

Anhang B · v0.1

RELICS — Worldbuilding Bible

GenSoftworks Studio Simulation · 2026

Inhaltsverzeichnis

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

6.2 Die großen Gilden von Schwarzrand	16
6.3 Schwellenwirtschaft – Das dreckige Geheimnis	18
7. Widerspruchs-Log	19
8. Wolf-Infrastruktur-Checkliste für Kapitel 1	20
Anhang A — Stadtname und Wendepunkt-Kontext (für Vera)	20
Anhang B — Lore-Ankerpunkte für Darius (Gameplay-Brücken)	21

Recherche-Notizen — Emre Yilmaz

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

1. Wolfs neun Infrastrukturen und was sie für RELICS bedeuten

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

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

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

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

2. Klasturp/Tosca: Mythos, Topos, Ethos

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

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

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

3. Tolkien: Subcreation und innere Konsistenz

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

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

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

4. *Fallout Bible: Methodik des lebendigen Dokuments*

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

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

5. *Erste Gedanken: Kosmologie und Schöpfungsmythos*

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

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

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

WBB Kapitel 1 – Mythos

RELICS: World Building Bible Datum: Tag 2 (Dienstag)

Vorbemerkung zur Methodik

Dieses Kapitel folgt Klastrup/Toscas (2004) Definition von *Mythos* als "das Hintergrundwissen, das man braucht, um Ereignisse in der Welt zu interpretieren." Es definiert die kosmologische Ordnung, den Ursprung des Schattenfiebers und die Schöpfungserzählungen der drei Fraktionen.

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

Methodische Regel: Es gibt EINE biologische Wahrheit hinter dem Schattenfieber. Die Fraktionen interpretieren diese Wahrheit verschieden. Das Kapitel stellt zuerst die Wahrheit dar (Autorenebene), dann die drei kulturellen Deutungen (Weltebene). Der Spieler erfährt die Wahrheit nie vollständig – er bewegt sich zwischen den Deutungen.

1. Die Schwelle – Kosmologische Ordnung

1.1 Die Struktur der Existenz

Die Welt von RELICS besteht aus zwei Existenzebenen:

Die Diesseite (*Stoffwelt*) – die materielle Realität, in der Menschen leben, sterben und bauen. Sie folgt erkennbaren Naturgesetzen. Materie hat Gewicht, Zeit hat Richtung, Körper haben Grenzen.

Die Schwelle (*das Jenseit*) – eine andere Existenzebene, die keine räumliche "Richtung" hat, sondern eher als Zustand beschrieben werden muss. Die Schwelle ist kein Ort, zu dem man reist. Sie ist eine Bedingung, die an manchen Stellen der Stoffwelt *näher* ist als an anderen. Wo die Schwelle nahe ist, werden die Gesetze der Stoffwelt porös: Materie verhält sich anders, Wahrnehmung verschiebt sich, die Grenze zwischen Selbst und Umgebung wird durchlässig.

Die Schwelle ist keine Hölle, kein Himmel, kein Geisterreich. Sie hat keine bekannte Absicht. Sie ist einfach *da* – wie Gravitation, wie Gezeiten. Aber sie ist fremd in einem Ausmaß, das menschliche Kategorien übersteigt.

1.2 Dünne Orte

Die Grenze zwischen Stoffwelt und Schwelle ist nicht überall gleich stark. Es gibt Stellen, an denen die Trennung dünner ist – sogenannte dünne Orte (*Dünnstellen*). An Dünnstellen treten Phänomene

auf, die anderswo unmöglich wären:

- Mineralien bilden Kristallstrukturen, die keiner bekannten Geologie entsprechen
- Biolumineszenz tritt bei Organismen auf, die sonst nicht leuchten
- Menschen berichten von Wahrnehmungsverschiebungen: Echos ohne Quelle, Schatten ohne Werfer, das Gefühl beobachtet zu werden
- Flora wächst in Formen, die eher der Schwelle als der Stoffwelt zu gehorchen scheinen

Dünnstellen sind selten. Die meisten sind klein, flüchtig, unbedeutend. Aber es gibt eine Dünnstelle, die so groß und so beständig ist, dass eine ganze Zivilisation auf ihr errichtet wurde.

1.3 Die Yggdrasil-Analogie

Design-Anmerkung: Die germanische Mythologie dient als Inspirationsschicht, nicht als Vorlage. Yggdrasils Weltenbaum – die kosmische Achse, die mehrere Existenzebenen verbindet – wird nicht wörtlich übernommen, sondern als Strukturprinzip der vertikalen Stadt.

In der nordischen Mythologie verbindet Yggdrasil neun Welten entlang einer vertikalen Achse. Oben Asgard (Ordnung, Macht), unten Niflheim (Dunkelheit, Ursprung). Die Bewegung zwischen oben und unten ist immer auch eine Bewegung zwischen Existenzformen.

RELICS übersetzt dies: Die Stadt ist auf einer massiven Dünnstelle gebaut. Die vertikale Achse der Stadt ist gleichzeitig eine kosmologische Achse. Oben bedeutet *größere Distanz zur Schwelle* – klarere Realität, festere Materie, stabilere Wahrnehmung. Unten bedeutet *größere Nähe zur Schwelle* – poröse Realität, fremde Materie, verschobene Wahrnehmung.

Das ist kein Zufall und keine Metapher. Es ist Geologie. Die Schwelle ist hier *unten* stärker, und die Stadt wurde so gebaut, dass Höhe Schutz bedeutet. Wer oben lebt, lebt sicherer. Wer unten lebt, ist dem Schattenfieber stärker ausgesetzt.

Die soziale Hierarchie (Krone und Gildenmeister oben, Slums unten) ist eine Konsequenz dieser kosmologischen Geographie – nicht ihre Ursache. Die Mächtigen klettern nicht nach oben, weil sie mächtig sind. Sie sind mächtig, weil ihre Vorfahren sich die sichersten Plätze gesichert haben.

2. Schwarzrand – Die Stadt an der Schwelle

2.1 Der Name

Die Stadt heißt Schwarzrand.

Etymologie: Der Name verweist auf die sichtbare Schwellengrenze, die man an klaren Tagen von den oberen Ebenen der Stadt sehen kann – ein dunkler Schimmer am Horizont, wo die Stoffwelt in die Schwelle übergeht. Die Bewohner sagen: *„Wir leben am Rand des Schwarzen.“* Im Volksmund wurde daraus *Schwarzrand*.

Anmerkung für Vera: Der Name ist zweischichtig – er funktioniert als geographische Beschreibung (Stadt am Rand von etwas Dunklem) und als existenzielle Aussage (wir existieren an der Grenze). Er eignet sich

für Siegel, Wappen, typographische Gestaltung. Die Silhouette der Stadt gegen einen dunklen Horizont ist das zentrale visuelle Motiv.

2.2 Geographische Lage

Schwarzrand liegt in einem tiefen Talkessel, der von steilen Felswänden umgeben ist. Die Stadt ist in die Felswände hineingebaut und klettert an ihnen empor – eine vertikale Siedlung, die sich von den tiefsten Kanälen und Kellern am Talboden bis zu den Kronplateaus an den Klippen erstreckt.

Der Talboden ist die Dünnstelle. Je tiefer man steigt, desto näher kommt man der Schwelle. Die Felswände sind das natürliche Schutzgerüst – Höhe ist hier buchstäblich Sicherheit.

Mitteleuropäischer Kontext: Die Region erinnert an tiefe Flusstäler der Mittelgebirge – steile Hänge, dichter Wald an den Rändern, feuchtes Klima, häufiger Nebel. Der Nebel in Schwarzrand ist real, aber er vermischt sich in den unteren Ebenen mit Schwellenphänomenen, sodass niemand genau sagen kann, wo der gewöhnliche Dunst aufhört und das Fremde beginnt.

2.3 Die vertikale Ordnung

Schwarzrand gliedert sich grob in drei Höhenzonen:

Zone	Bezeichnung	Bewohner	Schwellennähe
Obere Ränder	<i>Die Krone, Gildengipfel</i>	Adel, Gildenmeister, Ordensführung	Gering – stabilste Realität
Mittelwand	<i>Der Gürtel</i>	Handwerker, Kaufleute, niederer Adel, Ordensbrüder	Moderat – gelegentliche Anomalien
Tiefen	<i>Der Schlund</i>	Tagelöhner, Gesetzlose, Schattenfieber-Betroffene	Hoch – permanente Schwellenphänomene

Die Stadt verbirgt ihre Armut nicht nur sozial, sondern räumlich: Von den oberen Rändern sieht man den Schlund nicht. Er liegt im Nebel, im Dunkel, im Vergessen.

3. Das Schattenfieber – Die eine Wahrheit

3.1 Biologische Realität (Autorenebene)

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

Wo die Schwelle nahe ist, dringt eine Substanz in die Stoffwelt ein, die hier als Schwellensubstrat bezeichnet wird. Schwellensubstrat ist keine Materie im gewöhnlichen Sinn – es verhält sich wie ein Katalysator, der organisches Gewebe verändert, ohne selbst verbraucht zu werden. Es ist unsichtbar, geruchlos, und kann nur durch seine Wirkung nachgewiesen werden.

Kontaminationsweg: Schwellensubstrat wird eingeatmet, über die Haut aufgenommen oder über kontaminierte Nahrung und Wasser zugeführt. Es lagert sich bevorzugt im Lymphsystem ab – dem Netzwerk, das den Körper durchzieht und normalerweise für Immunabwehr zuständig ist.

Design-Verknüpfung: Das Lymphsystem als Kontaminationsort verbindet sich mit Darius' Nervensystem-Leveling. Das Lymph-Subsystem im Leveling-Interface ist der Ort, an dem Schattenfieber-Progression sichtbar wird.

3.2 Die drei Stufen

Stufe 1 – Sensorische Verschiebung (*Flüstern*) Biologie: Schwellensubstrat hat sich im Lymphsystem abgelagert und beginnt, Nervenenden zu beeinflussen. Die Blut-Hirn-Schranke ist noch intakt, aber periphere Nerven reagieren verändert.

Symptome: - Veränderte Sinneswahrnehmung: Farben wirken intensiver, Geräusche haben Nachklang, Gerüche werden synästhetisch (man "schmeckt" Metall, wenn man bestimmte Steine berührt) - Kurze Momente der Schwellenwahrnehmung: Schatten bewegen sich einen Herzschlag zu spät, Reflexionen zeigen nicht ganz das Richtige - Erhöhte Intuition – oder das, was sich so anfühlt. Betroffene "wissen" Dinge, die sie nicht wissen sollten

Reversibilität: Vollständig reversibel bei Entfernung von der Schwellenquelle. Symptome klingen innerhalb von Wochen ab. Lymphknoten schwellen vorübergehend an.

Gesellschaftliche Wahrnehmung: In den oberen Ebenen ein Skandal. Im Schlund alltäglich. Manche suchen Stufe 1 absichtlich auf – die erweiterte Wahrnehmung hat Nutzen für bestimmte Handwerke (Glasmacher berichten von besserer Farbwahrnehmung, Gerber von gesteigertem Tastsinn).

Stufe 2 – Mutative Transformation (*Wandlung*) Biologie: Schwellensubstrat hat die Blut-Hirn-Schranke durchbrochen und beginnt, Gewebestruktur auf zellulärer Ebene zu verändern. Das Lymphsystem selbst mutiert – es wird zum Transportnetzwerk für Schwellensubstrat statt gegen es zu arbeiten.

Symptome: - Sichtbare physische Veränderungen: Haut wird stellenweise transluzent, dunkle Adern werden sichtbar, Gelenke verformen sich - Gewebe wird *fremd* – härter, elastischer oder biolumineszent, je nach individuellem Verlauf. Keine zwei Fälle sind identisch - Kognitive Veränderungen: Erinnerungen werden unzuverlässig. Betroffene können nicht mehr sicher unterscheiden, was sie erlebt und was sie "durch die Schwelle" wahrgenommen haben - Physische Stärke und Ausdauer steigen – der Körper wird in mancher Hinsicht *besser*, aber auf Kosten seiner Menschlichkeit

Reversibilität: Nicht mehr heilbar. Managebar durch alchemistische Präparate, die das Schwellensubstrat im Lymphsystem binden (aber nicht entfernen). Diese Präparate sind teuer. Die Gilden kontrollieren die Zutaten.

Gesellschaftliche Wahrnehmung: Betroffene werden aus den oberen Ebenen verbannt. Im Schlund

bilden sich Gemeinschaften von Stufe-2-Betroffenen – mit eigenen Hierarchien, eigenen Regeln. Manche sehen die Wandlung als Gabe. Die meisten als Fluch.

Stufe 3 – Auflösung (*Entgrenzung*) Biologie: Die Grenze zwischen dem Gewebe des Betroffenen und dem Schwellensubstrat ist aufgelöst. Der Körper ist kein rein stoffweltliches Objekt mehr – er existiert teilweise in der Schwelle. Das Lymphsystem hat aufgehört, als abgrenzbares System zu funktionieren; es ist zum Medium geworden, durch das die Schwelle den Körper durchwirkt.

Symptome: - Der Körper verliert seine feste Form zeitweise – Gliedmaßen werden transparent, lösen sich in Dunkelheit auf und reformieren sich - Die Identität des Betroffenen fragmentiert. Wer bin ich? Wo höre ich auf? Diese Fragen haben keine Antwort mehr - Betroffene "sehen" die Schwelle permanent – sie können nicht mehr zwischen Stoffwelt und Schwelle unterscheiden - Manche werden zu etwas, das nur noch entfernt menschlich ist. Andere verschwinden einfach

Reversibilität: Irreversibel. Es gibt keine Rückkehr.

Gesellschaftliche Wahrnehmung: Furcht. Tiefe, stille, allgegenwärtige Furcht. Stufe-3-Betroffene sind der Grund, warum der Orden das Schattenfieber als göttliche Strafe deutet. Sie sind der Grund, warum die Krone Quarantänezonen durchsetzt. Und sie sind der Grund, warum die Gilden heimlich Substanzen sammeln, die bei der Entgrenzung entstehen – Materialien, die in keiner Schmiede der Stoffwelt erzeugt werden können.

3.3 Die Pest-Analogie

Design-Anmerkung: Historisch war die Beulenpest eine reale biologische Krankheit. Aber die Erklärungen, die mittelalterliche Gesellschaften dafür fanden, verrieten mehr über die Erklärenden als über die Krankheit. Juden wurden beschuldigt. Astrologen deuteten Planetenkonstellationen. Flagellanten sahen Gottes Zorn. Die Krankheit war dieselbe. Die Deutungen waren Spiegel.

Das Schattenfieber funktioniert identisch. Die Biologie (Abschnitt 3.1-3.2) ist die eine Wahrheit. Die drei Schöpfungsmythen (Abschnitt 4) sind die Spiegel.

4. Drei Schöpfungsmythen – Drei Spiegel

Jede der drei Fraktionen hat eine eigene Kosmologie. Keine ist vollständig falsch. Keine ist vollständig wahr. Jede verrät mehr über die Fraktion, die sie erzählt, als über die Welt, die sie beschreibt.

4.1 Die Erzählung der Krone – *Das Erste Siegel*

“Im Anbeginn war die Welt ganz. Es gab kein Oben und kein Unten, keine Schwelle und keine Stoffwelt – nur das Eine, ungeteilt. Dann kam der Riss. Niemand weiß, warum. Aber die Welt zerbrach in zwei Hälften, und zwischen den Hälften lag das Schwarze. Die ersten Könige sahen den Riss und verstanden: Wenn das Schwarze nicht versiegelt wird, frisst es alles. Sie schmiedeten das Erste Siegel – ein Bündnis aus Blut und Stein, das die Grenze hielt. Die Königslinie IST das Siegel. Solange die Krone besteht, besteht die Grenze. Fällt die Krone, fällt die Welt.”

Was die Erzählung verrät: Die Krone legitimiert ihre Herrschaft kosmologisch. Monarchie ist kein politisches System – sie ist Naturgesetz. Die Krone hält die Welt zusammen. Wer die Krone angreift, gefährdet nicht nur die Ordnung, sondern die Existenz selbst.

Was sie verschweigt: Die Krone hat das Siegel nicht geschmiedet. Sie hat sich neben einem Phänomen angesiedelt, das sie nicht versteht, und dann behauptet, es zu kontrollieren.

Kernfunktion: Herrschaftslegitimation. Die Krone *braucht* das Schattenfieber als existenzielle Bedrohung, weil ohne Bedrohung kein Bedarf für einen Beschützer besteht.

4.2 Die Erzählung des Ordens – *Die Prüfung*

“Die Welt wurde geschaffen als Prüfung. Das Schwarze jenseits der Schwelle ist das, was existierte bevor die Schöpfung es ordnete. Es ist das Ungeformte, das Vorige, der Zustand vor aller Unterscheidung.

Das Schattenfieber ist die Rückkehr des Ungeformten. Es tritt ein, wo die Seele schwach ist – wo Disziplin fehlt, wo Reinheit verloren ging. Nicht als Strafe, sondern als Konsequenz. So wie Wasser durch Risse in einer Mauer dringt, dringt das Ungeformte durch Risse im Geist.

Der Orden bewahrt das Wissen, das die Schöpfung ordnete. Jede Schrift, die wir hüten, ist ein Baustein der Mauer. Wer liest, wer lernt, wer versteht – der schließt die Risse. Unwissenheit ist nicht harmlos. Unwissenheit ist ein offenes Tor.”

Was die Erzählung verrät: Der Orden verbindet Wissen mit kosmologischer Notwendigkeit. Sein Bildungsmonopol ist keine Machtgier – es ist Weltrettung. Wer dem Orden das Wissensmonopol entzieht, öffnet buchstäblich Tore zum Ungeformten.

Was sie verschweigt: Die “Reinheit der Seele” als Schutzmechanismus ist empirisch falsch. Das Schattenfieber befällt nicht die moralisch Schwachen – es befällt die geographisch Exponierten. Dass die Armen im Schlund stärker betroffen sind, liegt an der Schwellennähe, nicht an ihrer Seele. Aber diese Wahrheit würde den Orden seiner stärksten Kontrolltechnik berauben: der Schuldzuweisung.

Kernfunktion: Wissenslegitimation und soziale Kontrolle. Der Orden definiert, wer “rein” ist und wer nicht. Das Schattenfieber als moralisches Versagen zu deuten, erlaubt die Pathologisierung

von Armut und Dissidenz.

4.3 Die Erzählung der Gilden – *Der Rohstoff*

“Das Schwarze war schon immer da. Es ist kein Riss und keine Prüfung – es ist eine Ressource. So wie Erz in der Erde liegt und darauf wartet, verhüttet zu werden, liegt jenseits der Schwelle Material, das diese Welt nicht kennt.

Das Schattenfieber ist der Preis des Abbaus. Bergleute bekommen Staublung. Gerber bekommen Hautfäule. Wer am Schwarzen arbeitet, wird vom Schwarzen gezeichnet. Das ist tragisch, aber es ist nicht mystisch. Es ist Arbeit. Und Arbeit hat Kosten.

Die Frage ist nicht, ob wir das Schwarze nutzen. Die Frage ist, wer den Preis zahlt – und wer den Gewinn einstreicht.”

Was die Erzählung verrät: Die Gilden entmystifizieren die Schwelle. Für sie ist das Schattenfieber ein Arbeitsrisiko, kein kosmisches Drama. Das ist pragmatisch, nüchtern – und zutiefst zynisch. Denn wer den Preis als “Arbeitskosten” framed, kann ihn auf andere abwälzen. Die Gilden brauchen das Schwellensubstrat für Materialien, die kein anderer Prozess erzeugt. Und die Arbeiter, die es abbauen, sind ersetzbar.

Was sie verschweigt: Die Gilden wissen mehr über die Schwelle als sie zugeben. Ihre Glasmacher haben Linsen geschliffen, durch die man Schwellensubstrat sehen kann. Ihre Schmiede haben Legierungen erzeugt, die nur unter Schwelleneinfluss möglich sind. Dieses Wissen ist ihr wertvollstes Kapital – und es ist streng geheim.

Kernfunktion: Profitlegitimation. Die Schwelle als Rohstoffquelle zu behandeln, erlaubt Ausbeutung ohne schlechtes Gewissen. Der Preis wird externalisiert, der Gewinn privatisiert. Cyberpunk-Logik in mittelalterlicher Verpackung.

4.4 Die Wahrheit zwischen den Spiegeln

Keine der drei Erzählungen ist die Wahrheit. Aber jede enthält Fragmente:

- Die Krone hat recht, dass es eine Grenze gibt, die gehalten werden muss
- Der Orden hat recht, dass Wissen Schutz bietet (wer die Biologie versteht, kann sich schützen)
- Die Gilden haben recht, dass die Schwelle Material produziert, das nutzbar ist

Der Spieler wird im Verlauf des Spiels Fragmente aller drei Erzählungen sammeln – und muss selbst entscheiden, was er glaubt. Es gibt keinen Moment, in dem ein NPC sagt: “Und so war es wirklich.” Die Wahrheit ist eine Arbeit, die der Spieler leisten muss.

5. *Der historische Wendepunkt – Die Öffnung*

5.1 Was geschah

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

Die Autorenwahrheit:

Im tiefsten Punkt von Schwarzrand, weit unterhalb des Schlunds, existiert eine natürliche Formation, die als Wurzelkammer bekannt ist. Dort ist die Grenze zwischen Stoffwelt und Schwelle am dünnsten. Jahrhundertlang war die Wurzelkammer versiegelt – nicht durch Magie, nicht durch einen Fluch, sondern durch massive Steinarchitektur, die die frühesten Bewohner von Schwarzrand errichtet hatten. Sie verstanden nicht, *was* sie versiegelten, aber sie verstanden, dass es versiegelt bleiben musste.

Vor einer Generation öffnete jemand die Wurzelkammer.

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

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

5.2 Wer hat die Kammer geöffnet?

Jede Fraktion beschuldigt die andere. Die Wahrheit ist komplizierter.

Die Autorenwahrheit: Alle drei waren beteiligt. Die Kammer wurde durch eine Koalition geöffnet: Ein Ordensgelehrter lieferte das Wissen, eine Gildenexpedition lieferte die Mittel, und ein Kronbeauftragter gab die Genehmigung. Jeder glaubte, die Situation kontrollieren zu können. Keiner konnte es. Die Koalition zerbrach in dem Moment, als die Konsequenzen sichtbar wurden, und seither beschuldigt jede Fraktion die anderen.

5.3 Das Relikt

In der Wurzelkammer fanden die Expeditionsteilnehmer etwas. Ein Objekt, das an der Grenze zwischen Stoffwelt und Schwelle existiert. Es ist nicht ganz Materie und nicht ganz *nicht* Materie.

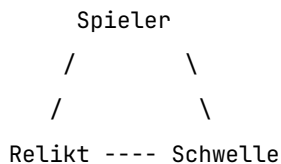
Das Relikt ist ein Schwellen-Stabilisator.

In seiner natürlichen Position – eingebettet in die Wurzelkammer – hielt es die Grenze stabil. Nicht geschlossen, nicht geöffnet, sondern in einem Gleichgewicht. Die alten Bewohner hatten die Kammer nicht versiegelt, um das Relikt *einzusperren*, sondern um es *ungestört* arbeiten zu lassen.

Die Expedition entfernte das Relikt aus seiner Position. In diesem Moment verlor die Dünnstelle ihren Stabilisator, und die Schwelle begann unkontrolliert durchzusickern.

Das Resonanz-Dreieck:

Das Relikt funktioniert nicht als einfaches Werkzeug. Es steht in einer Dreiecksbeziehung:



- Relikt – Schwelle: Das Relikt reguliert den Durchfluss. Ohne Relikt in der Kammer fließt Schwellensubstrat unkontrolliert.
- Spieler – Relikt: Das Relikt reagiert auf den Spieler – möglicherweise wegen dessen eigenem Schattenfieber-Status. Je höher die Kontamination, desto stärker die Resonanz.
- Spieler – Schwelle: Der Spieler nimmt die Schwelle je nach Schattenfieber-Stufe anders wahr. Was er sieht, was er fühlt, was er für real hält – alles verschiebt sich.

Wo ist das Relikt jetzt? Unbekannt. Es wurde aus der Kammer genommen und ist seither verschwunden. Die drei Fraktionen suchen es. Die Hauptquest dreht sich um diese Suche.

Anmerkung für Nami: Das Relikt als Quest-Objekt funktioniert auf allen drei Ebenen – politisch (wer es findet, hat Macht), kosmologisch (es kann die Schwelle restabilisieren – oder weiter öffnen) und persönlich (die Resonanz mit dem Spieler wirft Fragen auf: Warum reagiert es auf MICH?).

Anmerkung für Vera: Das Relikt muss visuell zwischen Stoffwelt und Schwelle existieren – nicht ganz solide, nicht ganz transparent. Material, das keine bekannte Kategorie hat. Es soll Ehrfurcht erzeugen, nicht Begehren. Es ist kein Schatz. Es ist eine Verantwortung.

6. Gilden-Monopolstruktur – Die Materialherren

Dieser Abschnitt definiert die wirtschaftliche Machtstruktur der Gilden und ihre Beziehung zum Schattenfieber. Er dient als Lore-Basis für Darius' Gameplay-Systeme (Crafting, Fraktionszugang, Materialklassen).

6.1 Organisationsprinzip

Die Gilden von Schwarzrand sind keine mittelalterlichen Handwerkervereinigungen. Sie sind Monopolisten, die vertikale Kontrolle über ganze Versorgungsketten ausüben – vom Rohstoff über die Verarbeitung bis zum Verkauf. Das Briefing nennt sie *Megacorporations in mittelalterlicher Verpackung*. Diese Analogie ist wörtlich zu nehmen.

Jede Gilde kontrolliert: - Rohstoffzugang (Minen, Zulieferer, Handelsrouten) - Verarbeitungswissen (geheime Rezepturen, patentierte Techniken) - Vertrieb (wer kaufen darf, zu welchem Preis, unter welchen Bedingungen) - Ausbildung (Lehrlinge werden vertraglich gebunden, Wissen ist nicht frei)

6.2 Die großen Gilden von Schwarzrand

Gilde	Monopol	Schwellenverbindung	Machtinstrument
Schmiede-Gilde	Tiegelstahl, Legierungen, Waffen- und Rüstungsproduktion	Schwellenlegierungen – Metalle, die nur unter Schwelleneinfluss verschmelzen. Extrem selten, extrem begehrt	Militärische Abhängigkeit: Die Krone braucht Waffen. Ohne die Schmiede-Gilde keine Armee
Glasmacher-Gilde	Optische Instrumente, Linsen, Alchemie-Phiolen, Buntglas	Schwellenlinsen – Glas, das durch Schwellensubstrat-Beimischung Dinge sichtbar macht, die sonst unsichtbar sind	Informationsmonopol: Wer Schwellenlinsen besitzt, kann Kontamination messen, Dünnstellen kartieren, Schwellensubstrat-Konzentration prüfen. Die Glasmacher wissen mehr über die Schwelle als der Orden zugibt
Weber-Gilde	Textilien, Färbetechnik, Brokatseide, Musterweberei	Schwellenfäden – Fasern aus Organismen, die unter Schwelleneinfluss wachsen. Biolumineszent, extrem reißfest, selbstreparierend	Statusmonopol: Wer Schwellentextilien trägt, demonstriert Reichtum UND Risikobereitschaft. Die Mode der Oberschicht ist ein stiller Beweis dafür, dass die Gilden die Schwelle nutzen, die der Orden verdammt
Gerber-Gilde	Leder, Panzerung, Abwasserkontrolle	Kontrolliert die Kanäle im Schlund – und damit den physischen Zugang zu den tiefsten Dünnstellen	Infrastrukturmonopol: Die Gerber kontrollieren, wer in den Schlund hinabsteigen darf. Sie erheben Gebühren, erteilen Passierscheine, und entscheiden, welche Gilden Zugang zu Schwellenmaterialien bekommen
Goldschmiede-Gilde	Edelmetallverarbeitung, Emaille, Siegel, Bankwesen	Schwellenmetalle für Siegeltechnik – Siegel aus Schwellenlegierungen können nicht gefälscht werden (die Materie reagiert auf Manipulation)	Finanzmonopol: Die Goldschmiede sind die Bankiers. Schulden werden in Gold gemessen, aber in Schwellenlegierungs-Siegeln besichert. Wer ein Siegel bricht, verliert nicht nur Geld, sondern Zugang

Gilde	Monopol	Schwellenverbindung	Machtinstrument
Kerzenzieher & Seifensieder	Beleuchtung, Talg, Wachs, Reinigung	Schwellentalg – Talg aus Tieren, die in Dünnstellen grasten. Brennt mit bläulichem Licht und vertreibt Schwellenphänomene in einem kleinen Radius	Alltagsmonopol: In einer Stadt, in der Dunkelheit nicht nur Nacht bedeutet sondern Schwellennähe, ist Beleuchtung existenziell. Die Kerzenzieher kontrollieren, wer sehen kann
Pergamentier & Buchbinder	Schreibmaterial, Archivierung	Enge Verbindung zum Orden – liefern das Material, auf dem alles Wissen gespeichert wird	Schnittstelle Gilden/Orden: Die Pergamentier sind die einzige Gilde, die der Orden nicht als Bedrohung sieht. Sie sind unverzichtbar – und spielen beide Seiten
Steinmetze	Architektur, Gewölbetechnik, Skulptur	Kenntnis der geologischen Strukturen Schwarzrands – sie wissen, wo die Dünnstellen verlaufen, weil sie im Fels arbeiten	Wissensmonopol (parallel zum Orden): Die Steinmetze haben geheime Baupläne, die zeigen, welche Strukturen die Schwelle abschwächen und welche sie verstärken. Architektur ist hier kein Dekor – sie ist Verteidigung

6.3 Schwellenwirtschaft – Das dreckige Geheimnis

Die offizielle Position aller Gilden: Schwellenmaterialien sind gefährlich, selten und werden nur unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen verarbeitet.

Die Realität: Schwarzrand lebt von der Schwelle. Die gesamte wirtschaftliche Sonderstellung der Stadt – der Grund, warum Händler aus fernen Regionen hierher kommen, der Grund, warum die Krone Schwarzrand nicht aufgibt – liegt in den Materialien, die nirgendwo sonst existieren.

Die Gilden externalisieren die Kosten. Die Arbeiter, die Schwellenmaterialien abbauen, leben im Schlund. Sie sind arm, oft bereits kontaminiert, und haben keine Verhandlungsmacht. Die Gilden bieten Löhne, die über dem Schlund-Durchschnitt liegen – gerade hoch genug, dass immer jemand bereit ist, den Job zu machen. Die Materialien werden in den Mittelwand-Werkstätten veredelt und in den oberen Rändern verkauft. Der Profit steigt; das Risiko bleibt unten.

Der Orden toleriert es stillschweigend. Die Ordensführung weiß, dass die Gilden Schwellenmaterialien nutzen. Aber ein offener Konflikt würde die wirtschaftliche Basis der Stadt zerstören. Also predigt der Orden Reinheit – und kauft Schwellenlinsen für seine eigenen Bibliotheken.

Die Krone profitiert. Schwellenlegierungs-Waffen sind der Grund, warum Schwarzrands Garnison trotz leerer Kassen schlagkräftig bleibt. Die Krone verurteilt die Gilden offiziell und bestellt heimlich.

Anmerkung für Darius: Diese Dreier-Heuchelei ist die Grundlage für Fraktionsquests. Der Spieler kann jede

Fraktion bei ihrer Scheinheiligkeit erwischen – und muss entscheiden, ob er das ausspielt, vertuscht oder ignoriert. Die Gilden-Monopolstruktur definiert auch den Crafting-Zugang: Bessere Materialien erfordern höheren Gildenruf. Schwellenmaterialien erfordern entweder sehr hohen Gildenruf ODER Zugang zum Schlund-Schwarzmarkt (mit Gesundheitsrisiko).

7. Widerspruchs-Log

Nr.	Betrifft	Widerspruch/Frage	Status
W-001	Schwellensubstrat	Ist es eine Substanz oder eine Bedingung? Aktuell als Substanz beschrieben, aber "Katalysator, der nicht verbraucht wird" klingt eher nach Strahlung/Feld. Klären.	Offen
W-002	Stufe 1 Reversibilität	Wenn Stufe 1 vollständig reversibel ist, warum suchen manche es auf? Es müsste ein Kipppunkt geben, an dem Stufe 1 zu Stufe 2 wird. Ist das zeitbasiert? Dosisbasiert? Individuell?	Offen – Abstimmung mit Darius (Gameplay- Implikation)
W-003	Biotech-Flora/Fauna	Komplett undefiniert. Die Welt hat biolumineszierende Organismen, Schwellenflora, Schwellenfauna – aber nichts davon ist konkretisiert. Muss in Kap. 2 (Topos) kommen.	Offen
W-004	Tiervolk	Das Briefing erwähnt "Tiervolk" (Händler und Diebe, nicht Handwerker, leicht alien). Dieses Kapitel ignoriert sie bisher. Wo kommen sie kosmologisch her? Sind sie Schwelleneffekte auf nichtmenschliche Spezies? Eigene Spezies? Muss geklärt werden.	Offen – kritisch
W-005	Relikt-Physik	Das Relikt "stabilisiert" die Schwelle. Aber wie? Wenn die Schwelle ein physikalisches Phänomen ist, muss der Stabilisierungsmechanismus mindestens pseudophysikalisch beschreibbar sein. Aktuell zu vage.	Offen
W-006	Zeitlinie der Öffnung	"Vor einer Generation" ist unscharf. Muss konkretisiert werden: 20 Jahre? 30 Jahre? 40 Jahre? Die Antwort beeinflusst, welche NPCs Zeitzeugen sein können.	Offen – Abstimmung mit Nami (NPC-Planung)

8. Wolf-Infrastruktur-Checkliste für Kapitel 1

Infrastruktur	Abgedeckt?	Anmerkung
Karten	Teilweise	Vertikale Ordnung definiert, keine detaillierte Topographie (kommt Kap. 2)
Zeitleisten	Teilweise	Wendepunkt definiert, vollständige Zeitleiste fehlt (kommt Kap. 2)
Genealogien	Nein	Kommt Kap. 3 (Ethos)
Natur	Minimal	Schwellenflora/-fauna angedeutet, nicht konkretisiert (s. W-003)
Kultur	Ja	Materialsprache, Gildenstruktur, Fraktionskosmologien
Sprache	Minimal	Schwarzrand, Dünnstellen, Flüstern/Wandlung/Entgrenzung als Begriffe. Systematische Namenspolitik fehlt
Mythologie	Ja	Drei Schöpfungsmythen, Kosmologie, Schwelle
Philosophie	Ja	Implizit in Fraktionskosmologien – Materialismus (Gilden), Providentialismus (Orden), Souveränismus (Krone)
Verknüpfung	Ja	Schwelle Schattenfieber Gilden Politik Architektur. Durchgehende Kausalität

Anhang A — Stadtname und Wendepunkt-Kontext (für Vera)

Stadtname: Schwarzrand

Visueller Kern: Eine vertikale Stadt, in einen Talkessel gebaut, die sich an steilen Felswänden em-

porarbeitet. Der Talboden liegt im permanenten Nebel (Schwellenphänomene). Die oberen Ränder ragen in klare Luft. Die Silhouette der Stadt gegen einen dunklen Horizont – *den schwarzen Rand* – ist das zentrale Motiv.

Wendepunkt-Kontext: Vor einer Generation wurde die Wurzelkammer in den Tiefen geöffnet, das Relikt entfernt. Seither steigt die Schwellenexposition. Die Stadt befindet sich in einem langsamen Ausnahmezustand: Die oberen Ebenen tun so, als wäre alles normal. Die unteren Ebenen verwandeln sich. Das Spiel beginnt in diesem Moment der Spannung – die Stadt funktioniert noch, aber sie spürt, dass etwas nicht stimmt.

Atmosphäre-Stichworte: Gotische Grandeur trifft feudale Brutalität. Brutalismus-Architektur oben. Fachwerk in der Mitte. Improvisierte Strukturen unten, die immer stärker von Schwellenflora überwuchert werden. Biolumineszenz im Schlund – nicht hübsch, sondern fremd. Nebel, der sich nicht ganz richtig bewegt.

Anhang B — Lore-Ankerpunkte für Darius (Gameplay-Brücken)

1. Schattenfieber-Biologie: Drei Stufen mit klaren Gameplay-Implicationen. Stufe 1 gibt sensorische Vorteile (erweiterte Wahrnehmung), Stufe 2 gibt physische Buffs auf Kosten der Menschlichkeit, Stufe 3 ist Game Over (oder eine Art davon). Das Lymph-Subsystem im Nervensystem-Leveling ist der Ort, an dem das sichtbar wird.
2. Gilden als Zugangskontrollen: Jede Gilde kontrolliert einen Materialzweig. Fraktionsruf bei den Gilden bestimmt Crafting-Zugang. Schwellenmaterialien sind die Endgame-Ressourcen – zugänglich über hohen Gildenruf ODER über den Schlund-Schwarzmarkt (mit Schattenfieber-Risiko). Das erzeugt eine echte Entscheidung: sicherer Weg (Gildenruf grinden) vs. riskanter Weg (Gesundheit opfern).
3. Relikt als mechanischer Anker: Das Resonanz-Dreieck (Spieler – Relikt – Schwelle) kann als Metaprogression funktionieren. Je mehr der Spieler über das Relikt erfährt, desto mehr verändert sich seine Beziehung zur Schwelle. Das ist kein simples "Relikt = Machtgegenstand", sondern eine dynamische Beziehung.
4. Fraktions-Heuchelei als Quest-Treiber: Alle drei Fraktionen predigen Wasser und trinken Wein bezüglich der Schwelle. Der Spieler kann jede Fraktion bei ihrer Scheinheiligkeit erwischen. Das ist kein Flavor – das ist Quest-Struktur.

Dokument endet. Nächste Schritte: Abstimmung mit Nami (Fraktionskosmologien, Tiervolk, Zeitleiste), Vera (Stadtvisualisierung), Darius (Schattenfieber-Gameplay-Mapping). Kapitel 2 (Topos) als nächstes.