

RELICS – Worldbuilding Bible

GenSoftworks Studio Simulation

2026

Contents

WBB-01 MYTHOS – V2	4
Kosmologisches Lexikon	4
Kapitel 1: Kosmogonie – Das Galt	5
Kapitel 2: Schoepfung – Die Welt aus dem Emer	6
Kapitel 3: Das Drei-Schichten-Modell – Architektur der Realitaet	8
Hohlicht – Die obere Schicht	8
Mittelgrund – Die mittlere Schicht	8
Stillfeld – Die untere Schicht	9
Die Hauten – Membranen zwischen den Schichten	9
Kapitel 4: Die Grosse Flechtung – Was die Welt zusammenhaelt	10
Die Lebende Krone – Relikt der Flechtung	10
Die Funktion der Krone	11
Kosten der Flechtung – Das Opfermotiv	11
Die Lebende Krone in der Sicht der drei Fraktionen	12
Kapitel 5: Goetter und Wesen – Mythologisches Erbe	12
Halvard – Der halbe Waechter	13
Sigvalt – Der siegreich Waltende	13
Erthag – Der Erdentag	13
Der Ungefuege – Kein Name, nur Titel	13
Wesen jenseits der mythologischen Figuren	14
Kapitel 6: Das Schattenfieber – Die Faulung	14
Drei Fraktions-Deutungen	14
Schattenfieber-Farbprofile – V2	15
Schattenfieber und Biotech – dasselbe Material	15
Die Lebende Krone und die Faulung	15
Kapitel 7: Umstrittene Ueberlieferung – Drei Mythologien, eine Welt	16
Das Flechtfest – V2-Update	16
Drei Fraktions-Mythologien	16
Die “objektive Wahrheit”	17
Tiervolk-Mythologie	17
Kapitel 8: Der Wanderer – Mythologischer Rahmen des Spielercharakters	17
Das Halvard-Motiv und seine Umkehrung	17
Gastrecht als kulturelles und kosmologisches Fundament – V2-Update	17
Spieler und Tiervolk als Status-Verwandte	18
Die Lebende Krone und der Wanderer	18
Wolf (2013) – Abdeckungsmatrix	18
Widerspruchs-Log (aktualisiert V2)	19
Naechste Schritte	19
WBB-02 TOPOS – V1 (Outline)	21
Vorbemerkung: Topos und Mythos	21
Kapitel 1: Geographisches Grundprinzip – Emer-Koerper als Karte	21
Kapitel 2: Klimazonen – Das Sued-Nord-Gefaelle	21
Kapitel 3: Kernregion – Die Mittelmark	22
Kapitel 4: Siedlungsformen – Knochen, Blut, Haut	22
Kapitel 5: Handelswege und Grenzen – Adern und Narben	23
Kapitel 6: Duenne Stellen – Schattenfieber-Zonen	24
Kapitel 7: Flora und Fauna – Lebende Landschaft	24
Wolf (2013) – Abdeckungsmatrix WBB-02	25
Widerspruchs-Log WBB-02	25

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, oed)	Ginnungagap
die Galtung	Gelehrter Ordensterm fuer die Urleere	gal- + -ung (Zustand)	–
Emer	Das Urwesen, dessen Koerper zur Welt wurde	urgerm. <i>aima-</i> (Strom, Rauschen); ahd. emizzig (unaufhoerlich)	Ymir
der Tharm	Gilden-Name fuer die Welt-als-Koerper	ahd. *tharm (Eingeweide)	–
Hohlicht	Obere Schicht. Erhoehte Wahrnehmung.	ahd. hoh (hoch) + lioth (Licht)	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 Aufloesung	ahd. stilli + feld	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

RELICS-Begriff	Bedeutung	Herleitung	Nordische Referenz
der Schwund	Kosmologische Erosion (Gilden-Term). Verlust, Schrumpfung	ahd. *swindan (schwinden)	—
die Entflechtung	Kosmologische Erosion (Orden-Term). Umkehrung der Flechtung	Negation der Flechtung	—
Halvard	Mythologische Figur: Der halbe Waechter. Gab ein Auge fuer Wissen	ahd. halb + wart (Waechter)	Odin
Sigvalt	Mythologische Figur: Der siegreich Waltende.	urgerm. <i>sigu</i> (Sieg) + <i>waldan</i> (walten)	Tyr / Thor
Erthag	Ordnung und Pflicht Mythologische Figur: Der Erdentag. Versammlung, Pragmatismus	ahd. <i>ertha</i> (Erde) + -tag (Versammlung)	Vanir
der Ungefuege	Kein Name – nur Titel. “Der, der nicht passt.” Keiner Fraktion zugeordnet	ahd. *ungifuogi (unpassend, monstros)	Loki
die Lebende Krone	Das Relikt dieser Iteration.	—	—
das Flechtfest	Biotech-Artefakt der Grossen Flechtung Jaehrliches 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 uebrig 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 Frueh und kein Spaet, 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 Oberflaeche noch Tiefe hat. Wie Dunkelheit, die so vollstaendig ist, dass das Auge keinen Unterschied mehr macht zwischen geoeffnet und geschlossen.

Dann kam die Spannung.

In den aeltesten Ueberlieferungen 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

— Kaelte, Starre, Verdichtung. Die Krone-Saenger sprechen von “Glutnacht und Frostmorgen”, die Gilden-Chroniken notieren nuechtern “Zustand A (thermisch) und Zustand B (statisch)”, und der Orden verzeichnet es als “die Erste Differenz – der Moment, in dem das Galt aufhoerte, 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 veraenderte.

Das Leben – oder das, was spaeter Leben genannt werden wuerde – begann als Reibungsergebnis. Keine Hand schuf es. Kein Wille rief es. Es war das, was geschieht, wenn zwei unvereinbare Zustaende gezwungen sind, denselben Raum zu teilen.

Das ist der erste und vielleicht wichtigste Satz der RELICS-Kosmologie: Es gibt keinen Schoepfer. 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 zerstoert, nicht ueberwunden, nicht aufgelöst. Es wurde ueberlagert. Die geschaffene Welt liegt ueber dem Galt wie eine Haut ueber 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 grabt – physisch in den Minen der Gilden, geistig in den Meditationskammern des Ordens, koerperlich im fortgeschrittenen Schattenfieber – der stoesst irgendwann auf etwas, das nicht mehr Welt ist. Etwas, das aelter ist als Erde und Stein und Knochen.

Die Gelehrten des Ordens nennen diesen Punkt “den Grund des Grundes”. Die wenigen, die ihn beruehrt haben und noch sprechen konnten, beschrieben ihn als: die Abwesenheit ihrer selbst. Nicht Tod – sondern das Aufhoeren des Unterschieds zwischen lebendig und tot.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Schoepfungsursprung), Philosophie (Existenz als ueberlagerte Leere)

Offen: Geografische Resonanz der Zwei-Pole-Struktur? Ist der Sueden waermer, der Norden kaelter – und ist das KOSMOLOGISCH bedingt? □ WBB-02 Topos

Kapitel 2: Schoepfung – Die Welt aus dem Emer

Aus der Reibung von Hitze und Kaelte, aus der ersten Differenz, die das Galt in sich selbst riss, wuchs etwas. Nicht sofort – die Ueberlieferungen 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 maennlich und weiblich gleichzeitig, oder keines von beidem. Er war lebendig auf eine Art, die das Wort “lebendig” ueberfordert, weil es in ihm keinen Gegensatz zum Totsein gab. Er war Stoff und Bewusstsein, Fleisch und Gedanke, Innen und Aussen in einem einzigen, gewaltigen Koerper.

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

Die Krone singt es so: Die Vorfahren – Sigvalt an ihrer Spitze – erkannten, dass der Emer zu gross war fuer 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 Koerper des Emer formten sie die Welt, und Sigvalt trug die Schuld dieser Tat fuer 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 groessten Nutzens. Die Gilden nennen die Welt-als-Koerper nicht “Emer” – der Name ist ihnen zu erhaben, zu weihenvoll. 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 verschluesselt es so: Halvard sah – mit seinem einen verbliebenen Auge – die Wahrheit des Emer. Nicht die koerperliche 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 moeglich. Fuer den Orden ist die Schoepfung kein Gewaltakt, sondern ein Erkenntnisakt – und die Gewalt war nur das Werkzeug der Erkenntnis.

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

- Sein Fleisch wurde zu Erde und Boden – dem Stoff, auf dem alles steht, der genug traegt fuer Staedte und Waelder und Schlachtfelder, aber auch nachgibt, wenn man zu tief grabt.
- Sein Blut wurde zu Gewaessern und Fluessen – 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 Schaedel wurde zur Himmelskuppel – dem Dach der Welt, das sich woelbt und schliesst und keinen Ausweg laesst.
- Sein Hirn wurde zu Wolken und Nebel – den Gedanken des Emer, die noch immer ueber 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 Koerper. Der Boden, auf dem die Bauern der Krone-Laender pfluergen, 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 gefaehrlich.

Jede Biotech-Anwendung – jede Zucht, jede Manipulation, jedes lebende Werkzeug, das die Gilden handeln und der Orden erforscht und die Krone militaerisch einsetzt – arbeitet mit dem Schoepfungsmaterial selbst. Es ist Emer-Material. Es lebt noch. Es reagiert. Es erinnert sich an Zustande, die aelter sind als die Welt, die es jetzt traegt. Wer Biotech betreibt, greift in den Koerper des Emer – und der Koerper greift zurueck.

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

Es gibt eine vierte Ueberlieferung, die keiner der drei Fraktionen gehoert und die sie alle nervoes macht: die Tiervolk-Version. Das Tiervolk traegt das sogenannte Naehrmotiv – eine Erinnerung, die sich auf die nordische Figur der Urkuh bezieht, jenes Wesen, das den ersten Gott aus dem Eisleckte und so zum Mitschoepfer wurde. In der Tiervolk-Ueberlieferung waren die Tiere nicht Geschoepfe, die nach dem Emer kamen. Sie waren Ernahrer, die den Emer pflegten, waehrend 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 fuer alle drei Fraktionen, weil sie die Schoepfung nicht als Heldentat zeigt, sondern als Uebergriff. Die Krone will davon nichts hoeren, weil es die Legitimitaet der Herrscherlinie untergraebt. Die Gilden ignorieren es, weil ein moralisches Argument den Marktwert der Schoepfung nicht aendert. Der Orden sammelt die Tiervolk-Berichte – aber veroeffentlicht sie nicht.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Schoepfungsmythos), Philosophie (Gewalt als Ordnungsprinzip), Sprache (Fraktons-Terminologie)

Offen: Ist der Emer bewusst? Gibt es Orte, an denen man den Emer “spuert” – Vulkane, Erdbeben, Quellen als sein Atmen, sein Pulsschlag? □ Abstimmung WBB-02 Topos

Kapitel 3: Das Drei-Schichten-Modell – Architektur der Realitaet

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 – uebereinander gelagert wie Haeutchen ueber einer Wunde, wie Membrane in einem Koerper. Drei Schichten, jede real, jede vollstaendig, jede von den anderen getrennt durch etwas, das die Gelehrten “die Hauten” nennen.

Dieses Drei-Schichten-Modell ist die zentrale Architektur der RELICS-Realitaet. 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 naechsten reist. Man wechselt nicht den Ort, sondern den Zustand. Man veraendert 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 erhoehter 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 koennte – und dieses Sehen hoerte 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 duennen Stellen, an den Raendern, 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 ueberlagern und sie fuer Augenblicke etwas wahrnehmen, das nicht zum Mittelgrund gehoert. Stimmen, die nicht aus Muendern kommen. Licht, das keine Quelle hat. Wissen, das niemand gesprochen hat. Ob das tatsaechlich das Hohlicht ist oder die Halluzination eines kranken Geistes – das zu entscheiden ist Sache des Spielers.

Die meisten Bewohner des Mittelgrunds halten das Hohlicht fuer eine Legende. Die Bauern der Krone kennen es als Bestandteil alter Lieder – “das Land ueber dem Licht” – ohne zu wissen, was es bedeutet. Die Gilden-Haendler haben keinen Geschaeftssinn fuer etwas, das man nicht handeln kann. Nur der Orden haelt die Erinnerung an das Hohlicht systematisch lebendig, in verschluesselten Kodizes, die nach Rangstufe zugaenglich sind.

Mittelgrund – Die mittlere Schicht

Der Mittelgrund ist die bewohnte Welt. Der Spielschauplatz. Der Ort, an dem die Fraktionen kaempfen 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 zugaenglich. Fuer die Bauern der Krone ist die Welt einfach alles, was es gibt. Fuer die Gilden ist sie der Marktplatz. Fuer den Orden ist sie das Forschungsfeld.

Kosmologisch ist der Mittelgrund die Oberflaeche ueber dem Galt – das Eis ueber dem See, die Haut ueber dem Fleisch. Er ist die duennste Schicht, die verletzlichste, die am staerksten 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 anfuehlt.

Der Mittelgrund entspricht in Geographie und Klima einem mitteleuropaeischen Schauplatz des fruehen Spaetmittelalters. Die Details seiner physischen Gestalt – Regionen, Staedte, Grenzen,

Handelswege – sind Gegenstand von WBB-02 Topos.

Stillfeld – Die untere Schicht

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

Es gibt im Stillfeld keine Strafe, keinen Richter, keinen Kerker. Das Stillfeld ist der Ort der Stille, des Vergessens, der Aufloesung. Wer stirbt, geht ins Stillfeld – und das bedeutet: Er wird wieder zu dem, woraus er gemacht ist. Emer-Material. Der Koerper loest sich auf, nicht in Verwesung, sondern in Rueckkehr. Die Knochen werden wieder zu Stein, das Blut wird wieder zu Wasser, das Fleisch wird wieder zu Erde. Die Person hoert auf, eine Person zu sein. Nicht Vernichtung – Entdifferenzierung. Rueckkehr in den Zustand vor der Unterscheidung.

Die drei Fraktionen stehen dem Stillfeld grundverschieden gegeneuber. Die Krone fuerchtet 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 – naeher als jeder andere erreichbare Punkt. Wer das Stillfeld versteht, versteht moeglicherweise den Emer. Und wer den Emer versteht, versteht die Welt.

Das Stillfeld grenzt an das Galt. Es ist die Schicht, die dem Vorzustand am naechsten liegt. Und deshalb ist es gefaehrlich 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 hoert auf, jemals existiert zu haben”. Die Grenze zwischen Stillfeld und Galt ist die Grenze zwischen Aufloesung und Ununterscheidbarkeit. Jenseits dieser Grenze gibt es keine Rueckkehr, weil es kein “Ich” mehr gibt, das zurueckkehren koennte.

Die Hauten – Membranen zwischen den Schichten

Was die drei Schichten voneinander trennt, sind die Hauten.

Die Hauten sind keine Waende. Sie sind keine Mauern, keine Barrieren, keine Grenzen im raeumlichen Sinne. Sie sind Zustaende – Schwellen der Wahrnehmung, Uebergaenge zwischen Seinsweisen. Man durchschreitet keine Tuer, um vom Mittelgrund ins Stillfeld zu gelangen. Man veraendert sich. Man hoert auf, so zu sein, wie man im Mittelgrund ist, und beginnt, so zu sein, wie man im Stillfeld waere. Die Hauten sind der Widerstand gegen diese Veraenderung – die Traegheit, die die Schichten getrennt haelt.

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

Drei Zustaende der Hauten sind kosmologisch relevant:

Gesunde Hauten sind undurchlaessig. Die Schichten bleiben getrennt. Der Mittelgrund ist der Mittelgrund, das Hohlicht ist das Hohlicht, das Stillfeld ist das Stillfeld. Kein Durchscheinen, kein Ueberlagern, keine Vermischung. Das ist der Zustand, den die Grosse Flechtung herstellte – und den die Faulung langsam aufloest.

Duenne Hauten sind durchlaessig. An Orten, wo die Hauten duenn werden, beginnen die Schichten einander zu beruehren. 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 haeufiger. Sie sind die ersten sichtbaren Zeichen der Faulung.

Gerissene Hauten waeren eine Katastrophe. Noch ist keine Haut gerissen – aber die Faulung treibt darauf zu. Wenn eine Haut reisst, ueberlagern sich die Schichten vollstaendig an diesem Punkt. Der Mittelgrund waere gleichzeitig Stillfeld oder Hohlicht. Was das bedeutet, ist unklar. Die aeltesten

Ordenstexte sprechen von "Orten, die aufhoeren" – nicht zerstoert, sondern unlebbar. Zu viel Realitaet fuer einen einzigen Punkt.

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

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Weltstruktur), Philosophie (Realitaet 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 zusammenhaelt

Die Welt, wie sie jetzt ist – geordnet, bewohnbar, getrennt in drei Schichten – ist nicht der Urzustand. Die Ordnung ist nicht natuerlich. 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 fuer sich stand. Es gab kein Stillfeld, in das man erst nach dem Tod glitt. Alles war ueberlagert – ein chaotischer, ungetrennter Zustand, in dem ein Wesen gleichzeitig lebendig und aufloesend war, gleichzeitig wahrnehmend und vergessend, gleichzeitig hier und dort und nirgends. Die aeltesten 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 Goetter oder Helden oder Kraefte 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 praezise gewaehlt. Die Vorfahren bauten keine Waende. Sie FLOCHTEN – sie zogen Faeden 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 Koerper des Emer, wie ein Organismus Gewebe zuechtet, 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, Staedte, Kriege, Handel, Geschichte – wurde moeglich, weil die Flechtung den Mittelgrund zu einem bewohnbaren Raum machte. Vor der Flechtung: Chaos. Nach der Flechtung: Ordnung. Die Frage, die ueber 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 herkoemmlichen Sinne – kein Metallreif, kein Schmuckstueck, kein Symbol. Sie ist ein Organismus.

Die Krone lebt. Sie waechst. Sie reagiert auf ihren Traeger. Sie ist ein Stueck Emer, das nie aufgehoert hat zu leben – ein Fragment der Schoepfung, das nicht in Erde oder Wasser oder Stein verwandelt wurde, sondern in seiner urspruenglichen Form erhalten blieb. Wenn man sie beruehrt, ist sie warm. Wenn man sie haelt, pulsirt sie. Wenn man sie traegt –

Dann waechst sie in einen hinein.

Wurzelartige Strukturen dringen aus der Krone in den Schaadel des Traegers. Feines Geflecht, zunaechst kaum spuerbar, durchzieht das Nervensystem, breitet sich aus ueber die Wirbelsaeule, die

Arme, die Beine. Die Krone verbindet sich mit ihrem Traeger auf der tiefsten koerperlichen Ebene. Sie wird Teil von ihm. Er wird Teil von ihr.

Die frueheren Traeger – die ersten Herrscher, die Gruender der Krone-Dynastie – erlebten die Transformation als Segen. Erhoehte Wahrnehmung, verlaengertes Leben, eine Autoritaet, die nicht aus Titeln kam, sondern aus der physischen Verbindung mit dem Schoepfungsmaterial. Sie spuerten die Hauten. Sie konnten fuehlen, wo die Membranen stark waren und wo sie duenner wurden. Sie waren Hueter im koerperlichen Sinne – ihr Leib war Instrument der kosmologischen Ordnung.

Aber mit jeder Generation nahm die Krone mehr. Die spaeteren Traeger veraenderten sich tiefer, schneller, unwiderruflicher. Die Wurzelstrukturen drangen weiter, uebernahmen mehr. Die letzten Traeger 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 Traeger.” Der Orden notiert es am praezisesten: “Die Grenze zwischen Traeger und Artefakt wurde unbestimbar.”

Ob die Transformation Symbiose ist oder Parasitismus, das ist eine der ungeklaerten Fragen der Spielwelt. Die Krone-Fraktion besteht darauf, dass die Krone staerkt – dass sie die Wuerde des Herrschers koerperlich manifestiert. Aber auch innerhalb der Krone waechst 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 blosses Machtssymbol, sondern ein Instrument der Weltordnung. Die Krone ist ein ANKER der Trennung – ein Punkt, an dem die Flechtung verstaeckt wird, an dem die Hauten fester halten, an dem die Grenze zwischen den Schichten schaerfer gezogen ist. Solange die Krone getragen wird und intakt ist, halten die Hauten fester. Ohne Traeger – oder mit einem Traeger, den die Krone uebernommen hat – wird die Stabilisierung schwaecher.

Die Krone-Fraktion weiss das. Es ist der Kern ihrer Legimititaet: Wer die Krone traegt, haelt die Welt zusammen. Die Dynastie ist nicht bloss Herrschergeschlecht – sie ist kosmologische Notwendigkeit. Oder so behaupten sie es.

Was die Krone-Fraktion NICHT weiss – und hier greift die von der CD bestaetigte tragische Ironie – ist, dass sie gleichzeitig die Quelle der Stabilitaet beansprucht und Biotech einsetzt, das genau diese Stabilitaet untergräbt. Die Krone stabilisiert die Hauten. Biotech destabilisiert sie. Und die Krone-Fraktion tut beides, ohne den Widerspruch zu erkennen. Sie sieht sich als Hueterin der Ordnung, waehrend sie unwissentlich an deren Aufloesung mitwirkt. Die Faulung, die sie als Strafe fuer 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 vollstaendig verinnerlicht hat, dass sie die Realitaet nicht mehr sehen KANN. Die Krone glaubt an ihre Geschichte. Und ihre Geschichte laesst keinen Raum fuer den Gedanken, dass die Krone selbst Teil des Problems sein koennte.

Kosten der Flechtung – Das Opfermotiv

Die Grosse Flechtung war nicht kostenlos. Alle drei Fraktionsmythologien teilen ein zentrales Motiv: Wer die Flechtung vollzog, bezahlte dafuer 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 Vertraege besiegt. Sigvalt band sich an die Flechtung, indem er das opferte, was einen Herrscher zum Herrscher macht: die Faehigkeit, mit Gewalt zu handeln. Seitdem stehen in den Thronsaelen der Krone einhaendige Statuen. Jeder Herrscher wird daran erinnert: Du bist unvollstaendig. Deine Macht ist eine Leerstelle. Was du gibst, bekommst du nicht zurueck.

In der Ordens-Mythologie gab Halvard sein Auge, um die Flechtung zu SEHEN. Er opferte nicht Kraft, sondern Wahrnehmung – er gab die Haelfte seines Blicks, um die andere Haelfte 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 traegt 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 Koerperteil, sondern sich selbst als Wesen – er ging in die Flechtung ein, wurde Teil der Hauten, hoerte auf, Erthag zu sein, und wurde zu dem Stoff, der die Welt zusammenhaelt. Fuer die Gilden ist das die ultimative Investition: jemand, der seinen gesamten Besitz – sein SEIN – in ein Projekt steckte und nie zurueckkam. Die Gilden ehren ihn, indem sie seinen Verlust als Geschaeftsvorgang verbuchen: Erthag zahlte den Preis. Die Rendite ist die Welt.

Was WIRKLICH geopfert wurde, weiss niemand. Aber alle drei Fraktionen stimmen in einem Punkt ueberein: Die Kosten waren real. Die Flechtung hat einen Preis gehabt, und dieser Preis war hoch genug, dass er in jeder Ueberlieferung, in jeder Tradition, in jeder Erinnerung seinen Platz hat. Darueber 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 rechtmaessige Traeger – immer aus der Herrscherlinie – wird durch die Krone legitimiert und gestaerkt. Die Transformation, die der Traeger durchlebt, ist Zeichen der Wuerde, nicht der Gefahr. Das Problem, das die Krone-Fraktion sich nicht eingestehen will: Die letzten Traeger wurden zunehmend fremd. Die Transformation ging zu weit. Die Fraktion steht vor einer Frage, die sie nicht laut stellen kann, ohne ihre Legitimation zu gefaehrden: Soll noch jemand die Krone tragen?

Die Gilden sehen die Lebende Krone als das wertvollste Gut der Welt. Unbezahlbar – und deshalb gefaehrlich, denn ein Gut ohne Preis durchbricht die Logik des Handels. Die Gilden wuerden die Krone gern kontrollieren, aber der Preis des Tragens ist zu hoch fuer ihren Geschmack. Stattdessen handeln sie mit Wissen UEBER die Krone – Informationen, Legenden, Geruechte, Expertise. Die Krone als Handelsware, ohne sie je zu beruehren.

Der Orden sieht die Lebende Krone als ein Erkenntniswerkzeug. Sie oeffnet die Wahrnehmung fuer Hohlicht und Stillfeld – fuer 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 wuerde, haette 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 noetig. Empfehlung: Mindestens 1000 Jahre – weit genug fuer Mythenbildung, nah genug fuer materielle Spuren.

Kapitel 5: Goetter und Wesen – Mythologisches Erbe

Es gibt keine buchstaeblichen Goetter in der RELICS-Welt. Das ist keine Laecke in der Mythologie – es ist ihr Kern. Die Gestalten, die in den Ueberlieferungen aller drei Fraktionen auftauchen, sind ueberlieferte Figuren: moeglicherweise reale historische Personen, die durch Jahrtausende der muendlichen und schriftlichen Weitergabe mythologisch ueberhoeht wurden. Moeglicherweise Manifestationen der Daseinsebenen – Ausdruecke der kosmologischen Kraefteverhaeltnisse in menschlicher Form. Moeglicherweise reine Erfindungen, die ein Vakuum fuellten. Die Spielwelt gibt keine Antwort.

Halvard – Der halbe Waechter

Halvard ist die Ordensgestalt. Er gab ein Auge fuer Wissen, hing neun Naechte an der Weltennaht – dem RELICS-Aequivalent des Weltenbaums, einem Ort an dem die Hauten besonders duenn 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 Hohlicht.

Halvard reiste verkleidet, unter verschiedenen Namen, als Wanderer und Bettler. Er prueft 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 Voegel im woertlichen Sinne, sondern Scouts. Informationstraeger. Spitzel. Die Raben sind das institutionelle Erbe Halvards: das Auge, das nicht schlaeft.

Sigvalt – Der siegreich Waltende

Sigvalt ist die Gestalt der Krone. Ordnung. Pflicht. Die Faeigkeit, eine schwere Entscheidung zu treffen und mit den Folgen zu leben. Er gab seine Hand, um die Flechtung zu halten – er opferte Handlungsfaeigkeit fuer Stabilitaet. In den Thronsaelen der Krone stehen die einhaendigen 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 Groesse erhalten wird, sondern durch Pflicht. Der Archetypus: Der, der handelt und dafuer bezahlt. Nicht fuer sich selbst – fuer alle anderen.

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

Erthag – Der Erdentag

Erthag ist die Gilden-Gestalt. Kein Held und kein Waechter – ein Haendler, 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 zurueck. Die Gilden nennen das die groesste Investition, die je getaetigt wurde.

Erthag wird von den Gilde nicht verehrt – er wird respektiert. Es gibt keine Statuen, keine Prozessionen, keine Gebete. Es gibt Buchfuehrung. Erthags Verlust wird in den aeltesten 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 Ungefuege – Kein Name, nur Titel

Der Ungefuege hat keinen Namen. Er hat einen Titel: "Der, der nicht passt." Keine Fraktion beansprucht ihn. Alle fuerchten 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 Ungefuege der Verraeter, der versuchte, die Flechtung zu sabotieren. Der Fehler im Plan. In den Gilden-Chroniken ist er der Verlust, der sich nicht verbuchen laesst – die Variable, die aus der Rechnung faellt und dennoch Konsequenzen hat. In den Ordenskodizes ist er die Variable, die kein Modell loest. Die Anomalie, die jede Theorie zerstoert, die schon fast vollstaendig war.

Im Spiel: ein Zweifel, der mitlaeuft. Nicht als Stimme, nicht als Vision – als Frage, die der Spieler nicht loswerden kann. „Und wenn das alles anders ist, als du denkst?“ Der Ungefuege ist die institutionalisierte Unsicherheit der RELICS-Kosmologie.

Wesen jenseits der mythologischen Figuren

Die Riesen (Jotunn-Referenz): In der RELICS-Welt gibt es keine buchstaeblichen 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 ueberlagerten Zustand zogen. Heute sind die Riesen nur noch in der Landschaft spuerbar: Gebirge, die wie Gesichter aussehen. Taeler, die wie Fussspuren wirken. Orte, die „zu gross“ sind fuer menschliche Masstaebe. Die Gilden-Kartographen vermerken solche Stellen mit einem einzigen Wort in ihren Karten: „alt“.

Das Tiervolk: Keine klassische Fantasy-Rasse – eigene RELICS-Schoepfung. Die Verbindung zum Naehrmotiv macht sie zu kulturellen Aussenseitern mit moralischem Anspruch, den niemand hoeren will. Sie sind Gaeste im Mittelgrund (CD), Haendler und Diebe, leicht alien in ihrer Koerpersprache. Keine Architektur, kein eigenes Territorium. Und doch: das einzige Volk, das behauptet, den Emer persoenlich zu kennen.

Die Schattenfieber-Veraenderten: Keine mythologischen Wesen – aber im Volksglauben der Krone-Bevoelkerung 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 (Voelva-Referenz): Ein NPC-Archetypus, kein einzelner Charakter. Wahrnehmung zwischen den Schichten, nicht durch Magie, sondern durch Schattenfieber-Kontakt oder Emer-Material-Beruehrung. Seher sind weder verehrt noch verfolgt – sie sind unbequem. Sie sagen Dinge, die nicht ins Weltbild passen. Sie werden getoleriert, solange sie nuetzlich sind. Dann werden sie vergessen. □ Abstimmung mit Nami fuer konkrete NPC-Ausarbeitung.

Wolf-Infrastrukturen: Mythologie (Goetterpantheon), Genealogien (Frakitions-Stammlinien), Philosophie (Goetter-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 Koerper zum naechsten springt. Es ist kosmologische Erosion: Die Hauten werden duenner. Die Schichten beginnen einander zu beruehren. 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 Phaenomene der RELICS-Welt wird das Schattenfieber frakitionsabhaengig interpretiert. Die Deutungen widersprechen einander, und keine davon ist vollstaendig falsch.

Die Krone nennt es „die Faulung“: Strafe. Kosmologische Konsequenz des Ordnungsverfalls. Wenn die Welt fault, liegt es daran, dass die Ordnung verfaellt ist – die Menschen nicht mehr so leben, wie sie sollen, die Grenzen zwischen den Staenden sich aufloesen, die alten Hierarchien nicht mehr respektiert werden. Die Loesung ist Ordnung: Stellt die alte Ordnung wieder her, und die Welt hoert auf zu faulen. Die tragische Ironie (CD-bestaeigt): 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 Geschaeftsmaeglichkeiten. Medikamente, Quarantaene-Vertraege, Versicherungen gegen Infektionsrisiken, Schutzausruestungen fuer Minenarbeiter. Die Gilden moechten den Schwund nicht heilen – sie moechten ihn verwalten. Heilung wuerde den Markt zerstoeren.

Der Orden nennt es "die Entflechtung": Geheimnis. Die Entflechtung ist das Gegenstueck zur Grossen Flechtung – wer versteht, wie die Flechtung sich auflöst, versteht moeglicherweise, wie man sie erneuert. Das Schattenfieber ist kein Feind. Es ist ein Hinweis. Der Orden erforscht jeden Fall, katalogisiert jeden Betroffenen, und haelt diese Informationen streng intern. Nur die hoechsten 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 duennenden Hauten "hereinscheint" – haengt vom Ort ab und praegt die Wahrnehmung des Betroffenen fundamental.

Stillfeld-kalt (Stufe: Risse / Schwelle nach unten) Der Betroffene nahert sich dem Stillfeld. Die untere Haut wird duenner. Was durch sie durchscheint: Stille, Aufloesing, Entdifferenzierung. Wahrnehmungsqualitaeten: Blaugrau, Entsaettigung – die Farben der Welt verblassen, als zoge jemand die Pigmente aus dem Licht. Nebelstrukturen, die keine Quellen haben. Eine Stille, die Geraeusche schluckt – nicht Taubheit, sondern das Gegenteil von Echo. Temperaturabfall. Der Betroffene friert, auch in warmen Raeumen. Er hoert weniger. Er sieht die Konturen der Dinge schaerfer, aber ihre Substanz wird diffus. Tendenziell ortabhaengig: Naehe zu Emer-Knochen (Gebirge) verstaeert Stillfeld-Kontakt.

Hohlicht-warm (Stufe: Risse / Schwelle nach oben) Der Betroffene nahert sich dem Hohlicht. Die obere Haut wird duenner. Was durch sie durchscheint: Erhoehte Wahrnehmung, Uebermaass. Wahrnehmungsqualitaeten: Goldrauschen – ein warmes, flimmerndes Licht ohne Quelle, das hinter den Augen beginnt. Ueberbelichtung – die Welt wird zu hell, zu viel, zu praesent. Synaesthesia: Geraeusche haben Farben, Farben haben Temperaturen, Beruehrungen haben Toene. Stimmen ohne Quelle. Waerme ohne Feuer. Der Betroffene hoert zu viel, sieht zu viel, weiss Dinge, die niemand gesagt hat. Tendenziell ortabhaengig: Naehe zu Emer-Blut (Gewaesser, Fluesse, Kuestenlinien) verstaeert Hohlicht-Kontakt.

Auf hoher Stufe – Stufe: Schwelle – nimmt der Betroffene BEIDE Schichten gleichzeitig wahr. Er steht an der Membran. Stillfeld-kalt und Hohlicht-warm ueberlagern sich: blaugraues Goldrauschen, Stille und Stimmen gleichzeitig, Kaelte und Waerme im selben Atemzug. Das ist der Zustand, der fuer Seher produktiv und fuer 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 Auspraegung (CD-bestaeigt als Feature).

Das bedeutet: Der Orden ahnt den Zusammenhang und forscht trotzdem. Die Gilden handeln mit Biotech-Produkten ohne Risikobewusstsein. Die Krone setzt Biotech militaerisch 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 Ueberlieferung – 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 dieses 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 Nahrungs-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 Schoepfungsakt 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 Zuhörers.

Gilden – “Der Preis aller Dinge”: Die Gilden-Mythologie betont Erthag. Der Schoepfungsakt war Investition, das Opfer war Kapital, und der Schwund ist ein Marktproblem mit Loesungen. Ueberlieferungsform: Vertraege und Chroniken – schriftlich, nuechtern, zahlenbasiert. Die Gilden-Mythologie wird aufgezeichnet, nicht gesungen. Sie lebt in Archiven, in Primaerquellen, in der Moeglichkeit der Ueberpruefung.

Orden – “Die Last des Wissens”: Die Ordens-Mythologie betont Halvard. Der Schoepfungsakt war Erkenntnis, das Opfer war Wahrnehmung, und die Entflechtung ist ein Geheimnis, das nur der Orden entschluesseln kann. Ueberlieferungsform: Kodizes und Geheimschriften – verschluesselt, hierarchisch zugaenglich. Die Ordens-Mythologie wird nicht geteilt. Sie lebt in der Kontrolle ueber Wissen.

Die “objektive Wahrheit”

Existiert moeglicherweise nicht. Alle drei Versionen koennen teilweise zutreffen. Der Spieler erfahrt 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 Ueberlieferung – die Aussensicht mit unbequemen Details fuer alle. Das Naehrmotiv: Tiere als Mitschoepfer, nicht Geschoepfe. In der Tiervolk-Version pflegten sie den Emer, waehrend 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 (Ueberlieferungsformen, Flechtfest als Ritual), Philosophie (Wahrheitspluralismus), Kultur (Erzaehltraditionen, Kalender), Sprache (Benennungssysteme)

Offen: Wie viel der “wahren” Kosmologie enthuellt 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 maechtig und spielte Schwaechte, um die Welt zu beobachten, ohne beobachtet zu werden.

In RELICS ist das umgekehrt. Der Spielercharakter ist tatsaechlich ein Fremder – kein verkleideter Held, kein maskierter Gott. Schwach. Unbekannt. Ohne Geschichte, ohne Loyalitaet, ohne Schulden. Und doch: Die Fraktionen wissen vom Halvard-Motiv. Sie kennen die Ueberlieferung 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 Grundgerip 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 aufzuloesen. Der Gast und der Gastgeber sind wie Hitze und Kaelte,

die nebeneinander existieren, ohne dass die eine die andere vernichtet. Das Gastrecht ist ein Mikro-Flechtungsakt. Es haelt 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 Schattenfeuer staerker” – oder Wahrheit, ist in der Spielwelt ungeklaert. Aber Orte, an denen historisch Gastrecht gebrochen wurde, sind tatsaechlich instabiler. Der Orden kartographiert sie.

Jede Fraktion interpretiert Gastrecht anders:

Die Krone behandelt es als feudale Pflicht. Gastrecht wird gewaehrt, weil es gewaehrt 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 fuerchten?

Die Gilden behandeln es als Transaktion. Gastrecht bedeutet: Wir geben dir Feuer, Nahrung, Schutz. Dafuer 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 gewaehrt, aber der Orden stellt Fragen. Praezise, 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 verhoert.

Spieler und Tiervolk als Status-Verwandte

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

Dieser geteilte Status schafft narratives Potenzial: Solidaritaet, Konkurrenz, oder gegenseitiges Misstrauen koennen 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 naechsten Traeger? Kann er sich weigern? Was kostet die Weigerung? Was kostet die Annahme? Und wenn die Krone in ihn hineinwaechst – 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: Veraendert 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

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

Widerspruchs-Log (aktualisiert V2)

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

Naechste Schritte

- Kosmologische Zeitleiste erstellen (Grosse Flechtung □ Spielbeginn) – 1000+ Jahre
- Kapitel 5-8 zu Fliesstext ausbauen – erledigt V2
- Flechtfest (Kap. 7), Schattenfieber-Farbprofile (Kap. 6), Ungefuege (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 fuer V2. Basis: Klastrup/Tosca (2004) – Topos als physisch-raeumliche Dimension der Welt Pruefung gegen: Wolf (2013) – Karten, Natur, Verknuepfung (mit WBB-01 Mythos)

Vorbemerkung: Topos und Mythos

WBB-02 ist nicht eigenstaendig. Jede geographische Aussage ist kosmologisch fundiert: Die Welt IST der Emer-Koerper. Gebirge sind Knochen, Fluesse 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 fuer die kosmologische Grundlage.

Kapitel 1: Geographisches Grundprinzip – Emer-Koerper als Karte

Kernthese: Die Topographie des Mittelgrunds ist kein zufaelliges Arrangement von Bergen, Fluessen 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 Schoepfung selbst. Gilden-Geologen bemerken, dass Gebirgsgestein anders zusammengesetzt ist als normales Sedimentgestein. Es ist dichter. Es reagiert auf Emer-basierte Biotech schwaecher. - Blut = Fluesse und Gewaesser: Das Flussnetz des Mittelgrunds ist keine Drainage-Topographie. Es ist ein Kreislaufsystem. Fluesse verzweigen sich nach Mustern, die von Biologie bekannt sind, nicht von Geologie. Gilden nutzen Hauptfluesse nicht nur als Handelswege – sie kartographieren sie als “Hauptadern” und “Kapillaren”. Das ist kein Zufall. - Fleisch = Ebenen und Hugel: Der bebaute Mittelgrund. Fruchtbar, nachgebend, transformierbar. Wo gebaut, geackert, gewohnt wird. Das Fleisch ist der Lebensraum – und er gibt nach, wenn man zu tief grabt. - Schaedel = Himmel: Die Himmelskuppel – buchstaeblich der Schaedel des Emer. Kein Entkommen nach oben. Das Hohlicht liegt ueber dem Schaedel, nicht darin. - Gedanken = Wolken und Nebel: Unberechenbar, formlos, aber nicht bedeutungslos. Ordensmeteorologie ist keine Wetterkunde – sie ist Gedankenlesen. Der Orden kartographiert Nebelzonen. - Kosmologische Konsequenz fuer Spieldesign: Bestimmte Materialien reagieren auf Biomed/Biotech unterschiedlich je nach Emer-Koerperteil. Knochen-Material (Gestein) ist reaktionsarm. Blut-Material (Gewaesser, Flussschlamm) ist hochreakтив. Fleisch-Material (Boden, Erde) ist mittelreaktiv. □ Abstimmung mit Darius (Gameplay-Konsequenzen).

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

Kapitel 2: Klimazonen – Das Sued-Nord-Gefaelle

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. Kaelte als Ursprung des Galt).

Stichpunkte: - Sued = warm, expansiv: Der Sueden des Mittelgrunds ist waermer, lebendiger,

politisch unruhiger. Handel floriert. Grenzen sind durchlaessiger. Das ist keine kulturelle Eigenschaft – es ist kosmologische Tendenz. Der suedliche Pol (Hitze) ist in den Klimaverhaeltnissen noch immer spuerbar. - Nord = kalt, stabil, schwerer zugaenglich: Der Norden ist kaelter, duenner besiedelt, ruhiger im politischen Sinne. Aber “ruhig” ist nicht “sicher”. Die Stille im Norden ist Stillfeld-Naehe. Wer lange im Norden lebt, entwickelt statistisch haeufiger Schattenfieber der Stillfeld-kalten Variante. - Grenzonen = klimatisch instabil: Wo Sued und Nord aufeinandertreffen, ist das Wetter unvorhersehbar. Und die Hauten sind duenner. Schattenfieber-Haeufigkeit ist in Grenzonen erhoehen. Der Orden unterhalt Beobachtungsposten an allen markanten Grenzlinien. - Fraktionsverteilung folgt Klimazonen: Krone tendiert zu gemaesigtem Mittelland – kontrollierbare Bedingungen fuer feudale Struktur. Gilden konzentrieren sich an Suedkuesten und Fluessen – maximaler Handelszugang. Orden siedelt bevorzugt an Grenzonen – maximaler Beobachtungseffekt. - Kosmologischer Kreislauf: Ist das Klima verschlechtert, seit die Faulung begann? Werden Sommer kuehler, Winter haerter? □ Moegliche dynamische Weltveraenderung ueber Spielzeit.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Klimakarte), Natur (Oekologie), Verknuepfung (WBB-01 Kap. 1)

Kapitel 3: Kernregion – Die Mittelmark

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

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 Freiraumverschwendung. 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-Praesenz 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 fuer Fluss-, nicht fuer Belagerungskampf. Offene Stadtore, Marktarchitektur. Emer-Blut-Naehe: Hohlicht-Tendenz, Biotech-reaktiv. - Schweigehaus (Orden-Kloster/Festung, Nordgrenzzone): An einer der duennsten Hautenstellen der Region. Aelteste permanente Siedlung – der Orden war zuerst da. Seltsame Architektur: innen groesser als aussen scheint. Keine Erklaerung, 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 kaempften 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 Naehe von Gebirge oder Fels. Krone baut auf Knochen. - Material: Emer-Knochen-Gestein. Schwer, kalt, dauerhaft. Schlecht fuer

Biotech. - Architektur: defensiv, vertikal, nach innen gerichtet. Lange Gassen, hohe Mauern, wenig Licht. Kontrolle durch Architektur. - Dekor: einhaendige Statuen (Sigvalt-Motiv). Keine lebende Vegetation in Kernanlagen. Ordnung durch Unbelebtes. - Funktion: Verwaltung, Militaer, Lager. Wenig Handel, viel Buerokratie. - Siedlungsmuster: Haefen und Maerkte werden geduldet, aber in Aussenvierteln – nicht im Zentrum der Krone-Architektur. - Gilden = Blut-Haefen: - Standort: immer an Flussufern, Deltas, Seeufer. Gilden bauen auf Blut. - Material: Holz, Lehm, lebende Biotech-Elemente (Pilz-Geruestplatten, wachsende Brueckentraeger). Schnell gebaut, schnell ersetzt. - Architektur: horizontal, offen, maximal zugaenglich. Marktplaetze als Stadtzentrum. Boote und Lagerhaeuser als Stadtrand. - Dekor: Preislisten und Handelszertifikate als Wandschmuck. Biotech-Elemente sichtbar und demonstrativ – Effizienz als Aesthetik. - Funktion: Handel, Produktion, Information. Kein Militaer-Kern, aber private Sicherheitsunternehmen. - Siedlungsmuster: Gilden-Staedte wachsen schnell und ungeplant. Keine Stadtplanung – Marktlogik als Stadtplanung. - Orden = Haut-Kloester: - Standort: immer an Grenzonen, duennen Hautstellen, Uebergangsgebieten. 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 zugaenglich. Rangstufen entscheiden, welche Raeume man betritt. Innen groesser als aussen – nicht durch Magie, sondern durch geschickte Raumteilung, die Ortsfremde desorientiert. - Dekor: Halvard-Auge. Verschluesselte Texte als Wanddeko. Kein offensichtlicher Schmuck. - Funktion: Forschung, Archiv, Inquisition. Keine offenen Maerkte. Kein offentlicher 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). Temporaere Strukturen an Handelpunkten, Flussueber-gaengen, Marktrandzonen. Leicht abbaubar, transportabel, funktional. Erscheint am Rand jeder Fraktionsstadt.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Siedlungstypen), Kultur (Architektur als Fraktionsausdruck), Natur (Biotech in Gebaeuden), Verknuepfung (WBB-01 Kap. 2: Welt als Emer-Koerper)

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 Kaempfe.

Stichpunkte: - Hauptadern (Flusswege): Die wichtigsten Handelswege folgen den Fluessen. Gilden kontrollieren die Hauptadern. Wer die Fluesse kontrolliert, kontrolliert den Informationsfluss. - Landwege (Knochenrouten): Sekundaere Handelswege entlang der Gebirgsfuesse. Sicherer vor Ueberschwemmung, aber langsamer. Krone dominiert Knochenrouten – ihr Militaer nutzt sie fuer Truppenbewegung. - Ordenswege: Nicht auf Karten. Der Orden hat ein Netz von Wegen zwischen seinen Klosteranlagen, das weder von der Krone noch von den Gilden vollstaendig kartographiert wurde. Schnell, diskret, gefaehrlich fuer 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 duennt die Hauten. Die alten Schlachtfelder der Mittelmark sind kleine Schattenfieber-Zonen. - Neutrale Maerkte: An Kreuzungspunkten der drei Handelssysteme gibt es neutrale Maerkstaetten – weder Krone, noch Gilden, noch Orden kontrollieren sie vollstaendig. Diese Orte sind politisch das Unstabilste und oekonomisch das Interessanteste der Mittelmark. Das Tiervolk haelt sich bevorzugt dort auf. - Spieldesign-Konsequenz: Wegwahl hat Konsequenzen. Flusswege = Gilden-Einfluss. Knochenrouten = Krone-Einfluss. Ordenswege = Ordenswissen-Erfordernis. Narbenlinien = Schattenfieber-Risiko. □ Abstimmung mit Darius.

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

Kapitel 6: Duenne Stellen – Schattenfieber-Zonen

Kernthese: Die Mittelmark hat fuenf bekannte Schattenfieber-Zonen – Orte, an denen die Hauten so duenn sind, dass die Schichten spuerbar ueberlagern. Alle fuenf sind spielbar. Alle fuenf funktionieren nach eigener innerer Logik.

Fuenf Schluesselorte (aus Tag 4 Szene 5, hier in Topos-Kontext eingebettet):

#	Ort	Typ	Kosmologische Funktion	Wahrnehmungsqualitaet
1	Die Schwellen	Gilden-Burgwerk	Zu tief ge graben – Stillfeld scheint durch	Geometrie-Verzerrung nach unten, Raum dehnt sich, Echos ohne Quelle
2	Der Bluthafen	Gilden-Handelsstadt	Emer-Blut-Naehe, Dohlicht-Tendenz	Wasserreflexionen zeigen andere Schicht, Lichtbrechung anomal
3	Die Naht	Orden-Grenzposten	Alte Haut-Narbe, repariert aber instabil	Zwei Geometrien ueberlagert: Innen groesser als Aussen
4	Emers Wirbel	Gebirgskarte	Wirlbelsaeule des Emer, Krone-Stillfeld-Naehe	Vertikale Verzerrung, Schwerkraft-Anomalien
5	Das Flechtfeld	Ritual-Ort,	Ort des Flechtfests, Hauten staerkster Punkt frak tionsneutral	Geometrie STABILER als normal – unnatuerliche Symmetrie

Zusaetzliche Stichpunkte: - Schluesselort 5 (Flechtfeld) ist das Gegenstueck: Alternative Geometrie bedeutet nicht nur Verzerrung – sondern auch uebermaessige Ordnung. Das Flechtfeld wirkt falsch, weil es ZU perfekt ist. Gerade Linien, wo keine sein sollen. Symmetrie ohne Baumeister. - Der Orden kartographiert alle duennen Stellen. Ihre Karte ist vollstaendiger als jede andere – aber nicht vollstaendig. Neue Stellen entstehen. Das ist der Beweis fuer die Faulung, den der Orden intern fuehrt. - Schattenfieber-Haeufigkeit: messbar hoeher innerhalb von 2 Tagesreisen um jeden Schluesselort. - Spieler kann Schattenfieber in diesen Zonen kontrahieren oder verstaelken. Umgekehrt: Wer bereits Schattenfieber hat, sieht die Zonen anders als Gesunde. □ Abstimmung Darius/Nami.

Wolf-Infrastrukturen: Karten (Anomaliepunkte), Natur (kosmologische Zonenbildung), Verknuepfung (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-empfaenglich und teilweise biotech-reakтив.

Stichpunkte: - Emer-Derivate (Flora): Bestimmte Pflanzenarten wachsen ausschliesslich in Naehe von Emer-Blut (Flussufer) und akkumulieren bioaktive Substanzen. Diese Pflanzen sind Grundlage der Gilden-Pharmazie und der Orden-Forschung. Die Krone nutzt einige davon militaerisch (Stimulantien, Gifte – CD-bestaeigt: echte Drogen und Gifte, kein High Fantasy). - Emer-Derivate (Fauna): Tiere in Naehe duenner Hautstellen zeigen Verhaltensveraenderungen, die dem Schattenfieber aehneln. Sie nehmen Schichtumlagerungen wahr, bevor Menschen sie bemerken. Folklore: "Wenn die Tiere fliehen, ist die Haut duenn." Das ist keine Folklore – es ist Verhaltensbiologie. - Biotech-taugliche Arten: Einige Tiere und Pflanzen sind gezuechtet fuer Biotech-Anwendungen. Gilden handeln damit als Rohmaterial. Orden erforscht die Zucht. Krone setzt Zucht-Ergebnisse ein (lebende Waffen, Schutzausruestungen). - Tiervolk und Fauna: Das Tiervolk hat ein tiefes Wissen ueber Emer-Derivate, das keiner der Fraktionen vollstaendig zugaenglich ist. Sie handeln damit – aber selektiv. Bestimmte

Pflanzen- und Tierarten geben sie nicht weiter. Das Naehrmotiv: Sie glauben, manche Arten sind unter ihrer Obhut. - Die Grenzzone-Fauna: An duennen Hautstellen zeigen Tiere Mutationen, die nicht pathologisch sind, sondern kosmologisch – ihre Sinnesorgane entwickeln sich, um beide Schichten wahrzunehmen. Kleine Grenzzone-Saeuger sind praktisch blind fuer den Mittelgrund und navigieren ueber Stillfeld-Wahrnehmung. Der Orden haelt sie als Versuchstiere und nennt sie “Hauttauchende”. - Wolf-Infrastrukturen: Natur (Flora, Fauna, Oekologie als Kosmologie-Ausdruck), Verknuepfung (WBB-01 Kap. 2, 6)

Wolf-Infrastrukturen gesamt: Natur (vollstaendig), Karten (Fauna-Verteilung), Verknuepfung (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 noetig
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 (Verknuepfung WBB-01)	Kosmologisch fundiert Querverweise zu WBB-01 gesetzt
Philosophie	1, 2	
Verknuepfung	Durchgehend	

Widerspruchs-Log WBB-02

#	Beschreibung	Status
006	Ortsnamen (Mittelmark, Kronestadt, Bluthafen etc.) sind Arbeitstitel – muessen aus Lexikon-Konvention abgeleitet werden	Offen – Nomenklatur fehlt. Prioritaet V2.

#	Beschreibung	Status
007	Zwei-Pole-Struktur (Sued-warm / Nord-kalt) korrespondiert mit Kosmogonie – aber: Entspricht das der tatsaechlichen Spielregion? Mittelmark liegt “in der Mitte”. Konflikt: Soll die Hauptregion spuerbar klimatisch zerrissen sein, oder ist das eher Nord/Sued-Reisekomponente?	Offen – Entscheidung noetig.

Naechste Schritte WBB-02

- Ortsnamen aus Lexikon-Konvention ableiten (Widerspruchs-Log #006)
- Klima-Entscheidung fuer Mittelmark (Widerspruchs-Log #007)
- Kap. 1-7 zu Fliesstext ausbauen (V2 naechste Woche)
- Regionalkarte skizzieren (auch grob) – □ Vera fragen
- Abstimmung mit Darius: Wegwahl-Konsequenzen, Biotech-Reaktivitaet von Emer-Material
- Abstimmung mit Nami: Tiervolk-Wissen als Questquelle, Seher-NPC in Schattenfieber-Zonen