtbar und demonstrativ — Effizienz als Ästhetik. - Funktion: Handel, Produktion, Information. Kein Militär-Kern, aber private Sicherheitsunternehmen. - Siedlungsmuster: Gilden-Städte wachsen schnell und ungeplant. Keine Stadtplanung — Marktlogik als Stadtplanung. - Orden = Haut-Klöster: - Standort: immer an Grenzonen, dünnen Hautstellen, Übergangsgebieten. Orden baut auf Haut. - Material: altes Stein- und Holzwerk, oft aus vorgefundenen Ruinen. Der Orden baut selten neu — er besetzt und adaptiert. - Architektur: labyrinthisch, hierarchisch zugänglich. Rangstufen entscheiden, welche Räume man betritt. Innen grösser als aussen — nicht durch Magie, sondern durch geschickte Raumteilung, die Ortsfremde desorientiert. - Dekor: Halvard-Auge. Verschlüsselte Texte als Wanddeko. Kein offensichtlicher Schmuck. - Funktion: Forschung, Archiv, Inquisition. Keine offenen Märkte. Kein öffentlicher Zutritt ohne Einladung. - Siedlungsmuster: Orden-Anlagen sind klein und dicht. Keine Ausdehnung — Tiefe, nicht Breite. - Tiervolk-Lager: Keine permanente Architektur (CD-Vorgabe: kein eigenes Territorium). Temporäre Strukturen an Handelpunkten, Flussüber-gängen, Marktrandzonen. Leicht abbaubar, transportabel, funktional. Erscheint am Rand jeder Fraktionsstadt.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Siedlungstypen), Kultur (Architektur als Fraktionsausdruck), Natur (Biotech in Gebäuden), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 2: Welt als Emer-Körper)

Kapitel 5: Handelswege und Grenzen — Adern und Narben

Kernthese: Wege und Grenzen in der Mittelmark sind nicht administrativ. Sie sind organisch gewachsen — Adern des Handels, Narben alter Kämpfe.

Stichpunkte: - Hauptadern (Flusswege): Die wichtigsten Handelswege folgen den Flüssen. Gilden kontrollieren die Hauptadern. Wer die Flüsse kontrolliert, kontrolliert den Informationsfluss. - Landwege (Knochenrouten): Sekundäre Handelswege entlang der Gebirgsfüsse. Sicherer vor Überschwemmung, aber langsamer. Krone dominiert Knochenrouten — ihr Militär nutzt sie für Truppenbewegung. - Ordenswege: Nicht auf Karten. Der Orden hat ein Netz von Wegen zwischen seinen Klosteranlagen, das weder von der Krone noch von den Gilde vollständig kartographiert wurde. Schnell, diskret, gefährlich für Unkundige. - Narben (Grenzen durch Gewalt): Die Grenzziehungen in der Mittelmark folgen alten Schlachtfeldern. Niemand zieht eine Grenze auf ein Schlachtfeld — also wird das Schlachtfeld zur Grenze. Diese "Narbenlinien" sind kosmologisch relevant: Massengewalt an einem Ort dünn die Hauten. Die alten Schlachtfelder der Mittelmark sind kleine Schattenfieber-Zonen. - Neutrale Märkte: An Kreuzungspunkten der drei Handelssysteme gibt es neutrale Marktstätten — weder Krone, noch Gilde, noch Orden kontrollieren sie vollständig. Diese Orte sind politisch das Unstabilste und ökonomisch das Interessanteste der Mittelmark. Das Tiervolk hält sich bevorzugt dort auf. - Spieldesign-Konsequenz: Wegwahl hat Konsequenzen. Flusswege = Gilde-Einfluss. Knochenrouten = Krone-Einfluss. Ordenswege = Ordenswissen-Erfordernis. Narbenlinien = Schattenfieber-Risiko. Abstimmung mit Darius.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Wegenetz), Zeitleisten (Grenzgeschichte), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 4: Flechtung als Bindung)

Kapitel 6: Dünne Stellen — Schattenfieber-Zonen

Kernthese: Die Mittelmark hat fünf bekannte Schattenfieber-Zonen — Orte, an denen die Hauten so dünn sind, dass die Schichten spürbar überlagern. Alle fünf sind spielbar. Alle fünf funktionieren nach eigener innerer Logik.

Fünf Schlüsselorte (aus Tag 4 Szene 5, hier in Topos-Kontext eingebettet):

#	Ort	Typ	Kosmologische Funktion	Wahrnehmungsqualität
1	Die Schwellenberge	Gilden-Bergwerk	Zu tief ge graben — Stillfeld scheint durch	Geometrie-Verzerrung nach unten, Raum dehnt sich, Echos ohne Quelle
2	Der Bluthafen	Gilden-Handelsstadt	Emer-Blut-Nähe, Hohlicht-Tendenz	Wasserreflexionen zeigen andere Schicht, Lichtbrechung anomale
3	Die Naht	Orden-Grenzposten	Alte Haut-Narbe, repariert aber instabil	Zwei Geometrien überlagert: Innen grösser als Außen
4	Emers Wirbel	Gebirgskarte Krone-Gebiet	Wirbelsäule des Emer, Stillfeld-Nähe	Vertikale Verzerrung, Schwerkraft-Anomalien
5	Das Flechtfeld	Ritual-Ort, Flechtfeld	Ort des Flechtfests, Hau ten stärkster Punkt fraktionsneutral	Geometrie STABILER als normal — unnatürliche Symmetrie

Zusätzliche Stichpunkte: - Schlüsselort 5 (Flechtfeld) ist das Gegenstück: Alternative Geometrie bedeutet nicht nur Verzerrung — sondern auch übermässige Ordnung. Das Flechtfeld wirkt falsch, weil es ZU perfekt ist. Gerade Linien, wo keine sein sollten. Symmetrie ohne Baumeister. - Der Orden kartographiert alle dünnen Stellen. Ihre Karte ist vollständiger als jede andere — aber nicht vollständig. Neue Stellen entstehen. Das ist der Beweis für die Faulung, den der Orden intern führt. - Schattenfieber-Häufigkeit: messbar höher innerhalb von 2 Tagesreisen um jeden Schlüsselort. - Spieler kann Schattenfieber in diesen Zonen kontrahieren oder verstärken. Umgekehrt: Wer bereits Schattenfieber hat, sieht die Zonen anders als Gesunde. Abstimmung Darius/Nami.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Anomaliepunkte), Natur (kosmologische Zonenbildung), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 3, 6)

Kapitel 7: Flora und Fauna — Lebende Landschaft

Kernthese: Die Natur der RELICS-Welt ist nicht dekorativ. Sie ist Emer-Derivat. Flora und Fauna verarbeiten Emer-Material und sind deshalb biotech-tauglich, biotech-empfänglich und teilweise biotech-reaktiv.

Stichpunkte: - Emer-Derivate (Flora): Bestimmte Pflanzenarten wachsen ausschliesslich in Nähe von Emer-Blut (Flussufer) und akkumulieren bioaktive Substanzen. Diese Pflanzen sind Grundlage der Gilden-Pharmazie und der Orden-Forschung. Die Krone nutzt einige davon militärisch (Stimulantien, Gifte — CD-bestätigt: echte Drogen und Gifte, kein High Fantasy). - Emer-Derivate (Fauna): Tiere in Nähe dünner Hautstellen zeigen Verhaltensveränderungen, die dem Schattenfieber ähneln. Sie nehmen Schichtumlagerungen wahr, bevor Menschen sie bemerken. Folklore: "Wenn die Tiere fliehen, ist die Haut dünn." Das ist keine Folklore — es ist Verhaltensbiologie. - Biotech-taugliche Arten: Einige Tiere und Pflanzen sind gezüchtet für Biotech-Anwendungen. Gilden handeln damit als Rohmaterial. Orden erforscht die Zucht. Krone setzt Zucht-Ergebnisse ein (lebende Waffen, Schutzausrüstungen). - Tiervolk und Fauna: Das Tiervolk hat ein tiefes Wissen über Emer-Derivate, das keiner der Fraktionen vollständig zugänglich ist. Sie handeln damit — aber selektiv. Bestimmte Pflanzen- und Tierarten geben sie nicht weiter. Das Nährmotiv: Sie glauben, manche Arten sind unter ihrer Obhut. - Die Grenzzone-Fauna: An dünnen Hautstellen zeigen Tiere Mutationen, die nicht pathologisch sind, sondern kosmologisch — ihre Sinnesorgane entwickeln sich, um beide Schichten wahrzunehmen. Kleine Grenzzone-Säuger sind praktisch blind für den Mittelgrund und navigieren über Stillfeld-Wahrnehmung. Der Orden hält sie als Versuchstiere und nennt sie "Hauttauchende". - Wolf-Infrastrukturen: Natur (Flora, Fauna, Ökologie als Kosmologie-Ausdruck), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 2, 6)

Wolf-Infrastrukturen gesamt: Natur (vollständig), Karten (Fauna-Verteilung), Verknüpfung (WBB-01 Kap. 2, 6)

Wolf (2013) – Abdeckungsmatrix WBB-02

Infrastruktur	Abgedeckt in Kapitel	Status
Karten	1, 2, 3, 4, 5, 6	Outline vorhanden — Fliesstext V2 nötig
Zeitleisten	3 (Grenzkrieg), 5 (Narbenlinien)	Angerissen — Zeitleiste separates Dokument WBB-03
Genealogien	—	Grundlage vorhanden
Natur	1, 7	Angerissen — Hauptteil WBB-03
Kultur	4 (Architektur), 5 (Wege)	Nomenklatur fehlt noch
Sprache	3 (Ortsnamen offen)	Konsistent verankert
Mythologie	Durchgehend (Verknüpfung WBB-01)	
Philosophie	1, 2	Kosmologisch fundiert
Verknüpfung	Durchgehend	Querverweise zu WBB-01 gesetzt

Widerspruchs-Log WBB-02

#	Beschreibung	Status
006	Ortsnamen (Mittelmark, Kronestadt, Bluthafen etc.) sind Arbeitstitel — müssen aus Lexikon-Konvention abgeleitet werden	Offen — Nomenklatur fehlt. Priorität V2.
007	Zwei-Pole-Struktur (Sued-warm / Nord-kalt) korrespondiert mit Kosmogonie — aber: Entspricht das der tatsächlichen Spielregion? Mittelmark liegt "in der Mitte". Konflikt: Soll die Hauptregion spürbar klimatisch zerrissen sein, oder ist das eher Nord/Sued-Reisekomponente?	Offen — Entscheidung nötig.

Nächste Schritte WBB-02

- Ortsnamen aus Lexikon-Konvention ableiten (Widerspruchs-Log #006)
- Klima-Entscheidung für Mittelmark (Widerspruchs-Log #007)
- Kap. 1-7 zu Fliesstext ausbauen (V2 nächste Woche)
- Regionalkarte skizzieren (auch grob) — Vera fragen
- Abstimmung mit Darius: Wegwahl-Konsequenzen, Biotech-Reaktivität von Emer-Material

- Abstimmung mit Nami: Tiervolk-Wissen als Questquelle, Seher-NPC in Schattenfieber-Zonen