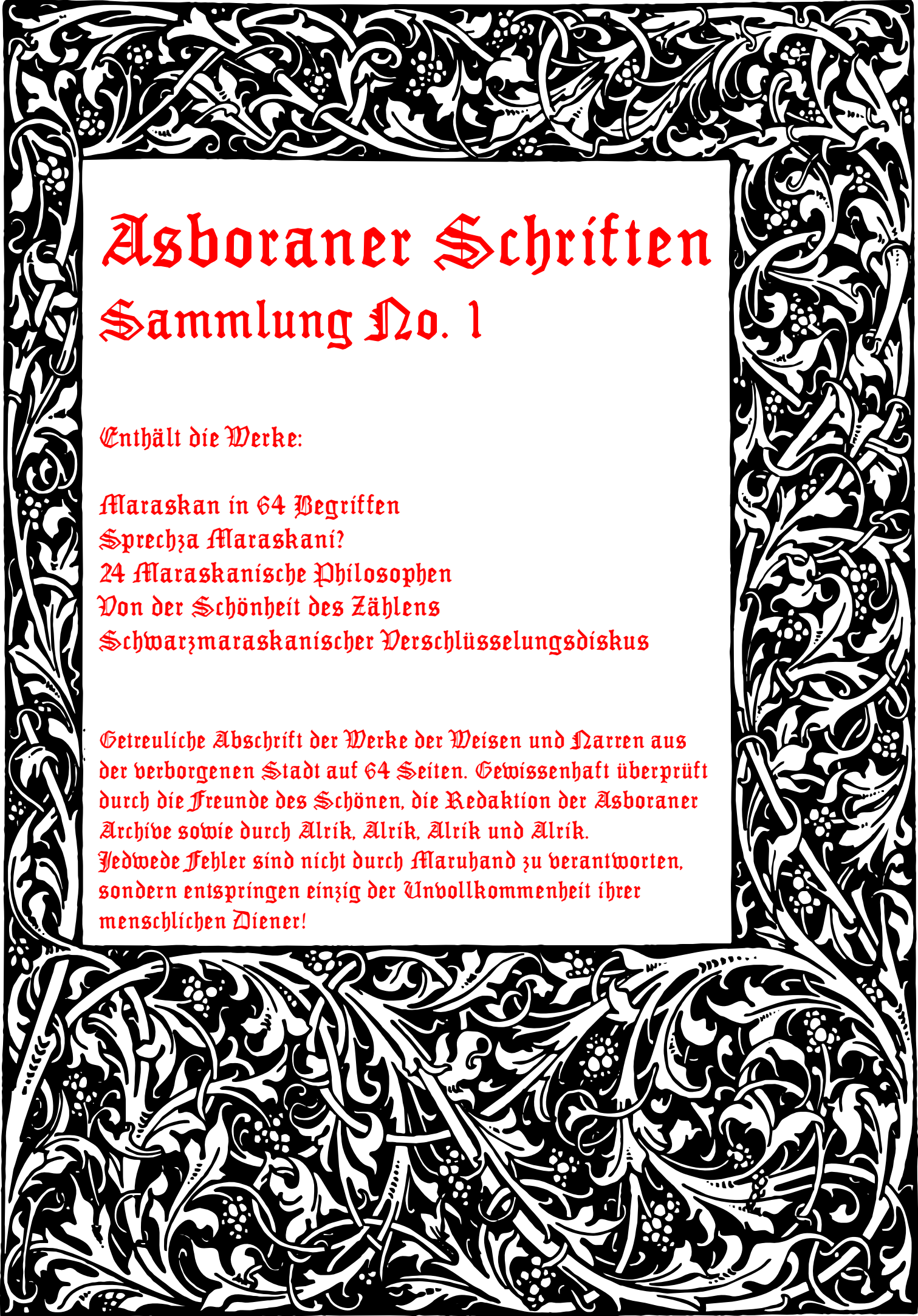




Asboraner Schriften

Sammlung No. 1

Enthält die Werke:

Maraskan in 64 Begriffen

Sprechza Maraskani?

24 Maraskanische Philosophen

Von der Schönheit des Zählens

Schwarzmaraskanischer Verschlüsselungsdiskus

Getreuliche Abschrift der Werke der Weisen und Narren aus der verborgenen Stadt auf 64 Seiten. Gewissenhaft überprüft durch die Freunde des Schönen, die Redaktion der Asboraner Archive sowie durch Alrik, Alrik, Alrik und Alrik.

Jedwede Fehler sind nicht durch Maruhand zu verantworten, sondern entspringen einzig der Unvollkommenheit ihrer menschlichen Diener!



www.asboran.de

Asboraner Schriften – Sammlung No. 1

Maraskan in 64 Begriffen.....	5
Sprechza Maraskani?.....	19
24 Maraskanische Philosophen.....	27
Von der Schönheit des Zählens	53
Schwarzmaraskanischer Verschlüsselungs-Diskus.....	61

MARASKAN
in
64 BEGRIFFEN

Maraskan in 64 Begriffen

Eine inoffizielle Spielhilfe von Josch K. Zahradnik (Prajoschziber) und Thorsten Most (Thorjin)



„Nicht der hat Weisheit, der eine heilige Schrift hat, sondern nur, wer von einer solchen den rechten Gebrauch zu machen versteht.“ (*Marech der Uralte*)



www.asboran.de



www.dasschwarzeauge.de

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.



Zum Geleit

Maraskan ist schön, Maraskan ist laut, Maraskan ist phantastisch, und Maraskan ist vor allem vielfältig. Das macht die Insel nicht nur zu einem besonders ergiebigen Spielsetting, sondern kann auch dazu führen, dass Neueinsteiger sich von der Vielzahl fremder Begriffe, Namen, Ideen und Konzepte abgeschreckt fühlen. Dem möchten wir mit dieser Spielhilfe entgegenwirken. Unser Ziel ist es, dem aufgeschlossenen Fantasie-Reisenden, der zu ersten Entdeckungen auf die Insel auszieht, mit 64 erläuterten Begriffen den Weg zu erleichtern. Die alphabetisch geordnete Sammlung kann als Glossar verwendet werden. Zugleich ist es auch möglich, sie als eine Art „Schnellkurs Maraskan“ zu verwenden, und sich durch Kreuz- und Querlesen einen Eindruck vom Spielsetting zu verschaffen.

Wir haben nicht versucht, die 64 thematisch wichtigsten Begriffe auszuwählen, sondern uns stattdessen bemüht, eine bunte Kollektion zu finden, in der sich die Vielfalt Maraskans wiederfindet. Wir hoffen, dass unsere Auswahl einen Eindruck von maraskanischer Kultur, Geographie, Weltanschauung und Lebensart vermittelt und dazu ermuntert, die Schönheit Maraskans so intensiv zu erkunden wie die Eukolizana den Tanz der Maraske. In jedem Fall wünschen wir viel Spaß beim Lesen.

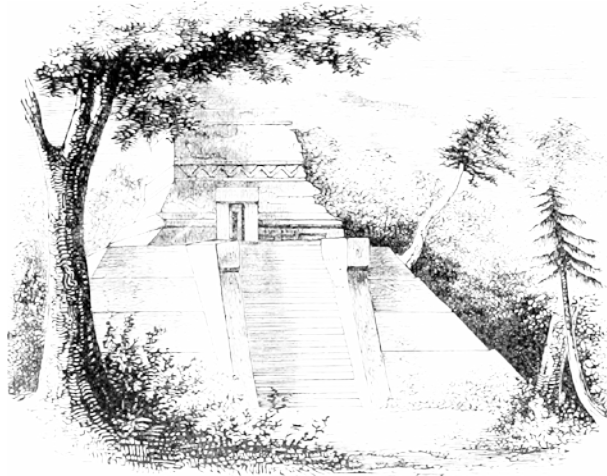
Preisest die Schönheit!

Bruderschwester Prajoschziber und Bruderschwester Thorjin

Maraskan in 64 Begriffen

Akrabaal: Erzählungen zufolge eine geheime, von Echten bewohnte Stadt an der Ostseite des Amdeggynmassivs.

Alabasterner Rat: Oberste Regierungsinstanz des Shikanydads von Sinoda. Dem Rat gehören u.a. Wezyradim, maraskanische Adlige und Tetrarchen an, es handelt sich jedoch nicht um ein beschlussfähiges Gremium, sondern um eine Institution, die v.a. der Beratung und des Austauschs dient. Rur- und Gyor-Priester moderieren und vermitteln in vielen Fällen.



Amdeggynmassiv: Südliches Gebirge im Inneren der Insel. Höchster Berg des Massivs ist der Amran Thurak (ca. 3500 Schritt). Das Amdeggynmassiv wird durch den Amdeggyn-Pass von der Maraskankette getrennt.

Arethiniden: Familiendynastie, die auf *Arethin von Jergan* zurückgeht. Die Arethiniden regierten Maraskan während der Zeit der Priesterkaiser als Kollaborateure, unter ihnen wurde zeitweise der Glaube an Rur und Gyor verboten. Sie wurden später von Rohal dem Weisen abgesetzt. Die Bezeichnung „Arethinide“ hat bis heute einen sehr negativen Klang und eignet sich daher, um einen ernsten Streit oder ein Duell zu provozieren.

Asboran: Asboran ist die geheime Stadt, die Stadt der Frommen und der Mörder. Ihr Ort soll an der Stelle liegen, auf die Gyor zuerst blicken wird, wenn er einst den Weltendiskus empfängt. Asboran bildet dem 64. Draisch der Heiligen Rollen zufolge einen Zufluchtsort, den der Sphärenschinder *Dharzjinion* (= Borbarad) nicht entdecken kann. Die Gründung der Stadt folgte dem sog. Exodus der 2000 im Boron 1017 BF, als 2000 Bewohner Maraskans, die als „Kinder Shilas“ (oder „Beni Shila-Sekte“) bezeichnet wurden, unter Führung von 32 Rur und Gyor-Priester und 32 Mitgliedern der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas nach Aranien auszogen und später spurlos verschwanden. Die Existenz Asborans ist auf Maraskan weithin bekannt, auch wenn über den Ort selbst kaum verlässliche Informationen, sondern überwiegend nur vage Gerüchte im Umlauf sind. Insbesondere der genaue Ort Asborans ist ein streng gehütetes Geheimnis.

Aspyrdagg: Die magische „Drachenwaffe“ wurde aus den Heiligen Rollen der Beni Rurech rekonstruiert und besteht aus einem großen Eisenholz-Diskus, der durch mehrere Stangenträger beschleunigt wird und dann sogar Mauern zu zerbrechen vermag.

Äthrajin: In der maraskanischen Weltsicht das Chaos, das der Weltendiskus auf seinem Flug durchschneidet, sowie Heimstatt und Ursprung der Dämonen.

Bannland: Die Welt der Nicht-Menschen im Inneren Maraskans, die ab etwa 50 Meilen Entfernung von der Küste für Menschen praktisch unbewohnbar ist. Das Bannland ist Heimstatt von unzähligen Pflanzen (viele von ihnen giftig bis tödlich), Tieren (viele von ihnen giftig bis tödlich) – allem voran Insekten und Spinnen – und anderen Wesenheiten.

Benisabayad Maraskani: Die Gemeinschaft aller Maraskaner, verstanden als geistige und kulturelle Einheit und treibende Kraft bei der Rückeroberung der Insel. Das Benisabayad wurde 1020 BF vom Tetrarchen *Mulziber von Neu-Jergan* nach dem Fall Borans ausgerufen.

Bluttempler: Der vollständige Name dieses Ordens lautet: „Orden des Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu“. Der ehemals rondratreue Orden des Tempels zu Jergan lief während der borbaradianischen Invasion zu Borbarad über, die Mitglieder des Ordens gingen unter Großmeister *Belharion Menning* zur Verehrung des Erzdämonen *Belhalhar* über. Sitz der Bluttempler ist der schwarzmaraskanische Ort Hemandu.

Blutzwillinge: Zwei Brüder und legendäre Schwertmeister Maraskans, die 995 BF im Kampf gegen den Schwertkönig *Raidri Conchobair* fielen. Sie trugen die Endurium-Schwerter *Antworte* und *Vergelter*, die nach ihrem Tod in den Besitz Conchobairs übergingen.

Boran: Heilige Stadt im Westen der Insel. Boran hielt nach der Eroberung Maraskans durch das Mittelreich im Jahr 987 BF noch bis 1020 BF gegen die Besatzer aus, als die Stadt durch Verrat an Helme Haffax (und damit an Borbarad) fiel. Im Jahr 1033 BF wurde Boran von Kämpfern des Shîkanydads befreit.



Bruderloser: In der maraskanischen Sicht der Welt ist „Der Bruderlose“ die Bezeichnung für den Namenlosen (auch bekannt als der *Geschwisterlose* und teils auch als der *Gülden Geflügelte*). Der oder das Bruderlose gilt oft als Ursache alles Hässlichen und Bösen.

Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas: Gemeinschaft von Meuchlern und Spionen, die sich nach einem Bruderkrieg aus der philosophischen Gemeinschaft der Zaboroniten entwickelte. Die Bruderschaft tötet nicht aus religiösen oder philosophischen Gründen, sondern allein für Geld, die Mitglieder sehen sich dabei als gläubige Maraskaner und bedingungslose Feinde Schwarzmaraskans. Man kann die

Bruderschaft nicht beauftragen, sondern lediglich „um einen Gefallen bitten“, der im günstigsten Fall gewährt wird. Die Mitglieder der Bruderschaft (männliche wie weibliche) nennen sich „Achtbare Mitglieder“, und sie werden im Volk gleichermaßen respektiert wie gefürchtet.

Bruderschwester (auch „Benisaba“): Freundliche Anrede unter Maraskanern („Sei begrüßt, Bruderschwester!“), in der sich in kleinster Form der Grundgedanke der dualistischen maraskanischen Weltansicht widerspiegelt.

Buskur: Ein spezieller, personengebundener Adelstitel im Königreich Maraskan. Der Stand der Buskure wurde von *Dajin VII.* geschaffen, der damit an die Tradition der Häuptlingskrieger anknüpfte, die bei den Beni Rurech gebräuchlich war. Zum Buskur wurde man nach Auswahl durch den König durch dessen Kuss und eine Backpfeife. Buskure waren ausschließlich dem König untertan, durften diesem aber die Gefolgschaft aufkündigen, wenn sie mit seinen Vorstellungen und Entscheidungen nicht mehr einverstanden waren. Gegenwärtig dürfen auch die Tetrarchen Buskure ernennen.

Dajin VII. (auch *Derfromold von Maraskan*): Äußerst volksnaher König, der die Eigenwertigkeit maraskanischer Kultur betonte, und dessen Nähe zum maraskanischen Glauben sich auch in dem Beinamen *der Fromme* zeigt. Während seiner sehr kurzen Regierungszeit (807-812 BF) setzte er die weitgehende Befreiung der Bauern und die Etablierung des Maraskani als Hofsprache durch. Weiterhin vertrat er den Standpunkt, dass der maraskanische Adel seinem eigenen Volk näher stehen sollte als dem Adel anderer Völker. Dajin VII. starb 812 BF unter ungeklärten Umständen. Bis heute heißt es im maraskanischen Volk, er würde in Zeiten höchster Not wiedergeboren werden.

Diskusstafette: Die traditionelle Diskusstafette führt von Tuzak nach Boran und ahmt den Flug des Weltendiskus sowie den Weg der maraskanischen Siedler nach. Sie startet am 19. Rondra, dem maraskanischen Neujahrsfest. Während der mittelreichischen Besatzung und vor der Befreiung Borans (1033 BF) war die Diskusstafette teils aus politischen Gründen verboten, teils konnte sie nicht auf ihrer etablierten Route stattfinden.



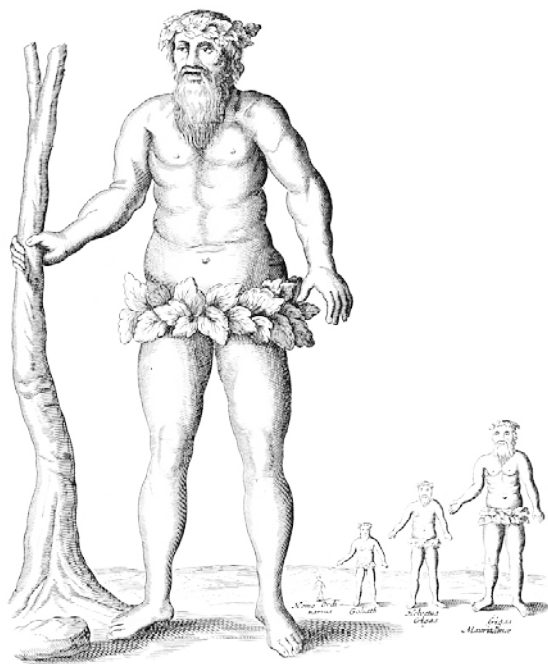
Draijisch: Die Draijske sind jeweils eigenständige Textabschnitte der Heiligen Rollen der Beni Rurech. Sie sind in Ruuz (der ursprünglichen Sprache der Beni Rurech) oder in Tulamidya verfasst, sie sind teils aber auch mit anderen Sprachen, Zeichnungen, Symbolen oder Berechnungen durchmischt oder liegen als verschlüsselte Geheimschriften und Silbenrätsel vor. Die Entschlüsselung der Rätsel kann in verschiedenen Sprachen zu unterschiedlichen Ergebnissen führen, selbst im Falle solcher Sprachen, für die ausgeschlossen ist, dass die Verfasser der Rollen sie kannten. Die Technik der Grorithmik widmet sich der Entschlüsselung der Draijske.

Dschindziber von Cavazoab: Der Philosoph Dschindziber (gelebt um 740 BF) stellte die Frage nach der Eigenständigkeit der maraskanischen Kultur und die Grundsatzfrage: „Was ist Kunst?“. Als Antwort verfasste er vier Regeln, die ihre Begründung aus dem Wesen von Rurs Schöpfung zogen, und denen zufolge wahre Kunst die Natur und Schönheit der Welt ausdrückt.

Dualismus: Ein zentraler Grundsatz der maraskanischen Weltsicht. Die Welt spiegelt die Natur Rurs wider, was bedeutet, dass alles einen passenden Gegenpart hat (und dass auch Paare wiederum passende Gegenpaare haben etc.). Wenn etwas sich nicht in dieses Konzept einordnen lässt, gilt es entweder als höchst verdächtig („bruderlos“) oder als etwas, dessen Wesen man noch nicht hinreichend durchdrungen hat. Mit der dualistischen Grundhaltung einher geht ein starker Hang zu Zahlenmystik, die sich der Zahl 2 und v.a. deren Potenzen verschrieben hat.

Eukolizana: Maraskanischer Orden, welcher der Philosophie von *Zendajian dem Stillen* folgt. Von der These ausgehend, dass analogische Verhältnisse sich nur durch gründliche Prüfung und Untersuchung erkennen lassen, erforschten Mitglieder der Eukolizana u.a. den Diskuswurf und das Verhalten der Marasken. Ersteres führte 987 BF zu erstaunlichen Ergebnissen während der Schlacht von Jergan gegen die Truppen des Mittelreiches, Letzteres dazu, dass es vielen Mitgliedern der Eukolizana gelang, mit den als verrückt geltenden Riesenspinnen zu kommunizieren, was sich als unschätzbare Vorteil bei Reisen durch den Dschungel und das Bannland im Inneren der Insel erwies. Mitglieder des Ordens bieten häufig ihre Dienste als Dschungelführer an.

Exilanten: Mit Beginn der mittelreichischen Besatzung 987 BF bildeten sich in verschiedenen Städten der Ostküste Aventuriens maraskanische Exilgemeinden in eigenen Maraskanervierteln. Die wichtigsten davon gründeten sich in Festum (Neujergan oder Asjergan), Khunchom (Dar-Marustani oder Astuzak) und in Al’Anfa (selten: Assinoda). Eine weitere große Exilantengemeinde lebt in der geheimen Stadt Asboran. Unabhängig davon, ob sie tatsächlich aus dem Bornland stammen, werden Nachfahren der Exilanten in Maraskan oft als „Beni Bornrech“ bezeichnet.

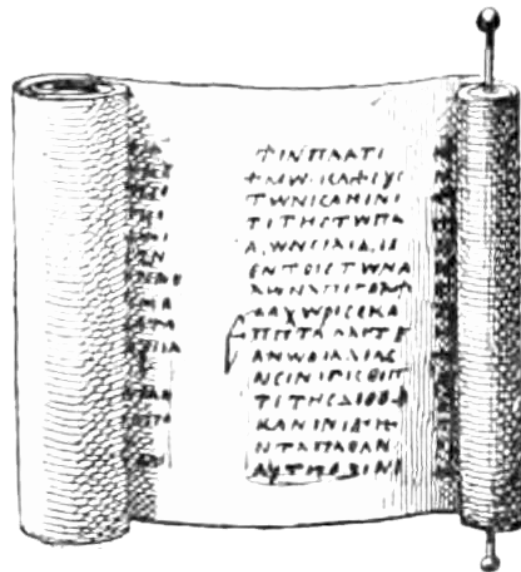


Felsknacker (auch als *Ishyatralin* bekannt): Ein auf Maraskan lebender Riese, dessen Name von seiner Eigenart herrührt, Felsbrocken mit einer Keule zu zerschlagen.

Fremdiji: Maraskanisch für „Nicht-Maraskaner“. Findet sich auch in abgeleiteten Begriffen wie „Fremdijiküche“ (bezeichnet eine Herberge oder ein Gasthaus, wo für Nichtmaraskaner genießbares Essen angeboten wird).

Garethja: Maraskanischer Begriff für Mittelreicher.

Heilige Rollen der Beni Rurech: Diese heiligen Schriften wurden, basierend auf älteren mündlichen Überlieferungen, in der Zeit der Wanderung der Beni Rurech niedergeschrieben. Sie enthalten in sog. Draijschen die Grundlagen des Rur und Gror-Glaubens sowie zahlreiche Prophezeiungen, die oft erst nach ihrem Eintreten als solche erkannt werden. Die Originale der Heiligen Rollen gingen etwa um 337 BF verloren und wurden erst im Frühjahr 1014 BF wiedergefunden, so dass die Priesterschaft in der Zwischenzeit auf Überlieferungen und Bruchstücke angewiesen war.



Heerbann der friedlichen Schwestern: Ein gewaltiger Insektenschwarm, der im Bannland Schneisen der Verwüstung hinterlässt. Der Name des Schwarms geht auf die in Maraskan verbreitete Sichtweise zurück, der Schwarm verteidige im Auftrage Tsas und Peraines die Insel gegen die dämonischen Einflüsse Schwarzmaraskans. Zu bedenken ist jedoch, dass der Schwarm in seiner Fressverwüstung nicht zwischen Freunden und Feinden Weißmaraskans unterscheidet.

Hochgeschwister: Die Hochgeschwister stehen jeweils in Paaren den Rur und Gror-Tempeln vor und dürfen diese Gebäude – im Unterschied zu Wanderpriestern – nicht verlassen. Sie sind die höchste Instanz des Glaubens, deren Wort als lebende Heilige Gesetzescharakter hat. Die Hochgeschwister tragen traditionell Qaft (ein verziertes gelbes und purpurnes Gewand mit Schulterpolstern) und Gapuzza (eine helmähnliche Lederhaube mit Holzplättchen).

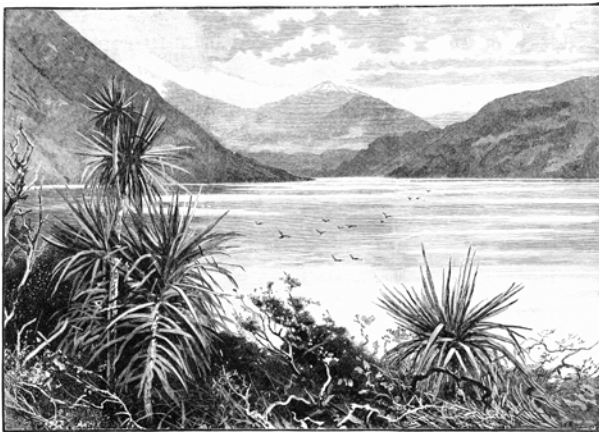
Honinger Geschichten: Die Honinger Geschichten gehören seit langer Zeit zur Tradition des maraskanischen Volkstheaters. Sie spielen nicht zwingend in Honingen, aber in jedem Fall an Orten, die nach maraskanischem Verständnis besonders exotisch sind, und deren Beschreibung oft nur noch sehr entfernt etwas mit realen Gegebenheiten zu tun hat. Honinger Geschichten sind stets äußerst ereignisreich, blutig und reißerisch, und es gilt als wünschenswert, dass mindestens 1/3 der Figuren einen dramatischen Tod finden (um danach ggf. als Geister oder Wiedergänger in das Stück einzugreifen). Da das Publikum sich gerne lautstark mit Ratschlägen, Forderungen und Hinweisen an der Entwicklung der Handlung beteiligt, sind Improvisationsfähigkeit und Spontanität notwendige Voraussetzungen für Schauspieler, die in diesem Genre erfolgreich sein wollen.

Jergan: Die nördlichste der vier großen Städte Maraskans am Fluss Hira, der hier in den Maraskansund mündet, und die aktuelle Hauptstadt Schwarzmaraskans. Traditionell wurde der Thron der Fürsten von Jergan „Seerosenthron“ genannt, heute ist dieser jedoch der Thron der Herrscher Araniens.

Kladj: Im engeren Sinne die mündliche Weitergabe von Nachrichten, im weiteren Sinne die Bezeichnung maraskanischen Lebensgefühls. Kladj ist Information, Unterhaltung und Mittel, um sich wechselseitig der Zugehörigkeit zur Gemeinschaft zu versichern. Gekladjt wird über Bekanntes und Neues, über Vertrautes und Fremdes. Kladj muss nicht immer wahr sein, aber er sollte zumindest interessant sein, und auch geheime Informationen lassen sich geschickt inmitten von vermeintlichen Banalitäten und ausgeschmückten Anekdoten vermitteln.

Königreich Maraskan: Im Jahr 759. BF von *Dajin I.* gegründet, 987 BF nach der gegen das Mittelreich verlorenen Schlacht von Jergan bis auf das belagerte Boran besetzt und damit de facto untergegangen. Offizielles Ende 1020 BF mit der Einnahme Borans. Als Symbol des Königreichs gilt der Lilienthron der Könige Maraskans, der sich früher in Tuzak befand und heute im schwarzmaraskanischen Jergan steht.

Maraskani: Nichts könnte die Vielfalt, Anpassungsfähigkeit und Lebhaftigkeit der maraskanischen Bevölkerung besser zum Ausdruck bringen als das Maraskani. Pro forma sowohl Dialekt des Garethi als auch Dialekt des Tulamidya, ist das Maraskani eine eigenständige Sprache, die ihren Ursprung in Kompromissen, Umformungen, Angleichungen, Verballhornungen und Missverständnissen hat, die bei der Vermischung der Sprachen von mittelreichischen Siedlern und Beni Rurech entstanden. Im heutigen Maraskani finden sich gleichermaßen Spuren des Garethi, des Tulamidya und des Ruuz, eines heute so gut wie ausgestorbenen Ferkina-Dialekts, der die ursprüngliche Sprache der Beni Rurech war.



Maraskankette: Nördlich des Amdeggynmassivs gelegenes Gebirge im Inneren der Insel. Der Amran Anji in der Maraskankette beinhaltet die einzige in Aventurien bekannte Endurium-Miene. Höchster Berg der Maraskankette ist der Amran Gerbald (6500 Schritt Höhe). Durch den Amdeggyn-Pass wird die Maraskankette vom Amdeggynmassiv im Süden getrennt.

Maraske (Maraskantarantel): Die Maraske ist eine hochgiftige und als unberechenbar geltende Riesenspinne mit skorpionartigem Stachel, die in der Regel bis zu 2 Schritt Durchmesser erreicht. Auf ihrem leicht behaarten Leib trägt sie rote und gelbe (sehr selten auch schwarze) Tupfer, und sie ernährt sich vorrangig vom Eitrigen Krötenschemel, einem hochgiftigen Pilz, der außer Marasken keinen anderen Wesen als Nahrungsquelle dient. Marasken sehen dennoch jedes Lebewesen als Konkurrenz im Kampf um ihre bevorzugte Speise an und verteidigen ihr Leibgericht kompromisslos.

Maru-Zha: Legenden zufolge ein Tal in der Maraskankette, in dem besonders intelligente Marus leben.

Milhibethjida die Kindliche: Milhibethjida (geb. 1004 BF) gilt als Wunderkind des Rur und Gror-Glaubens und wurde aufgrund ihrer Kompetenz in religiös-philosophischen Fragen bereits im Alter von 8 Jahren Hohe Schwester von Tuzak. Nach dem Verlust von Tuzak an die Borbaradianischen Besatzer war sie zunächst in Asboran, seit 1038 BF ist sie Hohe Schwester im Tempel von Sinoda. Sie ist berüchtigt dafür, entgegen der Tradition die Tempel, denen sie vorsteht, zu verlassen. Viele im maraskanischen Volk setzen bei der Rückeroberung und Erneuerung Maraskans große Hoffnungen auf Milhibethjida.

Nachtwind: Als Meuchlerwaffe verschriene Schwertart.

Offenbarung der Zwillinge: Klarer, fast geschmackloser und sehr starker Zuckerrohrschnaps, dessen Wirkung leicht unterschätzt wird.

Rächerinnen Lycosas: Ein gefährlicher und mysteriöser maraskanischer Hexenzirkel.

Rebellen: Der Widerstand der Maraskaner gegen die Fremdherrscher auf der Insel wurde vor allem von Freischärlergruppen wie den folgenden getragen: *Aldifriedjidas Haufen* stand unter der Führung der ehemaligen Bäuerin *Aldifriedjida*, die später Kriegs-Wezyrada im Alabasternen Rat wurde und ihre Einheit in die Truppen des Shîkanydads eingliederte. Das *Haranydad* war eine der wichtigsten Rebellengruppen, die sich zudem besonders volksnah gab. (Der Name „Haranydad“ bezeichnete ursprünglich ein Herrschaftsgebiet im Königreich Maraskan, dem ein Haran vorstand). Ihr Anführer, *Der Haran*, ist heute Kriegs-Wezyrad im Alabasternen Rat, das Haranydad ein Banner der Truppen des Shîkanydads. Die *Fren'Chira Marustazzim* rekrutierten sich vor allem aus Schauspielern des Theaters von Sinoda und genossen unter ihrem Anführer *Mujiabor* den Ruf, zu den grausamsten und fanatischsten Freischärlern der Insel zu gehören. Auch diese Rebellengruppe unterstellte sich später dem Alabasternen Rat.

Roab: Einer der größten maraskanischen Flüsse, der bei Tuzak in den Golf von Tuzak mündet.



Rur & Gror: Rur hat dem maraskanischen Glauben zufolge die Welt in Diskusform als Geschenk für seinen Bruder Gror geschaffen, der zugleich seine Schwester ist. Rurs hat das Geschenk seiner Bruderschwester zugeworfen, und der Weltendiskus befindet sich seitdem auf dem Weg durch den Äthrajin. Wenn Gror einst den Diskus erhält, wird er den Gläubigen die 64 Fragen des Seins beantworten. Als wesentliches Ziel des ewigen Kreislaufs der Wiedergeburt gilt dem maraskanischen Glauben zufolge deshalb, diese 64 Fragen zu ergründen.

Rurech: Legendärer Stammvater der Beni Rurech (eines Ferkina-Stamms), der seinen Stamm aus dessen ursprünglicher Heimat im Raschtulswall führte. Viele Geschichten aus

Rurechs Leben werden in den Heiligen Rollen der Beni Rurech beschrieben. Die Beni Rurech gehören zu den maraskanischen Ursiedlern und mussten wegen ihres Glaubens an die Zwillingsgötter Rur und Gror ihre Heimat verlassen. Sie siedelten nach langer Wanderschaft 274 BF auf Maraskan über, wo sie sich nach und nach mit den mittelreichischen Siedlern der Insel vermischten, was sich auch in der synkretistischen Aufnahme von Elementen des Zwölfgötterglaubens in den Rur und Gror-Glauben und in der Gestalt des Maraskani widerspiegelt.

Samthandschuhe: Geheimdienst Schwarzmaraskans, dessen Hauptaufgaben das Bspitzeln der Bevölkerung sowie die Suche nach feindlichen Agenten sind.

Schmetterlingsmann: Mysteriöses Wesen aus dem Bannland, dessen Name Grauen hervorruft. Beim Schmetterlingsmann soll es sich um einen Schwarm Schmetterlinge handeln, die als intelligentes Wesen agieren und beim Verfolgen ihrer unbekannten Ziele keinerlei Gnade kennen.



Schoggyn: Als verflucht geltender Ort in der Nähe Tuzaks, in dem der Legende nach der Schoggynbaum stand, dessen Wurzeln bis in die Vergangenheit und dessen Blätter bis in die Zukunft reichten. Der Baum soll großes Unheil gebracht haben, und die Siedlung ist seit etwa 400 Jahren verlassen. Die Einwohner Schoggyns gründeten später u.a. die Dörfer Tarschoggyn und Yerschoggyn.

Schönheit der Welt: Zentraler Grundsatz der maraskanischen Weltsicht. Die Welt ist ein Geschenk von Rur an seine Bruderschwester Gror und damit schön und vollkommen – was allerdings nicht bedeutet, dass diese Schönheit immer leicht zu erkennen ist.

Schwarzmaraskan: Der von den Anhängern Borbarads, der in Maraskan *Dharzjinion* genannt wird, und deren Nachfolgern besetzte Teil der Insel. Die Diener des Dämonenmeisters, dessen Wiederkehr in den Heiligen Rollen der Beni Rurech angekündigt worden war, werden als *Haffajas* bezeichnet. Sie gelten aus Sicht der Maraskaner als Verräter an der Schöpfung und sind damit Dämonen gleichgestellt. Viele Teile Schwarzmaraskans unterliegen dem Einfluss dämonischer Pervertierung. Der Rur und Gror-Glaube wird teils toleriert, jedoch nur in Form von drastischen Um- und Neuinterpretationen. Stand 1040 BF ist Jergan die größte Stadt und Hauptstadt Schwarzmaraskans, die Grenzen zum Shîkanydad sind umkämpft.

Sechzehn Gute Ratschläge und Sechzehn Forderungen: Im Rahmen einer auf Nicht-Maraskaner oft pietätlos wirkenden Tradition werden Verstorbenen während der Beerdigungszeremonie sechzehn gute Ratschläge und sechzehn Forderungen für ihren nächsten Aufenthalt auf Dere mit auf den Weg gegeben, was mitunter zu recht deutlichen Ansagen und Abrechnungen führt.

Shîkanydad von Sinoda: Das Shîkanydad umfasst den freien Teil Maraskans und wird auch „Weißmaraskan“ genannt. Im Jahr 1040 BF gehören von den vier größten Städten der Insel Sinoda, Boran und Tuzak zum Shîkanydad, die Grenzen zum schwarzmaraskanischen Norden sind umkämpft. („Shîkanydad“ bedeutet wörtlich in etwa „umkämpftes Gebiet“.) Oberstes Regierungsorgan ist der Alabasterne Rat in Sinoda.

Sinoda: Hafenstadt im Süden der Insel, die – untypisch für Maraskan – überwiegend aus würfelartigen Häusern aus Alabaster besteht, und nicht aus den für maraskanische Städte charakteristischen Turmbauten. Sinoda ist Sitz des Alabasternen Rats und der Schule der Vierfachen Verwandlung (einer Magierakademie).

Talued: In den Roab strömender Bach, dessen Wasser einst stark heilende Kräfte besaß (und zugleich die Erinnerung der Geheilten auslöschen konnte). Diese Wirkung des Wassers existiert nicht mehr, seit eine der drei Quellen versiegte. Man munkelt aber, die Rur und Groß-Priesterschaft verfüge noch über geheime Vorräte von heilemdem Taluedwasser.

Tavern’uuzak: Maraskani für „mehr als eine Taverne“, also eine Taverne mit Übernachtungsmöglichkeit.

Tetrarch: Ein maraskanischer Titel mit religiösem Hintergrund und Ursprüngen in der Zeit der Wanderschaft der Beni Rurech. Der Titel geht mit bedeutendem weltlichem Einfluss einher, verpflichtet seinen Träger jedoch dem Allgemeinwohl und damit zum Verzicht auf die Verfolgung individueller Interessen. Nach dem Fall Jergans rief *Mulziber von Neu-Jergan* das Benisabayad aus und ernannte sich selbst zum ersten Tetrarchen. *Keïderan-Dajin von Khunchom* ernannte sich wenig später zum zweiten Tetrarchen, es folgten die *See-Tetrarchin* (die berühmte Piratin *Eroljida die Scharlachrote*) und der lange Zeit anonym agierende *Glückliche Tetrarch*.

Tuzak: Am Golf von Tuzak im Westen Maraskans gelegene Stadt, die mit knapp 14000 Einwohnern (Stand 1040 BF) die größte Stadt Maraskans ist. Nach dieser Stadt benannt wurde auch das Tuzakmesser, eine geschwungene Waffe, die sowohl anderthalbhändig als auch zweihändig geführt werden kann, und die einen sehr offensiven Kampfstil nahelegt.

Weltendiskus: Im Weltbild der Maraskaner hat die Welt die Form eines Diskus, den ihr Erschaffer Rur seinem Bruder Gror, der zugleich seine Schwester ist, als Geschenk gemacht und zugeworfen hat. Auf seinem Flug teilt der Weltendiskus den Äthrajin und wird von den Zwölfgeschwistern bewacht.

Wezyrad: Minister zu Zeiten des Königreichs Maraskan und im Alabasternen Rat.

Wiedergeburt: Der Glaube an den ständigen Kreislauf der Wiedergeburt ist zentraler Bestandteil des Rur und Gror-Glaubens. Die Anhänger glauben, dass die Seelen der Verstorbenen vor ihrer Wiedergeburt von Bruder Boron von allen Erinnerungen an



frühere Leben befreit und dann von Schwester Tsä mit einem neuen Körper versehen werden, um den Flug des Weltendiskus bis zu seinem Ziel begleiten zu können.

Zaboron von Andalkan: Zaboron (vermuteter Boronstag 754 BF) ist der berühmteste aller maraskanischen Denker aus der etwa 600 BF beginnenden Ära der Philosophen. Ausgehend von der Annahme der veränderbaren Schönheit der Welt argumentierte Zaboron, dass sich die Welt vor allem dadurch verschönern ließe, dass man alles ausmerze, was der Schönheit der Welt abträglich sei, was später zu den brutalen Mordserien der Zaboroniten führte. Diese philosophische Gemeinschaft, die sich auf Zaboron und seine Lehren berief, beging zahlreiche Massaker, bis interne Bruderkriege dem ein Ende bereiteten und zur Abspaltung der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas führten. Die Zaboroniten gelten aktuell als nicht mehr existent.

Zendajian: Name von zwei maraskanischen Philosophen, von denen der ältere, *Zendajian der Stille* (713-776 BF), die Analogie als fundamentales Welt- und Erkenntnisprinzip begriff und unter anderem anhand der Wurzelknolle der Maraskanzeder den Durchmesser des Weltendiskus auf 33.000 Meilen bemaß. *Zendajian der Täuscher* (vermuteter Boronstag 791 BF) ernannte sich selbst zum Nachfolger Zendajians des Stillen und vertrat u.a. die These, dass der Blutaar dreihundertmal langsamer als der Weltendiskus fliege. Er berechnete auf Grundlage dieser Hypothese die Geschwindigkeit der Welt.

Zim: Unbestätigten Erzählungen zufolge äußerst mächtige Maru-Zauberer.

Zwölfgeschwister: Im maraskanischen Glauben bewachen und beschützen die Zwölfgötter den Weltendiskus auf seinem Flug. Als Geschöpfe Rurs sind sie damit Bruderschwestern aller anderen Wesen, weshalb es auch nicht vermessen ist, sie als Geschwister anzusprechen und sich mit Ratschlägen, Verbesserungsvorschlägen, Forderungen und konkreten Bitten an sie zu wenden.



SPRECHZA MARASKANI?

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZUR MARASKANISCHEN SPRACHKULTUR



SPRECHZA MARASKAPI?

KLEINES BREVIER DER MARASKAPISCHEN SPRACHE

ZUR ERBAUUNG UND ERKENNTNIS NEBST ALLERLEY NÜTZLICHEN HINWEISEN FÜR DEN REISENDEN SCHOLASTEN

NIEDERGESCHRIEBEN VON DEN BRUDERSCHWESTERN

REPAPIDA DER SCHARFZÜNGIGEN UND PRAIOSCHZIBER DEM GESCHWÄTZIGEN

AUTOR

JOSCH, RHEPA TAUGLANZ

SAFZ & LAYOUT

DANIEL BRUXMEIER

COVERDESIGN

DANIEL BRUXMEIER

(MIT GRAFIKEN AUS DEM ULISSES-FANPAKET UND DEM
ULISSES-KARTENPAKET SOWIE VON TORBEN BIERWIRTH)

ILLUSTRATION

DIANA RAHFOTH

INHALTSVERZEICHNIS

GEVORSKRIBATES.....	3
EINLEITUNG.....	4
DIE KREATIVITÄT UND VIELFALT DER MARASKAPISCHEN SPRACHE.....	4
TRÜGERISCHE VERBÜNDETE IM MARASKAPI.....	5
MARASKAPISCHE SPRACHE UND MARASKAPISCHE LEBENSART.....	6
NÜTZLICHE BEGRIFFE, REDEWEIDUNGEN, SINNSPRÜCHE, WEISHEITEN UND FLOSKELN.....	7

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel

Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

GEVORSKRIBATES

Preiset die Schönheit, Bruderschwestern!

In dieser inoffiziellen Spielhilfe präsentieren wir euch eine kleine Sammlung von maraskanischen Begriffen und Redewendungen sowie einige Reflexionen über manche Eigenheiten des Maraskani. Hierbei haben wir ganz gezielt nicht versucht, im Einklang mit bestimmten Sprachregeln systematische Erweiterungen des „offiziellen“ Maraskani zu erschaffen. Vieles von dem, was wir euch hier präsentieren, verdankt sich spontanen Einfällen und improvisiertem Drauflosgeschnatter. So wie wir es sehen, wäre es auch von Grund auf verfehlt und äußerst lästerlich, überhaupt von dem (!) Maraskani zu sprechen und zu versuchen, dessen Wesen in ein Korsett von überschaubaren Regeln zu zwingen. Stattdessen sollten wir von einer bunten Vielzahl an maraskanischen Dialekten ausgehen, die sich im Laufe der Zeit immer weiter zergliedern. Denn es steht geschrieben: Rur liebt die Vielfalt der Welt, und die

Vielfalt der Sprache ist Teil der Vielfalt der Welt. Wenn unsere Ideen und Anregungen sich also zu weit von eurer Vorstellung des Maraskani und den offiziellen Setzungen hierzu entfernt haben, könnt ihr sie auch einfach als sehr spezifische Beschreibungen eines seltenen Dialekts aus dem Inneren des Amdeggynmassivs ansehen (oder einfach ignorieren).

Nun wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen, allerdings nicht, ohne vorher noch K. H. Witzko zu danken, der zwar vollkommen unschuldig an dem ist, was wir hier verbrochen haben, uns und euch aber mit der maraskanischen Sprache eine weitere liebevolle und leicht skurrile Besonderheit dieses an liebevollen und leicht skurrilen Besonderheiten so reichhaltigen Settings geschenkt hat. Die Welt ist schön, Bruderschwestern!

Rhena Tauglantz und Josch



EINLEITUNG

Vielfältig, rätselhaft und schön ist das Dere-Rund, wie der Maraskaner es wahrnimmt, und ebenso vielfältig, rätselhaft und schön ist auch die Sprache, in der er über diese Welt und zu seinen Bruderschwestern spricht. Der an maraskanischer Kultur und Lebensart interessierte Forscher und Reisende ist daher gut beraten, sich die unterschiedliche Herkunft zahlreicher maraskanischer Begriffe vor Augen zu führen, die sich gleichermaßen tulamidischen, hochgarethischen und solchen Wurzeln verlangen, die im sog. *Ruuz* angelegt sind.

Man kann das Maraskani, ebenso wie das maraskanische Wesen, als den Versuch begreifen, das Widersprüchliche in der Vielfalt gleichermaßen zu erhalten wie miteinander in einer höheren Ordnung zu verschmelzen. Dies führt für den Außenstehenden zu nicht immer leicht verständlichen und oft äußerst verwirrenden Mischformen, die, zusammen mit der Eigenart des Maraskani, Wortergenzen nicht zu achten (und Silben ggf. auch zu verschlucken) für den charakteristischen Klang dieser Sprache und das typisch maraskanische „Geschnatter“ verantwortlich sind.

Schlussendlich kann auch die Tatsache, dass das Maraskani ebenso viele Dialekte wie Dörfer (wenn nicht gar: Sprecher) ausbildet und nach immer weiterer Differenzierung zu streben scheint, den Neuling

entmutigen, der sich mit dieser faszinierenden Sprache vertraut zu machen gedenkt. Vermutlich muss man es zwar schon als Teil des großen Weltwunders ansehen, dass überhaupt die Einwohner des tödlichen Eilandes noch in der Lage sind, sich gegenseitig zu verstehen, aber dennoch zeigt die Erfahrung vielfach, dass es auch dem Uneingeweihten möglich ist, Zugang zu dieser Sprache zu erhalten, wenn er sich nur auf deren Besonderheiten einzulassen bereit ist.

Nicht in der Absicht, das gründliche Selbststudium zu ersetzen, sondern von dem festen Glauben daran beseelt, dass eine Vertrautheit mit Grundsätzen und Fallstricken des Maraskani dem reisenden Scholasten auf seinen Exkursionen ein nützliches (wenn nicht gar lebensrettendes) Utensil werden können, haben wir eine kleine Auswahl an Begriffen, Redewendungen und Besonderheiten zusammengestellt, die wir dem geneigten Leser im Folgenden nebst gelegentlicher Erläuterungen präsentieren. Diese basieren auf Fragmenten des großen nostrischen Maraskan-gelehrten *Asandrio Urfanyn*, die von der umtriebigen Renajida und dem geschwätzigsten Bruder Praioschziber behutsam gesichtet und, nach ausführlichen Beratungen, ergänzt sowie für den gemeinen Fremddiijj verständlich aufbereitet wurden. Leszeren mit, benisaba!

DIE KREATIVITÄT UND VIELFALT DER MARASKANISCHEN SPRACHE

Beginnen wir mit einer Reihe von Begriffen und Formulierungen, welche die Eigenart des Maraskani, große Bedeutungsunterschiede durch kleinste Variationen der Lautgestalt zum Ausdruck zu bringen,

ebenso dokumentieren wie das Potential der Sprache, durch schrittweises Verändern der Begriffsgestalt eine nahezu unendliche Vielfalt an Bedeutungen zu erschaffen.

Bahirzen – marask. für „nachwürzen“. Entstanden aus tul. „bahara“ und gareth. „Gewürz“.

Habibister (auch: *Habiberister*) – „liebste Bruderschwestern“. Es handelt sich hier um eine spezifisch marask. Steigerungsform des tul. „habibi“.

bahürzeln – aus marask. *bahirzen* und gareth. „Bürzel“. In obszöner Verwendung für verschiedene Arten rahjagefälliger Aktivitäten. Auch marask. *Bahürzel* als Bezeichnung für bestimmte Körperteile ist nachgewiesen.

Kannzbahzirza, habibister! – wörtlich mit „Kannst du nachwürzen, mein Bester?“ zu übersetzen, etwas freier als: „Könnte ich etwas mehr Salz in meine Suppe haben, mein Freund?“

Auf keinen Fall darf *Habibister* verwechselt werden mit *Habiberlichster*, das sowohl für die weibliche Scham als auch für das männliche Gesäß verwendet wird, dies jedoch in Abhängigkeit von Faktoren, die der Verfasser dieser Zeilen aufgrund seiner guten Kinderstube zu verschweigen trachtet. Der Vollständigkeit und wissenschaftlichen Redlichkeit halber sei ebenfalls angeführt, dass hierzu auch die Steigerungsform *uuz'habiberlichsterer* existiert.

Im Lichte dieser Begriffsvielfalt ergeben sich nun interessante Mehrdeutigkeiten, die wohlbeachtet sein wollen:

Kannzabahürzelhabiberlichster! – Nach Tarschoggyner Dialekt wörtlich mit – man möge mir die Unflat nachsehen – „Könntest Du meinen Allerwertesten pökeln?“ zu übersetzen, die Bedeutung in den allermeisten Dialekten entspricht hingegen eher dem rahjagefälligen: „Wie fändest Du es, wenn wir etwas mehr Schärfe in unser Liebesleben brächten?“

Baqstech – ein Bestechungsgeld. Aus tul. „*baqshish*“ und Gareth. „*bestechen*“.

Baqstecher – jemand, der besticht.

Baqstochener – jemand, der sich bestechen lässt.

baqan und *shwedzan* – beide Ausdrücke werden in etwa synonym zu „wenig gescheit und wenig interessant, aber trotzdem ohne Pause daher reden“ verwendet, wobei *baqan* stärker tul. Einschlag und vermutlich einen ähnlich Ursprung wie „*baqshish*“ aufweist, während bei *shwedzan* deutlich das stärker Gareth. Spracherbe durchschlägt.

Schwedzdummsterer – ein Dummschwätzer oder Ohrenbläser.

Es gilt, bei *baqan* eine wichtige Lautähnlichkeit zu *Bakka* („Bäcker“) zu beachten: Ein *Babakkaqa* oder auch *Schwedzbakka* ist ein Bäcker, der zu viel, wenig interessant, und dumm daher redet – aus irgendwelchen Gründen scheint insbesondere Bäckern in der maraskanischen Kultur diese Eigenschaft häufig zugeschrieben zu werden. Als *Schwedzbabakka* ist der Ausdruck nun aber überraschenderweise zumindest im Sinoda-Dialekt positiv konnotiert und wird im Sinne von „jemand, der viel Geschwätz backt“ verstanden, was auf einen guten *Kladjer* hindeutet.

Überhaupt der *Kladj*! Wohl kaum ein Wort ist für das Maraskani von so herausragender Bedeutung und steht so prägnant für ein zentrales Element maraskanischer Lebenskultur. Ein besonderes Lob stellt es daher da, jemanden als *kladjdantigster* (auch in der Variante *kladjunkelster*), d.h. als besonders kladjfreudig zu bezeichnen.

Madjanza (auch als *Madjanzigsterer* nachgewiesen, als Adjektiv: *madjanzig*) wurde vermutlich aus marask. *Madj* und tul. „*anzas*“ („Birne“) gebildet und bezeichnet eine Person, die geistig nicht in der Lage ist, die Schönheit der Welt (oder sonst irgendetwas von Bedeutung) zu begreifen.

Ein Anwendungsbeispiel zum Einüben des Bisherigen:

Wennzasiehsteren schwetzdummsterenmadjanzalrech, kunnsteren uuz'bahirzaseinam habiberlichsten, Arnulfziber? – „Wenn du diese dummschwätzerischen Einfaltspinsel Alrech siehst, kann du ihm dann bitte ordentlich Feuer unter seinem reichlich behaarten Gesäß machen, Arnulfziber?“

TRÜGERISCHE VERBÜNDETE IM MARASKANI

Oft klingen Wörter des Maraskani so, als würden sie im Vergleich zum Hochgarethi nur leicht anders ausgesprochen, obwohl sie bestenfalls eine ähnliche Bedeutung aufweisen. Der Reisende Scholast ist daher

gut beraten, nicht vorschnell auf ihren Gehalt zu schließen. Beispiele hierfür ließen sich mehr anführen, als der maraskanische Dschungel Insekten enthält, daher sei hier nur eine sehr kurze Auswahl präsentiert:

Djuldigsta! – „Du entschuldigst.“ Es ist von äußerster Wichtigkeit, zu begreifen, dass dies nicht als Frage oder als Bitte gemeint ist, sondern als Feststellung!

Dol'medja – jemand, der Fremdijs versteht (im Sinne von: ihr Gerede übersetzen kann).

Kidj – Fremdiji-Kunst.

Kladaradadj – unsinniges Fremdiji-Gewäsch.

Kudja – jedes Fortbewegungsmittel, das gezogen wird.

Kudjaer – jemand, der ein bewegliches Fortbewegungsmittel zieht.

Ladjen – Schuhe, die man zu Hause trägt. Geht zurück auf die Bezeichnung des Schuhwerks *Ru'Hallas des Weisen*.

ladjan – spazieren gehen.

Ludja – Honig am Stiel mit einem eingelegtem Trappel-Käfer.

Madj – ein sündhaft scharfes maraskanisches Hirsegericht.

Pudj – bedeutet im Maraskani eigentlich nur „*Führungswechsel*“.

quedjen – drücken.

quedjan – erdrücken.

Es gilt um jeden Preis, den Unterschied zwischen *Quedjiedich!* („Ich drücke Dich an mein Herz, liebste Bruderschwester!“) und *Quedjiadich* („Ich zerdrücke Dich wie ein lästiges Etwas, Du einzigartiges Geschmeiß!“) zu beachten, so der Reisende Wert auf eine Heimkehr in einem Stück legt.

ruhalladjan – ein Gespräch über die Schönheit der Welt bei einem gepflegten Spaziergang führen.

Skedj – ein Intermezzo während einer Aufführung der Honinger Geschichten.

Shneqa – ein schleimiges und langsames Tierchen, von dem man noch nicht weiß, ob es irgendwelche gefährlichen

und potentiell tödlichen Aspekte aufweist, es aber sicherheitshalber nicht ausschließt.

Toll'medja – jemand, der Fremdijs versteht (im Sinne von: dem, dem sie sagen, einen guten Sinn abgewinnen kann).

Toll'madja – jemand, dem zuviel Kontakt mit Fremdijs geschadet hat.

Toll'madjanzigster – jemand, der durch zuviel Kontakt mit Fremdijs die Schönheit der Welt nicht mehr erkennen kann.

zwidjan bzw. *twidjan* – neuesten Kladj auf Notizzetteln am Marktplatz verbreiten. Diese Art der Verständigung hat sich während der langjährigen Besatzungszeit insbesondere im Norden der Insel in vielfältigen Formen entwickelt.

MARASKANISCHE SPRACHE UND MARASKANISCHE LEBENSART

Eine seltsame Eigenart des Maraskani, die viel über die Wesensart der Maraskaner verrät, ist die, teils ungewöhnliche Unterschiede in den Dingen begrifflich zu markieren, auf der anderen Seite aber für

Unterscheidungen, die von *Garethjas* für wesentlich erachtet werden, keinerlei sprachliche Instrumente bereit zu stellen. Auch hierzu seien ein paar Beispiele angeführt:

Dadja – ein kleines Haus, das nach Norden hin halb-offen ist und sich seit mindestens vier Generationen im Familienbesitz befindet.

Pridja – Die Bank vor einer *Dadja*, sofern sie zu einem Großteil aus geflochtenem *Shilaf* (=Schilf) besteht.

Quadj – interessanter, aber nicht so wirklich wichtiger *Kladj* bzw. *Kladj*, den auch die eigene Schwieger-Großmutter schon gehört hat.

Riqja – wörtlich aus dem Tul. übernommen (bezeichnet dort eine Rädersänfte) und weitgehend bedeutungsgleich mit *Kudja*. Interessant wird es bei der Betrachtung des *Riqja-Kudjaers*:

Rifiqza – ein *Kudjaer*, der keinerlei Rücksicht auf seine Umgebung nimmt.

Riqschneqaster – ein *Kudjaer*, dem man beim Ziehen die Schuhe besohlen kann.

Quadjriqaster – ein *Kudjaer*, der ununterbrochen im Erzählen begriffen ist. (Es sei darauf hingewiesen, dass die Anzahl der *Kudjaer*, die nicht in diese Kategorie fallen, eher überschaubar ist. Der Reisende *Fremdiji* sollte daher viel Geduld bei der Suche mitbringen.)

Riqschnequadjriqaster – ein *Kudjaer*, der vor lauter *Kladj* das Ziehen vergisst.

Benikudjasabad – eine *Riqja* mit mehr als einem *Kudjaer* (deren Anzahl aber stets durch zwei teilbar ist), von denen entweder alle parallel ziehen oder ein Teil zieht, während die anderen nebenher laufen und entweder dem *Kudjaer* und den *Verkudjaten* (d.h. den Reisenden) den neuesten *Kladj* und *Tradj* berichten. Insbesondere zu Marktzeiten ist es in Städten mitunter nicht leicht zu entscheiden, ob man es mit einer normalen *Riqja* oder einem *Benikudjasabad* zu tun hat.

Tradj – *Kladj*, der nach dem höchsten Stand der Sonne ausgetauscht wird.

Das Maraskani kennt übrigens mehr als 16 Begriffe für „Insekt“. Dabei ist alles von „kleines, farbenfrohes Tierchen“ (*Klainstbunterstich*), über „friedvolle Bruderschwester“ (*Benikrabbala*) bis zu „alles vernichtender Vielfraß“ (*Uuz'Allfreszerenster*) und „Vernichter der Zivilisation“ (*Stecherzakäthrajinsterer*).

Im Gegensatz hierzu kennt die maraskanische Sprache seltsamerweise z.B. nur ein Wort für „unsichtbar“, „verschwunden“, „egal“ und „von gestern“, nämlich: *uuz'fudjigster*.

Auch „stumm“, „beschränkt“, „unhöflich“ und „nicht

gesprächig“ werden als *kladj'karigster* zusammengefasst.

Paidja steht sowohl für die Angel, den Haarzopf, den Pferdeschweif und die Liane. Die Betonung kann dabei Aufschluss über die Bedeutung geben, in den meisten Fällen entgehen dem Nichtmaraskaner solche feinen Unterschiede jedoch, und es gilt, das Gesagte nach dem jeweiligen Kontext zu erschließen. Der Satz *Deine Uum hatsa schoenster Paidja!* lässt also wahrscheinlich auf die Haarpracht der Mutter des Angesprochenen schließen und weniger auf ihre Neigung zu al'anfanischen Praktiken.

PÜTZLICHE BEGRIFFE, REDEWEIDUNGEN, SINNSPRÜCHE, WEISHEITEN UND FLOSKELN

„Preise die Schönheit, Bruderschwester!“ Von keinem Satz scheint es so viele dokumentierte Varianten zu geben wie von der traditionellen maraskanischen Grußformel. Wir stellen hier lediglich zwei vor:

Muakijihamid'za, Benisaba! – die Variante mit stärker tulamidischem Einfluss. *Muakiji* leitet sich vom tul. Wort für Schönheit ab, auch *hamzid'za* hat tul. Ursprünge in der Bezeichnung des Lobpreises.

Hamid'za (Uuz')Schönsteres Benisaba – Eine von vielen nachgewiesenen Varianten mit stärker gareth. Spuren. Zu bedenken ist auch, dass es verschiedene Varianten dieser Grußformel gibt, die marask. *U'Schaja* (größere Schönheit oder Hoffnung) verwenden.

Ab'jezzinnichawidaheimastatt! – „Liebling, ich bin zu Hause!“

Aljedabenisaba voreskidengeweiszatuuzspäter – "Hinterher hat es jede Bruderschwester vorher gewusst."

Fürn hälzamiaja? – „Was glaubst Ihr eigentlich, mit wem Ihr hier sprecht?“

Gudjamundich! – „Möge es Dir schmecken und Dich am Leben lassen.“

Habzachwasm Uuz'Boosterenkisch? – „Hat man vielleicht noch von der grünen Tollkirsche?“

hainsteren – flauschig, sich angenehm anschmiegend.

Irkonza schomamabschaldan – „Es war ein anstrengender Tag, wir haben viel erreicht und gelernt, aber jetzt möchte ich mich gerne zur Ruhe begeben und rate euch, dasselbe zu tun.“

Kaedjahab – ein äußerst süßliches Tomatengericht.

Ka'har Li'djunkei – ein Vertreter der reinen Lehre.

Kannsterenkladjlautan, Benisaba! – „Das kannst Du laut sagen, Bruderschwester!“

Kommzamizzu Frumolds Uuzbestererfremdijiküchen? – „Wie wäre es, wenn wir zur Abwechslung einmal ausländisch essen gehen würden?“

Konnzamalauzgeban wennzaheimakum? – „Sag mir bitte Bescheid, wenn Du nach Hause gehst.“

Konnzamalwaszeu kladjtwidjan? – „Was gibst Neues?“ (verbunden mit der Aufforderung, dies schriftlich mitzuteilen)

Lassjaschmekkzaren! – „Möge es Dir munden!“

Laszaloszlegan! – beliebte Aufforderung maraskanischer Rebellen zum Erstschlag.

nekjan – seinen Unmut äußern.

Uuz'Gemütlichsteren – Das Heim der Familie.

Shaï z'klugzterster – Jemand, der sehr gelehrt und wissend daher redet, aber eigentlich keine Ahnung hat.

Schautzahiaja, Benisaba! – „Schau her, Bruderschwester...“

Schik'djehetz – bedeutet in etwa "Es reicht!". Leitet sich her vom Richterspruch eines *Ka'Shiks*.

Schlafzagudjeren! – „Gute Nacht!“

Träumzauz'schönster – „Mögen eure Traumgesichte vielgestaltig sein!“

Wennza shaizklugzteren meakladaradadj Selijida wirstatollmadjanzigsten, schik'djehetz! – „Gib Einhalt, Selijida! Wenn Du weiter so viel von diesem Fremdigewäsch nachplapperst, wirst du irgendwann nicht mehr wissen, wohin Du Dein Auge zu richten hast, um die Schönheit der Welt zu erblicken!“ (Handijian Derfromold vom Amdeggyn im Gespräch mit einer Schülerin)

MARASKANISCHE 24 PHILOSOPHIEN



EINE INOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU MARASKANISCHEN PHILOSOPHIEN

FANPRODUKT



24 MARASKANISCHE PHILOSOPHEN

VON

Praioschziber dem Geschwätzigen,
Salazajian dem Lehrmeister

UND

Vibardjian der Stimme

MIT TATKRÄFTIGER UNTERSTÜTZUNG VON

Zifermold dem Zahlenmeister

UND

Renajida, die mit am Ursprung stand

IN FORM GEGOSSEN VON

Fejiamold dem Schiebenden

MIT SCHÖNHEIT ERFÜLLT VON

Janinjida der Robbenden

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.



INHALT

INHALT	3	9. Frantanjin der Verwunderte	14
STATT EINER EINLEITUNG	4	10. Wiladjian Vegziber der Phexible	15
DIE VIER KANONISCHEN KLASSIKER ...	6	11. Sulziber der Dichter	15
1. Zendajian der Stille	6	12. Giwuldijian vom Gewitterstein	16
2. Zaboron von Andalkan	6	13. Mujiajian der Rechner	16
3. Dschindziber von Cavazoab	7	14. Scheřjian mit der Rajdegga	18
4. Zendajian der Täuscher	7	15. Rhinijadiwesab die Rastlose	18
... UND 24 NICHT-KANONISCHE ERGÄNZUNGEN	8	16. Mylendijian der Gründliche	19
1. Marech der Uralte	8	17. Bardschinnziber der Sänger	20
2. Zulhjadiserab die Gütige	8	18. Denderan der glückliche Asket	20
3. Wakahabeth die Bunte	9	19. Dalejin der Tiefschürfende	21
4. Ayiderasab die Zerstreute	10	20. Tulajin der Spieler	22
5. Hachmuthziber der Fröhliche	11	21. Chizuranziber der Nachdenkliche	23
6. Jujurdajida die Weitsichtige	12	22. Axanjida die Unverwüstliche	23
7. Elgoran der ausführlich Betrachtende	12	23. Dijozer der Einwanderer	24
8. Maralusab die Tugendhafte	13	24. Tsegigendjian und Safernesagidjia	25



STATT EINER EINLEITUNG

2 x 4 FRAGEN DES WISSBEGIERIGEN LESERS AN DIE AUTOREN

1. Was, bei der Schönheit der Welt, ist das?

Diese Spielhilfe enthält 24 inoffizielle Beschreibungen maraskanischer Philosophen aus der aventurischen Vergangenheit und Gegenwart. Zur besseren Einordnung wurden dieser Beschreibung zudem vier kanonische, d.h. im offiziellen Aventurien gesetzte Personen aus der ungefähr 600 BF beginnenden *Ära der Philosophen* der maraskanischen Geschichte vorangestellt.

Zu jeder philosophischen Bruderschwester findet sich jeweils eine kurze Beschreibung ihrer Lehre, einige Hinweise dazu, womit sich Schüler und Nachfolger des Gelehrten vorrangig beschäftigen, einige typische Zitate sowie ggf. Mysterien und Geheimnisse. Da auch bei den vier kanonischen Philosophen eigene Ideen ergänzt wurden, haben wir entsprechende Textpassagen zur besseren Orientierung mit dem Symbol der Rauschgurke (☘) versehen, das sich jeweils nach dem entsprechenden Absatz findet.

2. Und was, in Rur und Grors Namen, soll das bezwecken?

In kaum einem Text über das wunderbare Eiland östlich des aventurischen Kontinents fehlt der Hinweis darauf, dass die Maraskaner in besonderem Ausmaß zu Philosophie und Sektiererei neigen. Wie es ein Sprichwort der Fremddijs so schön auf den Punkt bringt: „Wenn vier Maraskaner zusammentreffen, gründen sie eine Sekte oder bringen sich um.“ Angesichts der Tatsache, dass das Philosophieren, Diskutieren, Auslegen und Interpretieren von zentralen Lehrsätzen der maraskanischen Weltansicht einen so zentralen Teil der maraskanischen Kultur ausmacht, erstaunt daher, dass es vergleichsweise wenig offizielle Angaben zur maraskanischen Philosophie und denen gibt, die sie betreiben. (Die wichtigste Ausnahme hierzu stellen die bereits oben genannten vier kanonischen Philosophen dar, die wir dem bis heute unerreichten Wirken K.H. Witzkos verdanken und zu denen es vergleichsweise konkrete und ausführliche Setzungen gibt.)

Diesem Umstand soll durch die vorliegende Spielhilfe ein wenig Abhilfe geschaffen werden. Wer also z.B. als Spieler am Spieltisch maraskanisches Flair vermitteln möchte oder für seinen maraskanischen Helden noch etwas Hintergrundwissen benötigt, mit dem dieser seine Mitstreiter beglücken kann, und wer aber keine Zeit oder Lust hat, hierfür ein eigenes Konglomerat konfuswunderbarer Ideen zu erfinden, der wird auf den folgenden Seiten in vielfältiger Weise fündig. Auch wer Lust hat, noch tiefer in die maraskanische Sicht der Welt einzutau-

chen, als einem dies die offiziellen Materialien ermöglichen, findet hierfür zahlreiche Anregungen, die aber natürlich das spezifische Maraskanverständnis der Autoren widerspiegeln. (Dies muss nicht allen entgegenkommen – Maraskanfans neigen bekanntermaßen ebenso zu Streit und Sektiererei wie das von ihnen hochverehrte Volk.) Darüber hinaus haben wir uns auch bemüht, an der einen oder anderen Stelle Geheimnisse zu erdenken, die findigen Meistern als Abenteueraufhänger dienen können. Dass dies bei Philosophen weniger leicht ist als bspw. bei Magiern, Namenlosengeweihten und Schweinehirten, versteht sich. Vielleicht ist es uns aber dennoch gelungen, etwas Brauchbares zusammen zu tragen. Das Urteil hierüber überlassen wir der uns hoffentlich wohlgesonnenen Leserschaft.

Schlussendlich bietet die Spielhilfe natürlich auch Material, um ein Abenteuer mit einer rein maraskanischen Philosophengruppe zu gestalten, in dessen Plot-Mittelpunkt der diskursiv ausgetragene Streit über eine wichtige metaphysische oder erkenntnistheoretische Frage steht. Wir sind uns allerdings unsicher, ob wir jemandem dazu raten sollten, denn wie hieß es schon in den geheimen Berichten der Maraskanabteilung der KGIA? „Maraskanische Philosophie macht sehr schnell abhängig. Fangen Sie gar nicht erst damit an!“

3. Aha. Soll das also etwa ernsthafte Philosophie sein?

Vor solch einzigartiger Torheit mögen uns Rur und Gyor bewahren! Die hier ausgebreiteten Ideen sind, im besten Sinne des Wortes, pseudophilosophischer Quadj, und wer sich mit ihnen beschäftigt, läuft nicht Gefahr, tiefsinnige Erkenntnisse über die Welt zu erhalten (so denken wir zumindest, aber was wissen wir schon). Hier und da sind natürlich einige Versatzstücke real existierender Philosophen und philosophischer Theorien verhackstückt und aventurisiert worden, diese gehen aber an keiner Stelle über das hinaus, was ein oberflächlicher Streifzug durch die Philosophiegeschichte in einschlägigen Wikipedia-Artikeln zu Tage führt und wurden zudem bis zur Unkenntlichkeit verzerrt.

4. Soso, also ist das hier alles nur dummes Zeug?

Ganz sicher nicht – zumindest ist es nicht alberner als unser Hobby selbst. Wie aber lehrt uns ein altes maraskanisches Sprichwort? „Selbst wer lang im Trüben fischt, mag gelegentlich eine Perle finden.“ Und natürlich ist alles zum Thema Maraskan immer ernsthaft und fröhlich zugleich, es darf also auch gerne gelacht werden.



5. Aber sicherlich ist es doch vor allem ein Aufguss verschiedener Ideen aus der fernöstlichen Philosophie, hab ich Recht?

Nein, denn von dieser haben die Autoren viel zu wenig Ahnung, und außerdem möchten sie auch nicht einem verbreiteten Missverständnis der maraskanischen Kultur Vorschub leisten. Bestenfalls einige Splitter fernöstlicher Philosophie und Mystik haben wir (nicht sonderlich gut kaschiert) in den Text eingebaut.

6. Ich habe keinerlei Ahnung von Maraskan, kann ich diese Spielhilfe trotzdem mit Gewinn lesen?

Gewiss! Aber deutlich mehr Freude wirst Du, geschätzte Bruderschwester, sowohl bei der Lektüre dieser Spielhilfe als auch bei der Beschäftigung mit Deinem Lieblingshobby, ja eigentlich in Deinem ganzen Leben haben, wenn Du diese einzigartige Wissenslücke zunächst endlich schließt. Hierzu empfehlen wir Dir, die folgenden Bücher von *Karl-Heinz Witzko* in der genannten Reihenfolge zu lesen bzw. zu spielen: **Straßenballade; Am Rande der Nacht; Die Ungeschlagenen; Treibgut; Spuren im Schnee; Tod eines Königs; Die beiden Herrscher; Die Königslarve; Westwärts, Geschuppte!**

7. In Ordnung, ist erledigt. In welcher Reihenfolge sollte ich nun die 24 Philosophen lesen?

Am besten von vorne nach hinten, da sie chronologisch geordnet sind und manche früheren die nach ihnen folgenden auf verschiedene Weise beeinflusst haben.

8. Halt, eine letzte Frage noch! Sollten es nicht eigentlich 64 Philosophen sein?

Scharf beobachtet, Bruderschwester Watsonziber! An den nächsten 40 wird auch schon hart gearbeitet. Weihnachten 2032 könnte eine reelle Option für die Veröffentlichung der hin und wieder erweiterten zweiten Auflage sein, sofern wir, DSA und das schlechte Anagramm von „Dere“ dann noch existieren und wohlauf sind.

In diesem Sinn: Hamid'za All'Schönsteres, Benisaba!

Anwesend und hungrig im Dezember 2014 an verschiedenen Stellen des Limbus,

Die Autoren



DIE VIER KANONISCHEN KLASSIKER DER PHILOSOPHENÄRA ...



1. ZENDAJIAN DER STILLE

713–776 BF

LEHRE

Zendajian begriff die Analogie als fundamentales Welt- und Erkenntnisprinzip und bestimmte u.a. anhand der Wurzelknolle der Maraskanzeder den Durchmesser des Weltendiskus auf 33.000 Meilen.

Seine Ideen waren zudem von besonderer Bedeutung für die Praxis der Auslegung der Draijsche aus den *Heiligen Rollen der Beni Rurech*.

SCHÜLER ZENDAJIANS

Viele von ihnen sind kompetente Interpreten der Draijsche, die ihr Leben vor allem mit dem Studium und der Auslegung der heiligen Rollen verbringen. Manche widmen sich auch der Aufgabe, zu beweisen, dass sich nicht

nur das Große im Kleinen, sondern auch das Kleine im Großen spiegelt und die Welt insofern vollständig symmetrisch geordnet ist. Angeblich brach *Friesumold der Wanderer* 956 BF mit dem Ziel auf, alle Kontinente Deres zu bereisen, um auf diese Weise etwas über die innere Beschaffenheit der Rauschgurke zu erfahren. Sein Schicksal gilt, im Gegensatz zur Beschaffenheit der Rauschgurke, gegenwärtig als ungewiss. 🍃

ZITATE

„Kein Teil der Welt ist dem anderen fremd.“

„Warum bei uns ein Sack Reis umfällt? Wohl deshalb, weil irgendwo anders auf dem Diskus jemand auf den Boden gestampft hat, Bruderschwester.“ 🍃

2. ZABORON VON ÄNDALKAN

(VERMUTETER BORONSTAG IM JAHR 743 BF)

LEHRE

Zaboron von Andalkan ist sicherlich der am schwersten fassbare und berüchtigtste aller maraskanischen Denker aus der Ära der Philosophen. Ausgehend von der Annahme der veränderbaren Schönheit der Welt argumentierte Zaboron, dass sich die Welt vor allem dadurch verschönern ließe, dass man alles ausmerze, was der Schönheit der Welt abträglich sei. Die von ihm gegründete radikale Sekte der *Zaboroniten* wurde für grausame Mordserien und unfassbare Brutalität im Dienste der Verschönerung der Welt bekannt, bis sie sich, da Zaboron selbst bei der Beantwortung der Frage, wer alles die Schönheit der Welt vermindere, immer großzügiger verfuhr, zunächst in internen Zwist und dann in einem waschechten Bruderkrieg verwickelte. Aus diesem Konflikt resultierte die Abspaltung der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*, die ihre zaboronitischen Glaubensbrüder in der Folge (nahezu) vollständig vernichtete. Schon allein aufgrund dieser Exzesse (und aus Gründen des Selbstschutzes), wird Zaboron heute kaum noch für seine Lehre als philosophisches Vorbild geschätzt.

Von ein paar im Verborgenen agierenden Denkern abgesehen, gilt er bestenfalls noch als Beispiel eines redlichen,

aber irrenden Denkers, aus dessen Fehlern sich Wichtiges erlernen lässt. 🍃

SCHÜLER ZABORONS

Schüler Zaborons sind folgerichtig heute äußerst selten und durch das Wirken der Bruderschaft auch nahezu ausgerottet. Den meisten Verbliebenen gilt gerade der gravierende Irrtum als bedauerliches, aber dennoch nützliches Hilfsmittel auf dem Weg zur Erkenntnis, und sie bemühen sich, aus dem intensiven Studium von Leben, Lehre und Wirkung Zaborons etwas über das Verhältnis von Wahrheit, Erkenntnis und Fehler zu lernen. 🍃

Dessen ungeachtet soll es weiterhin noch vereinzelte zaboronitische Splittergruppen geben, welche der reinen Lehre ihres Vorbilds anhängen.

ZITATE

„Es ist nicht das Leben,
Es ist nicht der Tod,
Es ist nicht die Butter,
Es ist nicht das Brot.
Es ist nichts.“



„Ich sage: Tsa und Boron sind nicht zwei Diener Rurs, es ist eine und dieselbe Dienerschaft. Ich sage: So einer huldigt mehr dem Borongesicht Tsas, das ist Traum und Vergessen, als jener huldigt dem Tsagesicht Borons, das ist Leben und Bewegung, so verkleinert er die Schönheit der Welt. Ich sage: So ihr jenem gebt, was er wirklich erstrebt, und was auch ist Teil des Borongesichts Tsas, so vermehrt ihr die Schönheit der Welt. Ich sage: So ihr jenem nehmt, gebt ihr!“

—Beides aus: Aus den Briefen Zaborons von Andalkan, 740 BF

„Dies habe ich vernommen: Da die Schönheit der Welt vollkommen ist, muss auch im Irrtum Weisheit und Erkenntnis zu finden sein. Wer die Beschaffenheit der Welt erkennen will, der höre dem Irrenden zu und mühe sich, selbst zu irren in Weisheit.“

—Isidimold der Gräber, Gründer der im Verborgenen operierenden Sekte der Diskusästhetiker, neuzeitlich

3. DSCHINDZIBER VON CAVAZOAB

GELEBT UM 740 BF

LEHRE

Dschindziber stellte die Frage nach der Eigenständigkeit der maraskanischen Kultur und die Grundsatzfrage: „Was ist Kunst?“. Als Antwort verfasste er vier einfache Regeln, die ihre Begründung aus dem Wesen von Rurs Schöpfung zogen und denen zufolge wahre Kunst die Natur und Schönheit der Welt ausdrückt.

SCHÜLER DSCHINDZIBERS

Sie verschreiben sich häufig der Überprüfung und Verfeinerung seiner Kunsttheorie durch Rezeption und Prakti-

zieren verschiedener Künste und bemühen sich, ihr Leben in möglichst umfassender Form nach den vier Regeln auszurichten.

ZITATE

„Wahre Kunst ist in allem ein Abbild der Schöpfung: Sie ist wahr, widersprüchlich, schön und vollkommen. Die höchste aller Künste bleibt die, das eigene Leben produktiv und sinnerfüllt zu gestalten. Ein solches Leben trägt seine Wahrheit, Schönheit und Vollkommenheit widersprüchlich in sich.“

4. ZENDAJIAN DER TÄUSCHER

VERMUTETER BORONSTAG IM JAHR 791 BF

LEHRE

Ernannte sich selbst zum Nachfolger *Zendajians des Stils*. Zendajian der Täuscher vertrat u.a. die These, dass der Blutaar dreihundertmal langsamer als der Weltendiskus fliege, und er berechnete auf Grundlage dieser Hypothese die Geschwindigkeit der Welt. Er starb an einer Fischvergiftung.

SCHÜLER ZENDAJIANS

Bei ihnen handelt es sich überwiegend um Zahlenmystiker. Zendajians Einfluss wirkte dabei vor allem über seinen unmittelbaren Schüler *Mujiagian der Rechner* und dessen Nachfolger. Eine kleine Fraktion der Anhänger Zendajians (später unter dem Namen *Die Mitläufer* bekannt) versuchten, zentrale Thesen ihres Lehrmeisters zu widerlegen und die Geschwindigkeit des Diskus durch kontinuierliche eigene Bewegung entgegen der Drehrich-

tung zu erhöhen, um die Welt so zu beschleunigen und schneller an ihr Ziel kommen zu lassen. Während ein Großteil der Anhänger Zendajians diesem Treiben vor allem mit Unverständnis und Häme gegenüberstand, fühlte sich eine ebenfalls kleine Fraktion herausgefordert, möglichst häufig mit der Drehrichtung des Diskus zu reisen, um so das schändliche Treiben der Mitläufer zu neutralisieren. Diese Gruppierung erhielt später den Namen *Die Gegenläufer*. Zu ihnen gehörte auch *Rhinijadivesab die Rastlose*, die im Zuge ihrer Gegenläuferschaft zudem eine ganz eigene Philosophie der Bewegung entwickelte.

ZITATE

„Nur weil es uns eilt, dreht sich der Weltendiskus nicht schneller.“

„Wir sind, wozu wir uns machen, und wir machen uns zu dem, was wir waren und sein werden.“

... UND 24 NICHT-KANONISCHE ERGÄNZUNGEN

1. MARECH DER URALTE

TSATAG 471 BF, VERMUTETER BORONSTAG 598 BF

LEHRE

Dieser maraskanische Philosoph wurde vor allem für seine Lehre des vierfachen Sinns der Schriften bekannt und verehrt, und seine Überlegungen zur Interpretation der *Heiligen Rollen der Beni Rurech* wurden wegweisend für die Auslegung und das Studium der Drajsche.

Marech lehrt, dass jede Textstelle der heiligen Rollen erstens in ihrer wörtlichen Bedeutung eine faktische Begebenheit beschreibe, zweitens, metaphorisch verstanden, eine höhere Wahrheit verdeutliche, drittens eine moralische Lehre exemplarisch vorstelle und viertens einen Hinweis auf die Zukunft und das weitere Schicksal von Rurechs Volk enthalte. Da zahlreiche der rätselhaften Drajsche, je nach Entschlüsselungstechnik, einen ganz unterschiedlichen Wortsinn erhalten, multipliziert die konsequente Anwendung der Lehre Marechs die entschlüsselbaren Bedeutungskomponenten der Drajsche ins nahezu Unermessliche. Der Überlieferung nach soll Marech erst im sagenhaften Alter von 128 Jahren an seinem Tsatag verstorben sein.

SCHÜLER MARECHS

Sie widmen sich fast ausschließlich der Weiterentwicklung und Verfeinerung zahlreicher von Marech entwickelter In-

terpretationstechniken zur Entschlüsselung der Bedeutungsebenen der Drajsche. Viele seiner Nachfolger sind Priester des Rur-und-Gror-Glaubens. Der wichtigste und wirkungsmächtigste Nachfolger Marechs ist ohne Zweifel *Zendajian der Stille*. 🍀

ZITATE

„Nicht der hat Weisheit, der eine heilige Schrift hat, sondern nur, wer von einer solchen den rechten Gebrauch zu machen versteht.“

MYSTERIA ET ARCANAE

Da Marechs Wirken in eine Zeit fällt, in der die Originale der *Heiligen Rollen der Beni Rurech* als verloren galten (vermisst seit 337 BF, wiedergefunden 1014 BF), musste Marech sich in seine Deutungen teils auf nicht immer fehlerfreie Abschriften stützen, was zu einigen interessanten Effekten führte. So deutete er bspw. eine minimal abgewandelte Abschrift des 13. Drajschs dahingehend, dass dort die Möglichkeit der Verschönerung der Welt verkündet wird, und er weissagte zugleich, dass im Namen dieser Idee großes Unheil über Rurechs Stamm kommen werde. Die Vermutung liegt nahe, dass Marech hiermit das spätere Wirken Zaborons zugleich voraussagte und philosophisch vorbereitete.

2. ZULHAJADISERAB DIE GÜTIGE

583–663 BF

LEHRE

Eine heute fast gänzlich in Vergessenheit geratene Philosophin. Zulhajadiserab lehrt, das Wesen der Harmonie sei der Ausgleich von Gegensätzen, der allein durch Eingeständnis des Rechts des Gegenteils auf Existenz und Entfaltung gewährleistet werden könne. Kampf und Gewalt werden von ihr als Ausdruck von Ungleichgewicht und als Form des Hässlichen wahrgenommen, der Weg zur Herstellung von Harmonie und Schönheit liegt nach ihr stattdessen in Vergebung und Anerkennung des Gegenübers. In ethischer Hinsicht bedeutet dies, dass Toleranz und Nachsichtigkeit in der Philosophie Zulhajadiserabs zu den wichtigsten Tugenden, Verstehen und Verzeihen als wichtigste ethische Praktiken gelten.

SCHÜLER ZULHAJADISERABS

Sie bemühen sich in praktischer Hinsicht vor allem um das Schlichten von Streit und bewaffneten Konflikten und versuchen sich an der von *Ashkanziber dem schrecklich Mildten* (einem Schüler Zulhajadiserabs) entwickelten Form des passiven Widerstands, der das bewusste Übertreten von Regeln beinhaltet, um bei der strafenden Person einen Überdruß an der Bestrafung selbst zu provozieren. Während der Zeit der Besatzung durch das Mittelreich und die borbaradianischen Machthaber hat diese Form des Protests zur Auslöschung der wenigen verbliebenen Anhänger Zulhajadiserabs geführt, und erst in jüngster Zeit scheinen sich erneut vereinzelte Bruderschwestern für ihre Friedenslehre zu interessieren. Nach der Befrei-



ung Tuzaks und Borans und in Zeiten eines wiedererstarrenden freien Maraskans mögen Personen, welche die Macht der Versöhnung predigen und versuchen, die tiefen Gräben der Vergangenheit zu überbrücken, vielleicht bald auch wieder dankbare Zuhörer finden.

ZITATE

„Erkennt dies, Bruderschwestern! Der Hass ist die einzige Leidenschaft, zu der es kein Gegenstück gibt. Sie ist bruderlos, denn wer sich oder andere hasst, hasst die Schöpfung und ist blind für die Schönheit von Rurs Geschenk. Die Liebe ist daher nicht das Gegenbild zum Hass, vielmehr verhält es sich so: Eien zu lieben ist entgegen gestellt die Liebe zu Allem, und alles zu lieben hat sein Gegenstück in der Liebe zu diesem oder jenem im Hier und Jetzt. Zu hassen hingegen, heißt bruderlos fühlen.“
—Zwölf Gespräche über die Liebe zur Schöpfung, 645 BF



MYSTERIA ET ARCANIA

Zulhajadiserab war ursprünglich eine berüchtigte liebfelddische Schwerverbrecherin, die wegen namenloser Umtriebe zum Tode verurteilt wurde, aber in letztem Moment vor Vollstreckung des Todesurteils fliehen konnte. Was sie dazu bewegte, nach Maraskan auszuwandern, dem Glauben an den Namenlosen abzuschwören, sich dem Studium der Philosophie zu widmen und zu der ausgeglichenen, hilfsbereiten und redlichen Frau zu werden, als welche sie ihre Schüler kannten, ist unbekannt.

Zulhajadiserab ist in philosophischer Hinsicht eine wichtige Vordenkerin und Inspirationsquelle für die maraskanische Sekte *Garasabayad Barmherzigkeit* (vgl. **Goldene Flügel**, S. 5) mit deren Gründerin *Garasab Guleden*, einer geheimen Geweihten des Namenlosen, Zulhajadiserab eng befreundet war, und in deren Hauptwerk „Goldene Flügel“ zudem wichtige Elemente der Versöhnungslehre Zulhajadiserabs eingingen. Dass Zulhajadiserab somit unbewusst gerade dem Wirken des Bruderlosen auf Maraskan diene, muss als tragische Ironie ihrer Geschichte gelten.

3. WAKAHABETH DIE BUNTE

666–701 BF

LEHRE

Wakahabeth versucht, philosophisch zu klären, was der Mensch als Wesen an sich sei. Sie bedient sich bei ihrer Antwortsuche des Ansatzes, eine philosophisch saubere Unterscheidung des Menschen vom Tier zu vollziehen und herauszuarbeiten, was den Menschen spezifisch vom Tier unterscheidet. Hierbei verwirft sie zunächst zahlreiche unter Philosophen beliebte Antworten (die Vernunft, das Gefühl, das Gewissen, die Neigung zum Philosophieren etc.) und wählt statt dessen den radikalen Ansatz, als spezifische Differenz die beiden viergliedrigen Daumen (wobei sie auch weite Teile der Hand mit zum Daumen zählt) und die besondere Beschaffenheit der Nägel der Fußzehen zu bestimmen. Vor diesem Hintergrund leugnet Wakahabeth konsequenterweise, dass der Mensch dem Tier in irgendeiner wesentlichen Hinsicht überlegen sei, und argumentiert zugleich, dass man den glücklichen Umstand, mit so schönen Nägeln gesegnet zu sein, durch ansprechende Bemalung in den Dienst der Verschönerung der Welt stellen sollte.

Wakahabeth starb 701 BF bei dem Versuch, einer Maraskanfeder ihr Unterscheidungskriterium von Mensch und Tier darzulegen. Ihre philosophischen Gegner behaupten bis heute, Wakahabeth sei bei diesem letzten Disput sturzbetrunken gewesen, einen Quellenbeleg für diese Behauptung gibt es jedoch nicht.



SCHÜLER WAKAHABETHS

Diese sind meist an ihren bunt lackierten Zehennägeln zu erkennen, auf denen manchmal auch eine stilisierte Zeichnung der Denkrichtungsgründerin angebracht ist. Sie reisen oft und gern, da sich Wakahabeths Lehre leicht auf zwei großen Papierbögen unterbringen lässt und somit kein nennenswertes Gewicht im Wandergepäck bedeutet. In Dörfern und Städten Maraskans sind Anhänger Wakahabeths zudem beliebt, da sie sich durch eine wesentlich größere Zugänglichkeit und Leutseligkeit auszeichnen als andere maraskanische Philosophiegelehrte. Obwohl sich Wakahabeths philosophische Gedankenwelt auf die zwei genannten Grundideen beschränkt, genießt sie bis heute auch eine ungebrochene Beliebtheit bei vielen Philosophieinteressierten im einfachen Volk. Eine gewisse Simplität sowie die ohne großen Aufwand zu befolgenden Handlungsempfehlungen ihrer Lehre sind hierfür sicherlich nicht ganz unwesentlich.

ZITATE

„Sieh' die Ziegen auf der Weide, sie mähen nicht, sie ernten nicht, und doch stillen sie ihren Hunger und geben Milch. Und die Ziege blickt dich an und will dir sagen: Warum melkst du mich nicht, da ich mich doch nicht selbst melken kann? Und der Mensch sagt sich beim Melken: Gut ist es, dass ich die ersten zwei Glieder meines Daumens habe, und das dritte und vierte Glied erst recht, und das gleich zweimal, links und rechts, denn so kann ich melken, und mir einen guten Käse da-

raus machen, den ich voll Vergnügen zu verspeisen gedenke. Aber das Tier an sich kennt keinen Käse, und das, mein Freund, sollte dir zu denken geben, wenn du wähnst, du seist der Mittelpunkt von Rurs wunderschönem Geschenk."



MYSTERIA ET ARCANAE

Auch wenn der Gedanke nahe liegt, so müssen wir an dieser Stelle die Vermutung, Wakahabeths Lehre von der Verschönerung der Welt durch Bemalung der eigenen Zehen könne einen Einfluss auf das ketzerische Gedankengut Zaboron von Andalkans gehabt haben, ins Reich der Legenden verweisen.

4. AYIDERASAB DIE ZERSTREUTE

694–742 BF

LEHRE

Eine der wenigen im Kreis der maraskanischen Gelehrten, die nicht durch einen Lehrmeister oder eine Lehrerin geprägt wurde und die zudem ein sehr ausführliches schriftliches Hauptwerk hinterlassen haben soll – auch wenn dieses weitgehend als verschollen gilt. In *Was kehrt zurück, wenn wir zurückkehren?* stellt Ayiderasab die Frage nach Existenz und Unsterblichkeit der Seele und erörtert zudem, was es heißen könnte, von der Identität einer Person durch die Zeit hinweg zu sprechen.

Ayiderasabs Ergebnisse sind in entscheidender Hinsicht negativ: Sie verneint die Existenz eines eigenständigen Objekts namens „Seele“ oder „Geist“ und bestimmt das Seelische stattdessen als eine besondere Form, in der sich Materie anordnet und bewegt. Hierauf aufbauend verneint Ayiderasab auch die Möglichkeit einer klaren Zuordnung einzelner geistig-seelischer Erlebnisse zu ein und derselben Person und gelangt in letzter Konsequenz daher zur Annahme eines allumfassenden Kollektivbewusstseins, das Form all dessen ist, was besteht und existiert. Ayiderasab lehrte in ethischer Hinsicht, dass die Einsicht in diese für den gemeinen Verstand unbequemen Wahrheiten den Schlüssel zu wahrer Glückseligkeit enthält.

Vermutlich wurde seit der Entwicklung der Magierphilosophie kein vergleichbar radikaler philosophischer Gedanke entwickelt, jedoch hat Ayjiderasabs System bislang kaum über den engsten Kreis ihrer Schülerinnen und Schüler hinaus gewirkt, da ihre erhaltenen Schriften selbst für maraskanische Verhältnisse obskur und schwer verständlich und zudem überwiegend nicht frei zugänglich sind. Wie viele andere Philosophen ihrer Generation starb Ayjiderasab durch das Wirken der Zaboroniten. Der größte Teil ihrer Schriften ging aus deren Händen in den Besitz der Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas über, deren Führungszirkel sie später, eingedenk der Gefährlichkeit der in ihr niedergelegten Gedanken, der Priesterschaft von Rur und Gyor überantwortete, die sich seitdem mit der Erforschung, Auswertung, Kritik und vor allem sicheren Verwahrung von Ayiderasabs Schriften beschäftigt. Die Priester der Zwillingsgötter haben ein starkes Interesse daran, den Inhalt der Schriften Ayiderasabs geheim zu halten und, wenn möglich, in den Besitz noch existierender Abschriften und nachgelassener Schriften zu gelangen.

SCHÜLER AYIDERASABS

Außerhalb kleinerer, meist zurückgezogen lebender geheimer Gelehrtenzirkel sind Ayjiderasabs Theorien heute kaum noch jemandem bekannt. Neben dem Studium der teils nur in Form unzuverlässiger Abschriften vorliegenden Schriften, das ein gehöriges Ausmaß an Zeit in Anspruch nimmt, arbeitet man in diesen Zirkeln vor allem an verschiedenen Praktiken der Kollektivmeditation. Bisherige Versuche haben zu sehr interessanten, wenn auch unkontrollierbaren Effekten und zu starken psychischen Veränderungen der Beteiligten geführt. Von den wenigen, die sich intensiv dem Studium der Ideen Ayjiderasabs gewidmet haben, haben viele (zumindest nach den Maßstäben Außenstehender) darüber den Verstand verloren, auch wenn sie selbst starrsinnig darauf beharren, den einzigen Weg zur geistigen Befreiung zu beschreiten.

ZITATE

„Die Seele ist, wie der Klang und die Schwingung der Saite, nichts, das unabhängig vom Schwingen selbst fähig wäre, Dasein zu erlangen. Wo eine Saite schwingt, da klingt es. Und wo etwas durch ein inneres Erleben bewegt wird, da ist etwas be-seelt. Mehr jedoch ist da nicht, mehr kann da nicht sein, und mehr braucht auch nicht zu sein.“

„Alles ist Geist, denn alles ist Schwingung dessen, was da ist. Wir sind nicht nur Körper, sondern auch Geist, insoweit wir Teil des allgemeinen Bewusstseins sind und gemeinsam schwingen.“

„Wir sind nicht nur Körper, sondern auch Teil des Allgeistigen, das alles umfasst, da wir gemeinsam schwingen.“

„Wir kehren zurück, wie ein Ton am Ende einer Melodie zurückkehrt. Solange wir nachklingen, sind wir nie fort gewesen.“

„Dies zu erkennen ist Medizin für die Krankheit des Unglücks, das uns befällt: Töricht ist es, auf Erlösung im Jenseitigen oder Zukünftigen zu hoffen. Zu erkennen, was es heißt, nie fort zu sein, heißt, das Gift der Vergänglichkeit und die Angst vor dem Nichts aus den eigenen Adern zu pressen und sich an der Schönheit dessen, was allein und ewig ist, zu erfreuen. Fürchtet euch nicht, Bruderschwestern! Erkennt, aber fürchtet euch nicht!“

—Was kehrt zurück, wenn wir zurückkehren?, 732 BF

MYSTERIA ET ARKANA

Ayiderasab versuchte in ihren letzten Lebensjahren, durch kontemplative Meditationstechniken die Weltseele zu entdecken, als deren Teil sie sich selbst stets sah. Seit ihrem Ableben ist ihr Geist an den Ort ihres Todes gebunden (eine inzwischen vollständig verrottete und überwucherte Einsiedlerklause im nordöstlichen Dschungel der Insel – und damit lange Zeit im Bereich Schwarzmaraskans). Sie kann dort immer noch beschworen werden, ihre Antworten auf Fragen werden aber selbst für Kenner ihres Werks

schwer verständlich ausfallen. Tatsächlich scheint Ayiderasab bei ihren Versuchen der Kontaktaufnahme mit dem allesumfassenden Bewusstsein auf eine schwer fassbare überindividuelle geistige Entität gestoßen zu sein, welche vom Herz der Insel aus das maraskanische Eiland durchströmt. Früher oder später dürfte hiermit daher auch das Interesse der *Skrechu* geweckt werden.

Schriften Ayiderasabs (sowohl Originale als auch Kopien) finden sich in den Giftschränken jedes der Haupttempel der Rur-und-Gror-Priesterschaft auf Maraskan.

5. HACHMUTHZIBER DER FRÖHLICHE

702–741 BF

LEHRE

Schülerin Hachmuthzibers

Als Hachmuthzibers wichtigste philosophische Errungenschaft gilt seine umfassende Lehre von Wesen und Zweck des Humors und des Lachens. Sie besagt: Humor ist die Erkenntnis einer höheren Einheit und Vollkommenheit in wahrgenommenen Widersprüchen. Dort, wo die Dinge so, wie wir sie sehen, nicht zueinander passen oder dem zu widersprechen scheinen, was man über die Schönheit und Vollkommenheit der Welt ansonsten weiß, hebt das Lachen diese Spannung auf und stellt eine höhere Einheit her. Die Schönheit der Welt wird nach Hachmuthziber daher erkannt, indem man das vermeintlich Disparate, Widersprüchliche und auch Hässliche in den Dingen wahrnimmt und sich auf eine höhere Bewusstseinsstufe lacht, auf der diese Phänomene keinerlei Bestand mehr haben. Hachmuthziber leitete hieraus weiterhin die praktische Schlussfolgerung ab, dass die wichtigste Tätigkeit des Philosophen darin besteht, unauflösbare Rätsel und Paradoxa zu formulieren, an deren Festungsmauern sich der klar denkende Verstand so lange Beulen holt, bis er den Versuch einer Beantwortung aufgibt und im Lachen, das zunächst aus reiner Verzweiflung entspringt und sich dann zum erlösenden Lachen steigert, eine höhere Form der Auflösung des Unlöslichen erfährt. Hachmuthziber war die letzten Jahre seines Lebens mit *Jujurdajida der Weitsichtigen* liiert,

mit der er 738 BF den Kreis abschritt. Sie beide fanden den Tod in den Händen der Zaboroniten, deren Lehre von der Verschönerung der Welt durch Ausrottung alles Hässlichen Hachmuthziber scharf kritisiert hatte.

SCHÜLER HACHMUTHZIBERS

Seine Schüler versuchen oft, ihre Mitmenschen durch kontinuierliches Hinterfragen und begründetes Bezweifeln vermeintlicher Gewissheiten erst zur Verzweiflung und dann zum erlösenden Gelächter zu treiben. Sofern dies nicht den gewünschten Effekt hervorbringt, versuchen sie in der Regel, die Situation durch einen guten Witz zu retten oder möglichst schnell eine große Entfernung zwischen sich und ihr Diskussionsopfer zu bringen. Insbesondere zu Zeiten der mittelreichischen Besatzung und in Schwarzmaraskan führen Anhänger Hachmuthzibers ein recht gefährliches, wenn auch aufregendes Leben.

ZITATE

„Humor ist die Kunst, die Schönheit der Welt im Getrennten und Unpassenden durch das Lachen selbst zu erfahren.“

„Vor allem nehmt euch vor meinen letzten Worten in Acht, denn mit ihnen werde ich grundlegend irren.“

—überlieferte letzte Worte

„Die wichtigste aller Fragen kann nur lauten, wie die wichtigste aller Fragen lautet.“





MYSTERIA ET ARCANAE

Hachmuthziber und Jujurdaajida hatten zwei Kinder, welche die Morde der Zarboroniten überlebten und deren Namen, ebenso wie die ihrer Nachkommen, heute in Vergessenheit geraten sind. Vielen der Nachkommen gemein ist eine hohe Klugheit, ein außerordentlich fröhliches Gemüt, die Neigung, in denkbar unpassenden Situationen Lachanfälle zu bekommen sowie der starke Drang, die eigene Herkunft besser verstehen zu wollen. Viele von ihnen sind Magiedilettanten.

Auch sind im Umfeld der Schüler Hachmuthzibers häufig Kobolde anzutreffen, die seiner Lehre offenkundig sehr positiv gegenüberstehen. Es existieren auch Vermutungen, Hachmuthziber selbst sei einst von einem solchen Wesen großgezogen worden. Zudem wird vermutet, seine ehemaligen Koboldgeschwister würden noch einige geheime Wahrheiten des Philosophen verwahren, bis sich ein würdiger Nachfolger aus seiner Stammeslinie gefunden hat, der es wert ist, von diesen Erkenntnissen zu erfahren. Vielleicht gehört ja ein maraskanischer Held aus eurer Spielgruppe zu diesen Erlesenen.

6. JUJURDAJIDA DIE WEITSICHTIGE

705–741 BF

LEHRE

Zeitgenossin *Hachmuthzibers des Fröhlichen*, mit dem sie 738 BF den Kreis abschritt. Das bestimmende Thema der Lehre Jujurdaajidas ist die Vorhersagbarkeit der Zukunft und die Möglichkeit, Gewissheit im Erkennen zu erlangen. Ihr Denken drehte sich insbesondere um eine Reihe von Paradoxien, die auftreten, wenn man die Möglichkeit zutreffender Prophezeiungen mit der Annahme eines freien Willens vereinbaren will. Jujurdaajidas Lösung besteht darin, zugunsten der Annahme der Freiheit des menschlichen Willen und Geistes die Möglichkeit von Wissen über die Zukunft zu verneinen. Ihre Erklärung dafür, dass es trotz allem immer wieder zutreffende Prophezeiungen gibt, ist gleichermaßen radikal wie einfach: Das Prophezeite tritt deshalb ein, weil wir die Welt so verändern und deuten, dass es eintritt.

SCHÜLER JUJURDAJIDAS

Bislang scheint es noch keinen Schüler Jujurdaajidas gegeben zu haben, der ihre Thesen zu akzeptieren bereit war, so dass die philosophischen Überlegungen derer, die versuchen, auf ihren Spuren zu wandeln, sich eher dem Versuch widmen, herauszufinden, an welcher Stelle in Jujurdaajidas Überlegungen sich Fehler eingeschlichen haben könnten. Bislang ist dies jedoch noch niemandem gelungen.

ZITATE

„Die Sterne also sagen Dir, was geschehen wird. Sagen sie Dir denn auch, woran Du erkennen wirst, dass sie recht hatten?“

„Was ich in Deinen Händen gelesen habe? Dass Du tun wirst, was ich Dir sagen werde, was sonst?“

MYSTERIA ET ARCANAE

Obwohl dies keinem ihrer Nachfolger bekannt ist, hielt Jujurdaajida de facto nichts von dem, was sie lehrte, für wahr oder wohlbegründet. Sie war eine der besten und fähigsten Logikerinnen seit den Zeiten Rohals, die ihre eigentliche Aufgabe vor allem darin sah, die Fähigkeit zum folgerichtigen Denken zu fördern, hierfür den direkten Unterricht aber für ungeeignet hielt. In ihre Schriften und Argumentationsketten baute sie daher eine Reihe subtiler Fehler ein, die zu entdecken und zu identifizieren eine Aufgabe ist, die es vom Schwierigkeitsgrad her problemlos mit den in *Est logos in rebus: Sieben Herausforderungen für die Kunst des fehlerfreien Denkens* (Aminendos von Hylailos, 868 BF) dargestellten Grundproblemen der reinen Logik aufnehmen kann.

Für weitere Geheimnisse siehe auch den Eintrag zu *Hachmuthziber dem Fröhlichen*.

7. ELGORAN DER AUSFÜHRLICH BETRACHTENDE

715–782 BF

LEHRE

Schüler *Dschinzibers von Cavaqoab*. Ebenso wie sein Lehrer geht auch Elgoran dem Zusammenhang von ethischen und ästhetischen Fragen nach. Sein Ausgangspunkt ist dabei die Frage nach dem Wesen der Schönheit. Die Lehre, die er als

Antwort auf diese Frage entwickelt, besagt in ihren Grundzügen: Die Schönheit der Welt ist im Auge des Betrachters, mit anderen Worten: Die Welt ist schön, weil sie Wesen enthält, denen die Fähigkeit zu eigen ist, die Schönheit der Welt wahrzunehmen. Nur hat demnach die Welt in vollendeter Schönheit erschaffen, indem er Wesen erschaf-



fen hat, welche die Welt als vollkommen schön erfahren können - dies ist der Kern der Philosophie Elgorans. Elgoran gilt Dankbarkeit gegenüber der Schöpfung als angemessener Ausdruck der Fähigkeit zur Wahrnehmung des Schönen und die Pflicht, die Schönheit der Welt stets aufs Neue zu entdecken und dadurch aufrecht zu erhalten, als die zentrale ethische Konsequenz seiner ästhetischen Postulate. Elgoran gehört zudem zu den geistigen Wegbereitern der *Eukolizana-Sekte*.

SCHÜLER ELGORANS

Das konsequente Bemühen darum, die Schönheit der Welt in wirklich allen Dingen zu erkennen, eint die Schüler Elgorans. Besonders radikale Interpreten versuchten dies *ex negativo* durch das konsequente Ausblenden all dessen zu erreichen, was auch nur Gefahr laufen könnte, hässlich zu wirken – was bestenfalls zu einem Dasein als Eremit, schlimmstenfalls zu Exzessen wie der freiwilligen Selbstblendung führt.

ZITATE

„Siehe die Maraske! Lernst Du dieses als das schönste Geschöpf unter Bruder Praios' gleißendem Blick zu verehren, so ist Dein Geist bereit, die vollkommene Schönheit der Schöpfung in sich selbst zu erfahren. Aber achte dennoch darauf, mindestens zwanzig Schritt Distanz zwischen Dich und diese wahnsinnigen Bestien zu bringen, Bruderschwester.“
—überliefert

„Aber selbstverständlich ist es möglich, sich dem Hässlichen zu verschließen, Dummsterer, was glaubst denn Du, wann ich das letzte Mal meine Schwiegermutter besucht habe? Und auch Du tatest gut daran, Alrechziber, Dein Augenmerk weniger auf Deine Klumpfüße zu richten, und Dich statt dessen mit ansprechenderen Dingen zu beschäftigen. Siehe den Sonnenuntergang, ich kenne wirklich nichts, das ihm gleich käme...“

—Loziber mit den Segelohren, ein Schüler Elgorans

MYSTERIA ET ARCANIA

Elgoran neigte zeitweise dem Zaboronismus zu und versuchte sich später an einer Neuinterpretation der Lehre von der *Wandelbaren Schönheit der Welt*, die ohne die Exzesse der *Zaboroniten* auskommt. Seine ästhetische Konzeption des Schönen ist Ergebnis dieses Denkprozesses und zudem der Versuch, die radikalen Gedanken Zaborons zu zähmen und in ihnen einen wahren Kern freizulegen. Manche seiner Schüler neigten unter dem fortwirkenden Einfluss zaboronitischen Gedankenguts zu extremem Verhalten, wenn sie etwa versuchten, ihren Blick auf die Schönheit dadurch zu schärfen, dass sie ein schönes Objekt nach und nach physisch soweit reduzieren, bis nur noch der Kern seiner Schönheit vorhanden ist. Kann dies bei Kunstwerken zur Zerstörung eines Großteils des Werkes führen, ist bei Lebewesen Verstümmelung oder Tod die Folge. Durch das Wirken der *Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas* wurde auch diesem Treiben weitgehend ein Ende bereitet, und heutzutage finden sich nur noch vereinzelt Spuren dieser Tradition bei manchem maraskanischen Medicus mit philosophischen Neigungen.

8. MARALUSAB DIE TUGENDHAFTE

720–741 BF

LEHRE

Schülerin *Hachmuthzibers des Fröblichen*. Auch sie wurde zusammen mit ihrem Lehrmeister von *Zaboroniten* getötet. Maralusabs wichtigste Errungenschaft stellt eine grundlegende Bestimmung des Wesens der Tugend dar, die in ihrer Allgemeinheit und Reichweite ihresgleichen sucht. Sie lautet: Wahre Tugend besteht darin, sich in allem Denken, Wünschen, Tun und Fühlen stets des Zuwenigs, des Zuviels sowie der Einseitigkeit und der Beliebigkeit zu enthalten. Hierauf aufbauend entwickelt Maralusab einen umfassenden Katalog vorbildlicher Charaktereigenschaften, die sie nach den Unterscheidungsprinzipien *geistig / moralisch* und sowie *gut für die Bruderschwester selbst / gut für alle Bruderschwestern* einordnet:

Geistige Tugenden, die gut für die Bruderschwester selbst sind: Klugheit, Weitsichtigkeit, Selbsterkenntnis, Selbstbestimmtheit.

Moralische Tugenden; die gut für die Bruderschwester selbst sind: Mäßigung, Willensstärke, Bescheidenheit, Achtsamkeit.

Geistige Tugenden, die gut für alle Bruderschwestern sind: Neugier, Beredsamkeit, Fantasie, Weisheit.

Moralische Tugenden, die gut für alle Bruderschwestern sind: Verlässlichkeit, Großzügigkeit, Opferbereitschaft, Gerechtigkeit.

SCHÜLER MARALUSABS

Es ist zumindest von der Idee her ihre klar bestimmte Aufgabe, sich der Kultivierung aller 16 Tugenden zu widmen und im Einklang mit ihnen zu leben. Die hiermit einhergehenden Anforderungen sind alles andere als leicht zu erfüllen, und insbesondere die Tatsache, dass es Situationen zu geben scheint, in denen verschiedene der 16 Tugenden unvereinbare Handlungen erfordern, gibt vielen Anhängern der Maralusabschen Philosophie Anlass dazu, sich an einer



Weiterentwicklung dieser Lehre zu versuchen. Als auf den ersten Blick viel versprechender Ansatz hat sich hierbei das Konzept der „Einheit in der Vielfalt“ erwiesen, dem zufolge alle 16 Tugenden nur Aspekte einer einzigen Tugend sind, und damit, recht verstanden, gar nicht in Konflikt geraten können. Diese theoretische Einsicht in die eigene Lebenspraxis zu überführen, hat sich bislang jedoch als ebenso schwierig herausgestellt wie ein Leben im Einklang mit der ursprünglich formulierten Lehre.

ZITATE

„Vollkommenheit erreichen wir, indem wir uns vervielfältigen, und in jedem Teil unseres Ichs nach Einheit mit uns selbst streben.“

MYSTERIA ET ARCANAE

Angeblich soll ein verschollenes Vademecum Maralusabs existieren, das durch praktische Lebenshilfen jedem die Möglichkeit verschafft, in schwierigen Entscheidungssituationen Wege zu finden, mit denen allen Tugendforderungen angemessen Rechnung getragen werden können. In diesem Vademecum sind der Legende nach für verschiedene Oktagramme, die jeweils verschiedene Kombinationen von Tugenden abbilden, in symbolischer Form

Hinweise zu den passenden Handlungsweisen enthalten, und zwar folgendermaßen: Jedes Oktagramm besteht aus 8 Reihen, die vertikal angeordnet sind, und jede Reihe enthält 8 Kreise, die horizontal angeordnet sind. Jeder Kreis kann hell oder dunkel sein. Insgesamt besteht ein vollständiges Oktagramm demnach aus 8x8 Kreisen. Für jede Reihe gibt es somit 16x16 mögliche Kombinationen, und die Gesamtzahl der verschiedenen Oktagramme beträgt stolze 16x16x16x16x16x16x16x16x16x16x16x16x16x16x16x16, was so immens viele 16en sind (nämlich 16), dass die übliche Erklärung von der 16er Potenz der 16 spricht (einige Häretiker sprechen auch von der 64er Potenz der 2).

Auch fanatischen Schülern Maralusabs wird schnell klar, dass ihr Vorbild kaum für alle Oktagramme eine passende Erklärung niedergelegt haben kann, denn nur Rur alleine wäre zur Schaffung eines solchen Buches in der Lage gewesen, das den menschlichen Geist übersteigt. Ein solches Buch kann somit lediglich als unerreichbares Ideal gedacht werden. Tatsächlich existiert bislang immerhin ein von *Endiziber dem Kahlen* entwickeltes Werk mit Tetragrammen aus Viererreihen, bei dem 16x16x16x16 Kombinationen behandelt werden. Auch dies stellt bereits eine beachtliche geistige Leistung dar und hat sich in Zweifelsfragen auch als erstaunlich hilfreich erwiesen.

9. FRANTANJIN DER VERWUNDERTE

749–808 BF

LEHRE

Schüler *Elgorans des ausführlich Betrachtenden*. Frantanjins Philosophie besagt, dass Schönes nur aus Schönem entstehen und nur aus Schönem gemacht sein kann, Hässliches hingegen nur aus Hässlichem entstehen und nur aus Hässlichem gemacht sein kann. Von dem Wahrheitsgehalt der eigenen Lehre felsenfest überzeugt, begab Frantanjin sich 806 BF auf die Suche nach dem legendären *Schmetterlingsmann*, um den Nachweis zu erbringen, dass dieser in seinem Wesen missverstanden werde, da er sich schließlich aus Schönem zusammensetze. Frantanjin gilt seitdem als verschollen.

SCHÜLER FRANTANJINS

Sie sind heutzutage selten und zeichnen sich v.a. durch das Bemühen darum aus, eine Deutung der zentralen Lehrsätze Frantanjins zu finden, bei denen eine echte Chance besteht, dass sie zugleich wahr und nicht lebensgefährlich sind. Die Schmetterlingshypothese gilt dabei allgemein als gescheitert.

ZITATE

„Wartet auf mich Bruderschwestern, schon bald werde ich wieder bei euch sein.“

—Der Überlieferung nach letzte Worte Frantanjins

MYSTERIA ET ARCANAE

Einige der Schüler Frantanjins folgten Borbarad, in der Überzeugung, dass dieser als Geschöpf Rurs auch einen wichtigen Teil zur Schönheit der Welt beitrage. Viele kehrten ihm nach traumatischen Erlebnissen jedoch den Rücken oder starben bei dem Versuch, Dharzjinion zu verlassen. Diejenigen jedoch, die ihm bis zu seinem Ende die Treue hielten, kehrten mit einem gefährlichen Synkretismus von borbaradianischer Philosophie und maraskanischer Weltsicht auf ihre Heimatinsel zurück und gelangten in der Folgezeit v.a. in Schwarzmaraskan zu nicht unerheblichem Einfluss. Seit der Befreiung Tuzaks und Borans wirken Anhänger dieser Richtung, die sich meist als *Erleuchtete Erben Frantanjins* bezeichnen, nur noch im Verborgenen.



10. WILADJIAN VEGZIBER DER PHEXIBLE

750–837 BF

LEHRE

Schüler *Zendajians des Täuschers*. Wiladjians Lehre besagt, dass Wahrheit ausschließlich Deutung des Gegebenen ist. Das Streben nach Erkenntnis kann sich folglich nicht darauf richten, durch Tradition überlieferte Grundsätze zu hinterfragen, sondern sich lediglich der Frage widmen, wie man diese zu verstehen hat, damit sie wahr sind. Als wichtigstes Anwendungsgebiet seiner Lehre sah Wiladjians den zentralen maraskanischen Glaubenssatz, demzufolge die Welt die Gestalt eines Diskus hat.

SCHÜLER WILADJIAN

Sie bemühen sich, neue Anwendungsgebiete der wiladjianschen Lehre zu finden. Als besonders beliebt hat sich dabei die Frage erwiesen, was im Sinne der Schöpfung als ein Jahr zu zählen ist. Besondere Fortschritte in dieser Hinsicht hat in letzter Zeit der Festumer Gelehrte *Jobdan Gerberow* erreicht, der jedoch als geistig umnachtet gilt

und den Noioniten überantwortet wurde, die seine in zahlreichen Oktavbänden niedergeschriebenen Ideen seither verwahren.

Mehr zu Jobdans Geschichte finden geneigte Leser in der kleinen Erzählreihe „Vier“, die im dritten Band von Nandurions *Lagerfeuer Geschichten* zu finden ist.

ZITATE

„Wir fragen nicht, ob etwas so ist, sondern wie es sich verhalten muss, damit es so ist. Dies erhellte uns Wesen und Schönheit der Welt und auch unseres Bemühens, diese zu verstehen.“

„Alles, was da ist und in seinem Dasein Schönsein ist, hat die Gestalt des Diskus, aber wir müssen uns fragen, was dieses Alles ist und von welchem Blickwinkel aus es betrachtet werden muss, damit zutrifft, was wir gehört und für weise befunden haben.“

—Doch, so ist es! Briefe über die letzten Gründe von Wahrheit und Erkenntnis, 829 BF

11. SULZIBER DER DICHTER

753–837 BF

LEHRE

Ebenfalls ein Schüler *Elgorans*. Sulziber entwickelte eine Theorie der menschlichen Sprache, nach welcher diese die Welt abbildet aufgrund der Ähnlichkeit zwischen ihrer selbst und dem, was durch sie abgebildet wird. Hieraus folgerte Sulziber, dass die Schönheit der Welt nur mittelst schöner Worte und schöner Sprachgebilde abgebildet werden kann und wirkte nach dem Abschluss seiner philosophischen Studien überwiegend als Dichter.

SCHÜLER SULZIBERS

Seine Schüler sind vor allem in den verschiedenen Genres der maraskanischen Literatur aktiv und bemühen sich z.B., den Inhalt der Sulziberschen Lehre selbst in die Form ästhetisch ansprechender und anspruchsvoller Gedichte zu gießen. Als besonderes Meisterwerk in dieser Tradition gilt das 256-strophige Lehrgedicht *Der Flug des Diskus* von *Permold dem Mazazaoaber*, das in Versen, die in den komplexen Tuzaker Rhythmen abgefasst sind, die Geschichte der Schöpfung und ihrer Erkenntnis beschreibt.

ZITATE

Der Kerngehalt von Sulzibers Lehre wird in den folgenden Worten auf den Punkt gebracht:

„Schönes zu sehen ist eine Sache, Schönes als Schönes zu erfassen jedoch eine andere. Ersteres kann ein jeder, der Augen hat, letzteres nur, wer mittels Worten über Schönes nachzudenken in der Lage ist. [...] Die Schönheit der Welt kann deshalb nur von schönen sprachlichen Gebilden angemessen erfasst werden. [...] Nur was gesagt werden kann, das kann auch wahr sein. Nur was gesagt werden kann, das kann auch schön sein. Nur der kann klug sein, der das Wahre und Schöne erkennen kann. Nur der kann tugendhaft sein und echte Güte erwerben, der klug ist. Wahrheit, Schönheit, Klugheit und Tugend sind daher die vier Seiten eines untrennbaren Blattes.“

—Welt im Wort, 801 BF

MYSTERIA ET ARCANIA

Viele Schüler Sulzibers (wie etwa der in Sinoda lebende Philosoph *Hamanjin der Listenreiche*) sammeln und erschaffen Worte, die ihrer Ansicht nach das wahre Wesen von Dingen und Geschöpfen am besten zum Ausdruck bringen. Auf diese Art und Weise haben manche von ihnen unwissentlich eine stattliche Sammlung von *Wahren Namen* zusammen getragen, nach der sich viele Beherrscher und Beschwörer die Hände lecken würden – wenn sie denn davon wüssten.





12. GIWULDJIAN VOM GEWITTERSTEIN

753–816 BF

LEHRE

Ein weiterer Schüler *Elgorans*. Giwuldjian ist *Sulzibers* Zwilling und zugleich dessen philosophischer Antipode. Im Gegensatz zu Sulziber widmete sich Giwuldjian der Malerei und arbeitete den Großteil seines Lebens an einem gewaltigen Panoramagemälde, das den Blick vom Amdeggynpass darstellte und das er kurz vor Ende seines Lebens verbrannte. Seine zentrale These besagt, dass die Schönheit der Welt deren innerste Verfassung betrifft und nur in bildhaften Kunstwerken gezeigt, nicht aber geistig oder sprachlich abgebildet werden kann. Die Schönheit der Welt ist nach Giwuldjian unaussprechlich. Sie muss ästhetisch erfahren und kann nicht beschrieben werden.

SCHÜLER GIWULDJIAN

Sie widmen sich überwiegend nicht der Philosophie, sondern betrachten jedes weitere Philosophieren, das notwendigerweise im Medium der Sprache abgefasst wird, als irreführend und überflüssig. Denn das Wenige, was sich philosophisch über die Welt sagen lässt, hat Giwuldjian bekanntlich bereits gesagt. Stattdessen stehen bei seinen Schülern insbesondere die bildenden Künste im Mittelpunkt ihres Schaffens, und es herrscht oft ein Bemühen darum, Gespräche nur über möglichst belanglose Dinge zu führen. Bei vielen gegenwärtigen Anhängern Giwul-

dijians dient der übernommene philosophische Überbau daher kaum noch zu mehr als zur Aufwertung der eigenen Künstlerexistenz.

ZITATE

„Dies gilt es zu begreifen: Alles, was sich sagen lässt, lässt sich klar sagen, aber etwas klar zu sagen, ist das Gegenteil davon, etwas Schönes zu sagen. Da Schönes nur schön gesagt werden kann, kann das Schöne folglich gar nicht gesagt werden. Dies ist das Ebeste, das wir tun können, um das Schöne sprachlich zu erfassen: Alles zu sagen, das nicht schön ist. Was hier nicht gesagt wird, ist das, worum es uns wirklich geht.“

—Wahn und Wort, 804 BF

MYSTERIA ET ARCAN

Schüler Giwuldjians sind besonders schlecht auf Kunstkritiker zu sprechen, besudeln diese doch mit ihrer unvollkommenen Sprache die Schönheit der erfahrbaren Kunst. Negative Kritik kann bei besonders radikalen Anhängern, die in derlei sprachlicher Versündigung den Versuch sehen, den Menschen ihren einzig möglichen Zugang zur Schönheit der Welt zu verbauen, sogar zu tätlichen Angriffen und Mordanschlägen führen. Dass auch hier der unterschwellige Einfluss zaboronitischer Lehren fortwirkt, dürfte nur den wenigsten bewusst sein.

13. MUJIAJIAN DER RECHNER

773–813 BF

LEHRE

Dieser Schüler *Zendajians des Täuschers* war ein Meister und Mystiker der Zahlenlehre, und so drehen sich alle seine Gedanken auch um Verhältnisse zwischen Zahlen und deren kosmologische Bedeutung. Im Mittelpunkt von Mujajians Lehre stehen die acht heiligen Zahlen 2, 4, 8, 12, 16, 64, 256 und 4096. Als besonderes bedeutend für sein philosophisches Schaffen gilt sein Versuch, für verschiedene Vielfache und Summen von 2 sogenannte *Vollkommenheitsgrade* zu bestimmen und auf diese Weise Aspekte der Welt nach ihrem Grad der Vollkommenheit zu ordnen. Die von ihm hierfür bevorzugten Zahlen waren 2, 4 ($=2 \times 2$), 16 ($=4 \times 4$) und 256 ($4 \times 4 \times 4 \times 4$). Seine philosophischen Grundsätze ließen ihn schließlich sogar manche zentralen Aspekte des maraskanischen Weltbildes in Frage stellen: Zum einen kam er zu dem Ergebnis, dass es entweder 16 oder 256 Fragen des Seins geben müsse (statt derer 64), zum anderen zur Sichtweise, dass die Zahl

der göttlichen Geschwister entweder 4 ($=2 \times 2$) oder 16 ($=4 \times 4$) betragen müsse (statt derer 12). Aus Gründen, die Mujajian in seinen Schriften nie vollständig offenlegt, erschien ihm die mathematische Operation des Multiplizierens als die vollkommenste aller Rechenarten.

Mujajians nur in kleineren Auszügen überlieferte Schriften gelten als äußerst sperrig, da sie lediglich aus durchnummerierten einzelnen Sätzen bestehen, deren Zahlen einen Hinweis auf die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Behauptungen geben, die sich jedoch nur erschließen, wenn man eine der vielen von Mujajian entwickelten Verschlüsselungsmethoden kennt. Die Entschlüsselung der Zuordnungen wird zudem in Mujajians späteren Schriften zunehmend schwieriger und gilt für seinen Nachlass als unmöglich, so dass es für den Leser oftmals einfacher ist, sich selbst zu überlegen, in welchem Zusammenhang die einzelnen Teile des Textes stehen könnten.



SCHÜLER MUJIAJANS

Diese sind entweder überwiegend mit Auslegung der verfügbaren hinterlassenen Schriften beschäftigt oder versuchen, in Mujiajans Geiste weiter zu philosophieren. Die wichtigsten Erkenntnisse maraskanischer Mathematiker (wie etwa die Entdeckung der irrationalen Zahlen, auf deren Existenz sich bereits Hinweise im Werk Mujiajans finden) verdanken sich zu einem überwiegenden Teil derartigen Bestrebungen und sind außerhalb dieser Gruppen bis heute kaum einem Aventurier bekannt.

Einige Schüler Mujiajans sind der Ansicht, dass nur solche Gebilde als schön angesehen werden können, deren Umfang und Fläche sich aus ihrem Durchmesser und den heiligen 8 Zahlen ableiten lassen. Auf dieser Grundlage lehnen sie u.a. den Kreis als geometrische Basis des Weltendiskus ab, da bei einem vermuteten Durchmesser von 2 Götterfingern dessen Umfang mit 6 Götterfingern und die Fläche mit $3/2$ Flächengötterfingern nur unvollkommen wären. Da bei einem Quadrat der Umfang mit 8 Götterfingern und einer Fläche von 4 Flächengötterfingern folgerichtig vollkommener wäre, vertreten sie zudem die Auffassung, dass der Weltendiskus streng genommen eine quadratartige Struktur aufweisen müsse. Viele Anhänger Mujiajans scheuen vor derart weitreichenden und ketzerischen Schlussfolgerungen zurück und versuchen stattdessen, Kreise zu konstruieren, deren Umfang dem vierfachen ihres Durchmessers entspricht. Von den meisten ihrer Bruderschwestern wird ein derartiges Bemühen jedoch mit dem geflügelten Wort von der Suche nach der Quadratur des Kreises bedacht.

ZITATE

„Alljede unz-schoenstere Zahlgesamtheit ist als Vielfalt teilbarster Schachtelungen von Vielheiten darzustellen. Dies hat sich aber als überraschend schwierig erwiesen.“

„Trauriger Bruder, bitte nimm die Last dieser Erinnerung ein für alle Mal von meinen Schultern oder aber lass mich nie zurückkehren.“

—überlieferte letzte Worte

MYSTERIA ET ARCANIA

In hohem Alter vertrat Mujiajian die Sichtweise, dass alle „echten“ Zahlen sich als Ergebnis mathematischer Operationen mit den von ihm bevorzugten 8 Zahlen darstellen

lassen. Beim Versuch des Beweises dieser Vermutung gelangte er zu mathematischen Erkenntnissen, die über die der aventurischen Gegenwartsmathematik weit hinausgehen und entdeckte neben den irrationalen Zahlen unter anderen etwas, das er als „unfassbar-unvernünftig-hässliche Zahlenreihen“ bezeichnete und über deren Entdeckung er sich aus Entsetzen und Gram das Leben nahm. Seine Aufzeichnungen zu diesem Grenzbereich der Zahlenlehre hierzu liegen seitdem im Gift-Schrank des Rur-und-Gror Tempels zu Boran. Die Priesterschaft der Zwillingsgötter zeigt bislang zwar nur wenig Interesse an der Erforschung der Schriften, achtet dafür aber peinlich genau auf deren Sicherstellung und Verwahrung.

Wer sich Zugriff zu ihnen verschaffen kann und in der Lage ist, ihren Inhalt zu verstehen (Mindestwert *Rechnen* von 15), der erhält nach ausgiebigem Studium (mind. 8 Wochen) und einer gelungenen *Rechnen*-Probe +18 eine *Begabung* oder einen *Talentschub* für das Talent *Rechnen* sowie zwei spezielle Erfahrungen auf *Philosophie*, *Prophezeien* und *Götter und Kulte* und verfügt ab sofort über mathematische Fähigkeiten im Bereich der Zahlentheorie und Numerologie, die aventurienweit ihresgleichen suchen. Er verfällt jedoch, gelingt ihm nicht eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um seinen *Rechnen*-Wert erschwert ist, dem schleichenden Wahnsinn. Regeltechnisch bedeutet dies: Er erhält den Nachteil *Einbildungen*, der sich mit fortlaufender Dauer (1–4 auf W20, eine Probe pro Monat) zum Nachteil *Wahnvorstellungen* ausweitet, und er sieht ab dann die ganze Welt in Gefahr, aufgrund der „Instabilität des Zahlenkontinuums“ und aufgrund von „Blasen in der Struktur der mathematischen Realität“ zu implodieren.

Nein, wir wissen auch nicht, wie sich das von Mujiajian entdeckte Problem mit den Mitteln der irdischen Gegenwartsmathematik genauer beschreiben ließe, und ebenso wenig, ob dieses Problem real ist oder aber nur den Irrwegen eines zerrütteten Geistes entsprungen ist. Wenn wir uns das Schicksal Mujiajans vor Augen führen, wollen wir über diese Frage aber auch lieber nicht genauer nachdenken und empfehlen den geeigneten Lesern, hiervon ebenfalls Abstand zu nehmen.



14. SCHEÏJIAN MIT DER RAJDEGGA

783–863 BF

LEHRE

Mujiajians wichtigster Schüler gilt zugleich als einer der bedeutendsten Entwickler des *Rajdegga*-Spiels. Er kombinierte nach einer Zeit im Exil, in der er u.a. mit elfischem Gedankengut in Verbindung kam, die *Mujiajiansche* Zahlentheorie mit der Deutung der Schönheit der Welt als universeller Weltharmonie und Entfaltung einer verborgenen Weltmelodie. Zur Reproduktion dieser musikalischen Idee sind nach Scheïjian nur Töne zugelassen, die sich durch Aufteilung der Saiten eines Instruments in den folgenden Verhältnissen ergeben: 2:2 (=leere Saite), 2:4, 4:6, 2:6, 2:8, 2:16, 4:64 und 2:64.

SCHÜLER SCHEÏJIAN

Sie verbringen den überwiegenden Teil ihres Lebens mit dem Üben des überaus komplexen maraskanischen Musikinstruments. Viele bemühen sich darüber hinaus, durch Variierung der internen Stimmung der Instrumente und durch Experimente mit verschiedenen Typen von Tonleitern und Akkordtypen innerhalb des vorgegebenen theoretischen Rahmens zu Ergebnissen zu gelangen, die auch dem gemeinen Maraskaner die Ideen der Welt-Musik nahebringen können.

ZITATE

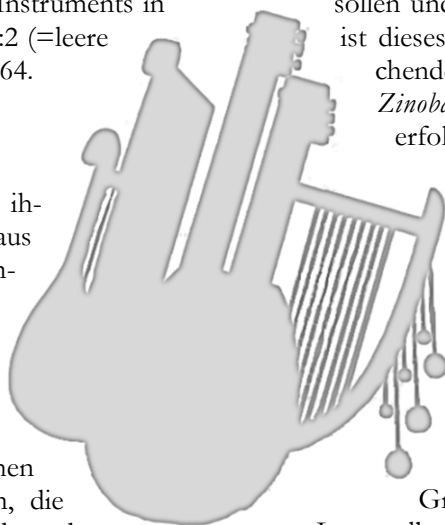
„Die Schönheit der Welt ist Gleich- und Nachklang.“

MYSTERIA ET ARCANA

Einige Schüler stießen bei ihren musikalischen Versuchen auf das Phänomen, dass die gespielte Saite eines Instruments die ruhende Saite eines nahen Instruments ebenfalls in Schwingung versetzt. Sie interpretieren dies als Ausdruck des Wesens der Schönheit, da diese sich in geeigneten Instrumenten von sich aus zeigt. In der Folge machen sie sich daran, Instrumente zu bauen, die in vollständige Resonanz mit der Schönheit der Welt gelangen sollen und von sich aus Melodien spielen. Bisher ist dieses Unterfangen, trotz einiger vielversprechender Ansätze (wie der von *Yasindajida aus Zinobab* entwickelten *Wetterharfe*) noch nicht erfolgreich durchgeführt worden, obwohl das Wirken eines Schelms vor einigen Jahren bei einigen Schülern zumindest kurz den Anschein erweckte.

Einige Schüler Scheïjians hatten um 900 BF erstaunliche Erfolge bei der Konstruktion selbstharmonisierender Jilaskaner Hackbretter (sog. *Hakbrejis*), deren Erschaffung aber magie-dilettantische Begabungen und diverse unentdeckte Meisterhandwerke zu Grunde lagen. Die Instrumente sind in der

Lage, selbst zweite Stimmen und Begleitakkorde zu allerlei Liedgut zu spielen. Die meisten gelten als verschollen, einige Grabstätten der Spät-Scheïjianisten enthalten jedoch noch Sammlungen dieser Zauberinstrumente, die gut betuchten Barden oder horasischen Hofmusikern mehrere hundert Dukaten wert sein dürften. Ärgerlich nur, dass die meisten Gräber tief im Dschungel der vorrangig von Piraten besiedelten Insel Etaskans liegen und zudem von allerlei giftigem Getier rehabilitiert wurden.



15. RHINIJADIWESAB DIE RASTLOSE

812–867 BF

LEHRE

Rhinijadiwesab entstammte ursprünglich der Gegenläufer-Bewegung, die im Kreis mancher Schüler *Zendajians des Täuschers* einige Anhänger hatte. Rhinijadiwesabs eigene Lehre lässt sich in wenigen Sätzen zusammenfassen, zieht aber weitreichende praktische Konsequenzen nach sich: Da der Weltendiskus in steter Bewegung ist, sollte auch alles Leben ein Abglanz der Schönheit der Schöpfung und damit stets in Bewegung sein. Das höchste Gut ist folglich die ewige Wanderschaft.

SCHÜLER RHINIJADIWESABS

Sie bemühen sich darum, der Lehre gemäß ewig in Bewegung zu bleiben, wobei es zwei unterschiedliche Deutungen dieser Idee gibt, die als *großer Kreis* und *kleiner Kreis* bekannt sind. Anhänger des großen Kreises sehen die vollendete Umsetzung der Ideen Rhinijadiwesabs darin, möglichst früh in ihrem Leben zu einer Weltreise aufzubrechen und bis zum Ende ihres Lebens und der Rückkehr an den Ausgangspunkt ihrer Reise eine möglichst große Entfernung zurückzulegen. Idealerweise soll die



Rückkehr zum Ausgangspunkt zudem mit dem eigenen Tod zusammenfallen. Letzteres ist bislang noch niemandem geglückt, wenn man einmal von *Shleymabethjida der Selbstentleiberin* absieht, deren Suizid allgemein als Mogelei betrachtet wird. Anhänger des kleinen Kreises hingegen sehen das Ideal darin, möglichst viel Strecke bei möglichst geringer Entfernung vom Ausgangspunkt ihrer Reise zurückzulegen. In der Regel läuft dies darauf hinaus, dass sie ihr Leben damit verbringen, in philosophische Gedanken oder ins Gespräch vertieft in ihrem Garten zu schlendern.

ZITATE

„Sitzt der Weltendiskus etwa faul auf einem Stein und lamentiert? Wohl kaum, also bewege Deinen Allerwertesten, Faulsterer!“

MYSTERIA ET ARKANA

Im Ordenshaus einiger Anhänger des großen Kreises in Cavazoab werden die Stiefel von *Herasab der Flinken* verwahrt, die angeblich die Strecke von Tuzak nach Boran in zwei Tage zurückgelegt hätte, wenn sie nicht in Cavazoab gestolpert und dabei unglücklich zu Tode gekommen wäre. Bei den Stiefeln handelt es sich um waschechte *Siebenmeilenstiefel* (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, S. 43), deren Herkunft jedoch nebulös ist – auch wenn manch ein Kladj von einem weinseligen Abend im Hafen Tuzaks berichtet, bei dem die Stiefel ihrem vorherigen Besitzer von Herasab abgefuchst wurden.



16. MYLENDIJIAN DER GRÜNDLICHE

821–894 BF

LEHRE

Der wichtigste Schüler von *Scheijian mit der Rajdegga*. Mylendijian ist vor allem bekannt für seine 4x4 Theorie. Diese setzt sich aus vier Grundsätzen zusammen, die, jeder für sich, die Existenz einer vierfachen Mannigfaltigkeit behaupten. Im Einzelnen lauten die vier Grundsätze folgendermaßen:

Satz von der vierfachen Ursache: Jedes Ereignis hat eine nahe, eine ferne, eine der Wirkung ähnliche und eine der Wirkung fremde Ursache.

Satz vom vierfachen Grund: Für jede Annahme und Behauptung gibt es einen interessanten, einen nützlichen, einen schönen und einen zwingenden Grund.

Satz von der vierfachen Wahrheit: Zu jeder Frage gibt es eine offensichtliche, eine unverständliche, eine neue und eine schöne Wahrheit.

Satz von der vierfachen Pflicht: Jede Bruderschwester hat eine Pflicht gegenüber sich selbst, eine Pflicht gegenüber der Schöpfung, eine Pflicht gegenüber ihrer nächsten Bruderschwester und eine Pflicht gegenüber der Gemeinschaft aller Bruderschwestern. (Entnommen aus: *Über die vierfache Wurzel des Satzes vom vierfach schönen Grunde*, 888 BF).

Die von Mylendijian und seinen Schülern bevorzugte Form philosophischer Texte ist der Dialog, in dem vier (bei manchen seiner Schüler auch noch mehr) Personen mit stets gleichen Namen auftreten und die verschiedenen Aspekte einer Sache oder Frage beleuchten. Insbesondere *Morjinejia oder: vom vielfachen Sinn der Rauschgurke* kann dabei als Klassiker dieses insgesamt doch eher überschaubaren Genres dienen.

SCHÜLER MYLENDIJIAN

Sie bemühen sich, dessen Lehre weiter auszudifferenzieren und zu verfeinern. Besonders wagemutige Denker in dieser Tradition spielen mit dem Gedanken, die einschlägigen Phänomene auf jeweils 16 oder gar 64 auszuweiten und nach zwölf bis 60 weiteren Grundsätzen zu suchen. Jeder derartige Versuch steht dabei vor dem schon von Mylendijian selbst formulierten Problem, dass auch auf eine philosophische Sichtweise selbst zutreffen muss, was ihr zufolge auf alles andere zutrifft. Während es Mylendijian nach Meinung vieler seiner Schüler tatsächlich gelungen ist, den Nachweis zu erbringen, dass bspw. die Lehre von den vier Ursachen selbst vier Ursachen hat und sich für sie auch vier Gründe benennen lassen, sind sämtliche Versuche, einen solchen Nachweis für den Satz von den 64 Ursachen zu erbringen, bislang an sachlichen Einwänden oder mangelnder Ausdauer gescheitert.

Insbesondere aufgrund der ersten drei Lehrsätze Mylendijians ist es schwer bis unmöglich, mit überzeugten Anhängern seiner Lehre ein nach nicht-maraskanischem Verständnis konstruktives oder lösungsorientiertes Diskussionsgespräch zu führen, da sie oft sprunghaft ihre Meinung zu ändern scheinen, um einen Standpunkt, der ihrer Ansicht nach unterbelichtet ist, zu stärken oder hervorzuheben. Das führt nach Meinung wissenschaftlich orientierter Fremdiji-Gelehrter zwar zu sehr viel Tradj, aber nicht gerade zu seriösen Erkenntnissen.

ZITATE

„Ja, nein, vielleicht, und es geht Dich nichts an, *Shazak*.“
—Überlieferung



17. BARDSCHINNZIBER DER SÄNGER

844–887 BF

LEHRE

Bardschinnziber geht von der Frage aus, was das edelste aller Sinnesorgane zur Wahrnehmung der Schönheit sei. Dieser Frage widmet sich sein unter dem Eindruck der Schriften *Sulzibers des Dichters* verfasstes Erstlingswerk *Womit wir den Diskus erkennen* in genau 64 Kapiteln, wobei das legendäre 64. Kapitel nur aus den sprichwörtlich gewordenen sechs Worten "Es ist das Ohr, du Einfaltspinsell!" besteht. Der Sage nach begann er noch in der Minute der Vollendung des 64. Kapitels mit den ersten Worten seiner längeren Streitschrift *Was soll ich werfen?*, die er passenderweise auf einen gewaltigen steinernen Diskus schrieb und die am Ende, ganz im Zentrum, mit folgenden Worten endet: "Das zweite 64. Kapitel: So singe also, Nachtigall!"

Bardschinnziber beschloss nach Vollendung seiner beiden Hauptwerke, seinem eigenen philosophischen Ratschlag konsequent zu folgen und sich den Rest seines Lebens dem Singen zu widmen. Auf einem Baum sitzend, soll er das kleine Dorf Rezinoab für den Rest seines Lebens mit Gesang beschallt haben, versorgt von seinen Schülern, die einmal am Tage ihrem Mentor Schüsseln mit gekochtem Reis reichten. Diese dritte Phase seines Schaffens währte allerdings nur wenige Monate, da er zum einen über eine äußerst hohe und quäkende Stimme verfügte, und sich zum anderen standhaft weigerte, während des Reisessens seinen Gesang einzustellen. Im Frühling 887 BF wurde er daher von einem genervten Anwohner mit einem gezielten Dolchwurf in früher Morgenstunde aus dem Geäst geholt. Sein Mörder blieb zwar unerkannt, wurde aber vom gesamten Dorf frenetisch beklatscht. Seine Schüler zerstreuten sich daraufhin in alle Winde. Trotz dieses un-

rühmlichen Zwischenfalls bilden überarbeitete und profanisierte Gesänge von Bardschinnziber heute einen nicht unerheblichen Grundstock der populären maraskanischen Volksliedkultur, jedoch hat sich bis heute kein marakanischer Philosoph mehr auf Bardschinnziber berufen.

ZITATE

„Öffne dein Herz, deinen Verstand und dein Ohr, so wirst du den Diskus sausen hören. Erhebe deine Stimme laut und beherzt, so werden andere mit dir das Weltgesetz erlauschen können.“

—*Womit wir den Diskus erkennen*, Kapitel 1, 881 BF

"Es dämmt der Morgen, wie die beiden Morgen zuerst. Die Rotamsel hämmert, gleich dem ersten Vögel paar."

—Die ersten beiden Strophen eines äußerst beliebten Morgenlieds der Tuzaker Waschfrauen, mit hoher Wahrscheinlichkeit auf Bardschinnzibers *Lobpreis des Lobpreises der Amsel der Schöpfung* beruhend

MYSTERIA ET ARCANIA

Als äußerst rätselhaft muss die erstaunliche Koinzidenz gelten, dass Bardschinnzibers *Lobpreis des Lobpreises der Amsel der Schöpfung* in seiner Melodieführung nahezu vollkommen dem beliebten nostrischen Lied *Es springt die Flunder keck vor Übermut* der Bardin *Delusia Pernstein* entspricht, die nachweislich erst nach dessen Konzeption erstmals maraskanischen Boden betrat.

Siehe hierzu auch das Solo-Abenteuer **Straßenballade** von K.H. *Witzko*, das dem geneigten Leser schon in der Einleitung empfohlen wurde.

18. DENDERAN DER GLÜCKLICHE ÄSKET

TSATAG 853 BF

LEHRE

Denderan entwickelte eine umfassende Philosophie des Glücks, die angibt, worin Glück besteht und wie es erreicht werden kann. Ausgehend von dem Gedanken, dass das größte Glück (marask.: *Uuz Farahster*) für den Menschen erreichbar, stabil, unteilbar und unersetzlich sein müsse, argumentiert Denderan, dass dieser Zustand im kontemplativen Erfassen der Schönheit der Welt bei vollkommenem Verzicht auf alles, was davon ablenken könnte, besteht.

Von Denderan überliefert ist lediglich ein 16-strophiges Lehrgedicht, in welchem er die Grundgedanken seiner Glückslehre entfaltet. Danach soll er ein Schweigegelübde abgelegt haben und sich als Asket in die Berge der Maraskankette zurückgezogen haben.

SCHÜLER DENDERANS

Diese sehen es vor allem als ihre Aufgabe, die Gedanken ihres Vorbilds praktisch umzusetzen und ihren Mitmenschen dabei behilflich zu sein, sich dem Zustand vollkommenen Glücks anzunähern. Da sich die reine Lehre Denderans als oftmals schwer umsetzbar herausgestellt



hat (und ihre Anhänger oft auch in Konflikte mit lokalen Autoritäten stürzt), hat es mit der Zeit zahlreiche Versuche gegeben, den Vorschlag einer vollständig kontemplativen Weltanschauung in abgeschwächter Form durch ausgewählte Wahrnehmungs- und Konzentrationstechniken umzusetzen. Als besonders wirksam und populär hat sich dabei das Wirken *Mahadadjida der Geduldigen* (942 BF – 995 BF) erwiesen, deren leicht zu erlernende Meditationstechniken bei Praktizierenden ungeahnte Schübe von Glücksgefühlen auslösen können. Dass Mahadadjida sich den Erwerb dieser Techniken mit blankem Gold bezahlen ließ und daher nicht mehr auf den Pfaden ihres Vorbilds wandelte, steht auf einem anderen Blatt.

ZITATE

„Glück ist, was sich selbst in jedem Augenblick und für jeden Augenblick selbst genug ist.“

MYSTERIA ET ARCANAE

Denderan gelang durch wochenlange Meditation und Kontemplation ein dem Paralysis verwandter Effekt, so dass er noch immer auf einem Gipfel in den Bergen der Maraskankette sitzt, nahezu versteinert, frei von körperlichen Bedürfnissen, den Blick auf den Horizont gerichtet und ein seliges Lächeln auf den Lippen.

19. DALEJIN DER TIEFSCHÜRFENDE

860–926 BF

LEHRE

Schüler *Mylandijians*. Dalejin stellte vor allem die Frage nach den letzten Bausteinen der Realität und postulierte, dass diese in vier verschiedene Kategorien fallen: unteilbare Gegenstände, unteilbare Ideen, unteilbare Gesetzmäßigkeiten sowie unteilbare Kräfte. Er stelle weiterhin die These auf, dass alles, was geschieht, sich nach vier grundlegenden Wirkkräften (*Anziehen, Abstoßen, Vereinigung* und *spontane Höherentwicklung*) vollzieht. Was Dalejin zufolge die unteilbaren Gegenstände, Ideen und Prinzipien sind, ist jedoch nicht überliefert.

SCHÜLER DALEJINS

Sie interessieren sich vor allem dafür, die Lücken seines Systems durch eigene spekulative Überlegungen zu füllen oder aber den Nachweis zu erbringen, dass verschiedene der vier Kategorien letztendlich verzichtbar sind. Bei der Suche nach dem wirklich Unteilbaren versuchen sie daher, Elemente und Bestandteile der Schöpfung gedanklich zu analysieren, um so zu untersuchen, welche von diesen unteilbar und welche möglicherweise nur synkretisch sind. So gilt ihnen Efferd z.B. nur als Verschmelzung des Gegenstands *Flüssigkeit* mit dem Prinzip der *Veränderung* und der Idee der *Enigkeits*, während Rondra für das Prinzip *Veränderung* und die Idee der *Verantwortung* steht.

ZITATE

„Das Teilbare kann nicht gedacht werden ohne die Möglichkeit des Unteilbaren. Was wir in Gedanken zergliedern können, muss daher seinen Ursprung haben in dem, was einer Zergliederung nicht mehr fähig ist. Am Grunde der Schönheit liegt das Unteilbare.“

—Wo sich der Spaten biegt – Lehrschrift über das Fundament allen Seins, 911 BF

MYSTERIA ET ARCANAE

Manche Schüler Dalejins widmen sich eifrig dem Sammeln und Auswerten von Hinweisen zu alternativen Pantheon und Magietheorien (darunter auch solche von Ilaristen, Borbaradianern und weitaus Schlimmeres), um aus diesen durch Vergleiche Teil- und Schnittmengen von größeren Systemen zu erstellen, die ihnen bei der Suche nach den Unteilbaren helfen sollen. Die ausgewerteten Schriften werden dabei sicher verwahrt, da ihre Bedeutung für manche der verwirrten Fremdjis hinreichend bekannt ist. Da analysierte Schriften häufig selbst in kleinere Teile zerlegt werden (schließlich ist der Gesamtzusammenhang nicht von Belang), kann es gut sein, dass man bei einem Schüler auf einzelne Seiten äußerst seltener und extrem kostbarer Werke trifft. Auch Auszüge aus *Borbarads Testament* und den *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen* sowie hermetische Berichte von Limbusreisenden und Spekulationen über frühere Zeitalter der aventurischen Geschichte können sich hierunter finden.





20. TULAJIN DER SPIELER

881–961 BF

LEHRE

Schüler *Denderans*. Im Mittelpunkt von Tulajins Denken und Wirken steht ebenfalls die Frage nach der höchsten Form des Glücks. Dieses Glück besteht ihm zufolge in demjenigen Zustand des Geistes, in dem man sich seines eigenen Ichs nicht mehr bewusst ist und zugleich keinerlei Veränderungen mehr anstrebt.

Nach ausgiebigen theoretischen Reflexionen und praktischen Experimenten stellte Tulajin fest, dass dieser Glückszustand am besten während des Ausführens von Handlungen erfahren wird, die ihren Zweck ganz in sich selbst enthalten und somit vollkommen sind. Tulajin galt das Spiel in all seinen Facetten als das beste Beispiel für eine derartige Tätigkeit. Er selbst galt als begeisterter Spieler von *Rote und weiße Kamele*, das er auf seinen Reisen nach Khunchom und Thalusa kennenlernte und das er wegen dessen Balance von Einfachheit und Komplexität den in der Regel äußerst komplizierten maraskanischen Spielen wie etwa *Brücke von Jergan* vorzog. Für das Kamelspiel entwickelte er, neben der bis heute bei vielen Spielern geschätzten Mherweggyner Eröffnung, eine nur wenigen Experten bekannte Variante, die das Spiel vollständig unabhängig von sämtlichen Zufallsfaktoren gestaltet und darauf abzielt, es beiden Parteien unmöglich zu machen zu gewinnen.

Da als Konsequenz dieser Regeländerung ein Gegner letztendlich verzichtbar ist, verbrachte Tulajin die letzten drei Jahre seines Lebens in einem Endlosspiel gegen sich selbst, an dessen Ende er in einem Zustand vollkommener geistiger Seligkeit und ebenso vollkommener körperlicher Entkräftung dahinschied. Der Legende nach sollen sich beide Spielfarben zu diesem Zeitpunkt in einem vollkommenen strategischen Gleichgewicht befunden haben, von dem abzuweichen für keine der beiden Seiten irgendeinen Vorteil gebracht hätte.

SCHÜLER TULAJINS

Sie widmen sich in der Regel der Perfektionierung verschiedener Spiele, wobei das *Rote und weiße Kamele* Spiel weiterhin große Achtung genießt. In der Tradition Tulajins wurden hierbei zahlreiche weitere Varianten entworfen, die teils aber nur noch sehr entfernt etwas mit dem tulamidischen Volksspiel zu tun haben, sondern immer abstrakter und schwerer zu durchschauen sind. Die für Außenstehende mit Sicherheit absurdeste Variante ist diejenige, die unter dem Namen *Unz'Wengsterer* bekannt ist und die nur aus einer Regel besteht: Es verliert, wer den ersten Stein legt. Auch wenn Partien in dieser Varian-

te teils sehr lange dauern können, soll bislang noch kein Spiel dieser Art unentschieden geendet sein.

ZITATE

„Du bist am Zug. Ich weiß.“

MYSTERIA ET ARCANIA

Ein unerfreulich korianisches Ende nahm das legendäre Spiel von *Muramold dem Ausdauernden* mit *Sindaja der Ausgeglichenen*, das zur Zeit der mittelreichischen Invasion bereits mehrere Monate lief. Als ihr Dorf von den Truppen Retos eingenommen wurde, waren beide Spieler so in die Stellungen ihrer Figuren vertieft, dass sie erst durch das Anschreien eines aus Elenvina stammenden Weibels aus ihrer Konzentration gerissen wurden. Auf den bestimmten Hinweis „*Wirst du dich wohl hüten, unsere Steine zu stören, Du einzigartige Missgeburt!*“ kam es tragischerweise zum Spielabbruch, da die Spieler von den Invasoren kurzerhand niedergemacht wurden, nicht ohne ihren Mördern aber noch im Sterben ein besonders grauenhaftes Ende zu wünschen. Das edle Spielbrett, an dem sie saßen, ist seitdem verflucht und fand nach zahlreichen Wirren seinen Weg auf das aventurische Festland, wo es schlussendlich in einem Festumer Kuriositätenladen endete und seitdem für 6 Dukaten zum Kauf bereit steht.

Der auf dem Brett liegende Fluch äußert sich wie folgt: Wer eine Partie verliert, dem wird schon bald ein Unglück widerfahren, auch wenn nur Rur und Gror wissen mögen, wie schlimm dieses ausfällt.

Der Verlierer steht unter der Wirkung des Fluchs *Pech an den Hals wünschen* (**Wege der Zauberei**, S. 120), eine Gegenprobe steht ihm nicht zu. Als ZfP* werden die TaP* seines Gegners angenommen.

Angeblich hat ein weiterer Schüler Tulajins namens *Nejimold die Maraske* eine waffenlose Kampftechnik entwickelt, die als absolute Defensive verstanden wird und die nach Erreichen eines tranceähnlichen Wirbelzustands nahezu jeden Angriff abblockt (Schusswaffen ausgenommen). Da diese Technik aber zugleich äußerst kräftezehrend ist und in kürzester Zeit (nach 4 KR) zu totaler Erschöpfung und Bewusstlosigkeit führt, bietet sie im echten Kampfeinsatz bislang nur wenig Vorteile. Womöglich bietet sie kundigen Schwertgesellen aber mittelfristig einen Ansatzpunkt für sinnvolle Weiterentwicklungen.



21. CHIZURANZIBER DER NACHDENKLICHE

905–981 BF

LEHRE

Schüler von *Alevziber dem Widerborstigen*, der zwar keine eigene Philosophie entwickelte, es aber als seine Aufgabe sah, die Werke und Ideen der großen maraskanischen Philosophen in Erinnerung zu halten und auf möglichst breiter Basis zu vermitteln.

In Aktion erleben können geneigte Leser Meister *Alevziber* ebenfalls in der Erzählungsreihe „Vier“.

Chizuranziber lehrt, dass alles Wissen und alles Erkennen letztendlich als Erinnerung verstanden werden muss. Dies aus zwei Gründen: Erstens wäre die gegenteilige Annahme unvereinbar damit, dass Rur die Welt vollkommen geschaffen hat, zweitens sei nur so überhaupt zu erklären, wie das, was wir Erkenntnis nennen, möglich ist, denn aus Unwissenheit könne ebenso wenig Wissen entstehen wie Feuer aus Eis, Etwas aus Nichts oder Klugheit aus Dummheit. Für die Erkenntnis des Höchsten sind nach Chizuranziber daher grundsätzlich dieselben Methoden von Bedeutung wie für Versuche, sich daran zu erinnern, wo man z.B. seine Sandalen abgelegt hat. Des Weiteren lehrt er, dass alle wahren Gedanken, ebenso wie alle falschen, bereits seit Anbeginn der Schöpfung existieren müssen und daher in Rur und Gror ihren Ursprung haben.

SCHÜLER CHIZURANZIBERS

Sie widmen sich vor allem der Erforschung von Hilfsmitteln und Techniken, um Vergessenes wieder ins Bewusstsein zu rufen. Besonders verbreitet ist der Ansatz, sich zum Zeitpunkt der höchsten Betriebsamkeit für mehrere Stunden auf den Marktplatz zu stellen und einen Tag später zu versuchen, möglichst viel des dort gehörten Kladj zu rekonstruieren. Der Einsatz bewusstseinsweiternder Substanzen wie bspw. von Rauschgurken und dem Sekret

des maraskanischen Riesenkröterichs hat sich hierbei als überraschend förderlich erwiesen.

Manche Schüler treibt auch die Sorge um, Chizuranzibers Thesen könnten sich in ihrer strikten Auslegung womöglich als absurd erweisen. Man versucht dem u.a. durch eine Hierarchisierung verschiedener Wissenskategorien und der Einschränkung der Lehre Chizuranzibers auf Wissen der höchsten Kategorie Rechnung zu tragen. Einige Nachfolger Chizuranzibers haben sich auch radikal von seiner Erinnerungslehre der Erkenntnis abgewandt und versuchen stattdessen zu beweisen, dass Wissenserwerb auch ohne Vorwissen möglich ist.

ZITATE

„Was ich weiß, das habe ich schon gewusst. Was ich gewusst habe, das habe ich auch schon zu Anbeginn der Zeit gewusst. Was ich seit jeher wusste, das weiß ich, weil es Teil von Rurs Willen war, dass ich es wissen werde. Alles, was ich erfahre, kann allein Erinnerungen in mir auslösen. Je mehr Eindrücke wir erlangen, umso mehr Erinnerungen werden wach, und umso mehr wissen wir folglich.“

„Erkenne Dich selbst und Du erkennst die Welt. Erkenne die Welt und Du erkennst Dich selbst.“

—Beides aus: Die Welt als erinnerte Vorstellung, 970 BF

„Es scheint mir, offen gesprochen, äußerst gewagt anzunehmen, Bruderschwester, dass ich schon seit Anbeginn meiner Existenz wusste, was ich morgen zu essen haben werden, zumal ich erst jetzt überhaupt darüber nachsinne. Weise erschiene es mir hingegen, den Grundsatz den ehrenwerten Chizuranziber nur auf die all-höchsten und all-ewigen Grundsätze des Schönen, Guten, Echten und Wahren anzuwenden. Was sagt Dein Gedächtnis dazu?“

—Tulajida aus der Nähe von Hemandu, Schülerin Chizuranzibers

22. AXANJIDA DIE UNVERWÜSTLICHE

920 BF–987 BF

LEHRE

Axanjida zufolge ist der vollendete Kampf in seinen verschiedenen Formen der Königsweg zur Erkenntnis, da sich in ihm Gegensätze begegnen und zugleich in Eleganz zu einer höheren Einheit verschmelzen. Dies ist einerseits wörtlich zu verstehen, beinhaltet aber auch jede Form von argumentativer Auseinandersetzung, sofern diese rhetorisch geschickt und ansprechend durchgeführt wird. Als höchste Form der argumentativen Auseinandersetzung gilt folgerichtig der Duell-Disput, bei dem die Disputan-

den gleichzeitig ein Duell mit scharfen Waffen ausfechten und jeden Ausfall mit einer Kette von vorgetragenen Argumentationsschritten begleiten. Das Ziel ist hierbei nicht die Verletzung oder Tötung des Gegners, sondern die Reinigung und Fokussierung des Geistes im gemeinsamen inneren Kampferlebnis. Dass dies für einen oder mehrere Diskutanten zugleich das letzte Erlebnis vor der Wiederkunft bedeuten kann, steht auf einem anderen Blatt.





SCHÜLER AXANJIDAS

Bei ihnen handelt es sich in der Regel um umherziehende Schwertgesellinnen und Gesellen, die an der Ausgestaltung ihrer Kampf- und Argumentationstechniken interessiert sind und hierfür nach würdigen Gegnern und Lehrmeistern suchen. Wenig überraschend ist, dass gerade sie für manch neue Auslegungen des Rur- und Gyor Glaubens, wie sie in Schwarzmaraskan entwickelt und verkündet wurden, anfällig sind.

ZITATE

„Der Zweikampf ist der Weg, Körper und Geist in vollkommenen Einklang zu bringen, und daher die unabdingbare Voraussetzung für das erfolgreiche Nachdenken über die grundlegenden Fragen unseres Seins.“

„Vernehme dies, Bruderschwester: Nie töten wir um des Tötens willen, und niemals empfinden wir Freude daran, den anderen zu verletzen. Wohl aber wollen wir im Kampfe Lust daran empfinden, gefordert zu werden, unsere Fähigkeiten einzusetzen, das Erlernte anzuwenden und neue Kenntnisse zu ... wirst Du Dich wohl benehmen und gefälligst warten ... und ... Ma'sarrar! Ich habe noch nicht ausgedet.“

MYSTERIA ET ARCANIA

Axanjida war eine maraskanische Schwertgesellin, die einst durch die Sucht nach Bewährung und Überwindung des Gegners immer weiter in Xarfais Arme getrieben wurde. Sie erfuhr ein Erweckungserlebnis in ihrem 64ten Zweikampf, den sie bewusst als Verliererin verließ (was sie u.a. Teile der linken Hand und ein Auge kostete). Danach wanderte Axanjida als nach Erleuchtung Suchende über die Insel und das aventurische Festland, bis sie die Grundgedanken ihrer Philosophie fand, nach Maraskan zurückkehrte und dort bis zum Ende ihres Lebens lehrte. Sie starb bei der mittelreichischen Eroberung Maraskans in der Schlacht von Jergan.

Ihr Schwert *Uuz'Zimita'rub* (Übersetzung in etwa: „besondere Geistklinge“), ein kunstvoll geschmiedetes Tuzakmesser, wurde von einem mittelreichischen Oberst er-

beutet, der es später bei einem Überfall maraskanischer Rebellen verlor, wonach sich seine Spur verliert, so dass grundsätzlich jedes ältere Tuzakmesser, das Helden auf der Insel in die Hände kommen kann, die verlorene Klinge Axanjidas sein kann.

Die Waffe verschafft ihrem Träger schubweise einen KL-Bonus von +2, weckt in ihm dann aber zugleich ein unwiderstehliches Bedürfnis, über die Grundfragen der eigenen Existenz nachzudenken, und erhöht seine Aufnahmebereitschaft für maraskanisches Gedanken- gut signifikant. Das Schwert ist noch heute von Axanjidas Geist besessen, der nach ihrem Tod keine Ruhe fand und in die Waffe einfuhr. In unregelmäßigen Abständen (bei 1–2 auf W20, ein Wurf pro Tag) kann der in der Klinge existierende Geist mit dem seinen Trägers verschmelzen, so dass es zu Einflüsterungen kommt, die jedoch kaum als solche zu bemerken sind und dem Träger eher wie geniale Eingebungen erscheinen.

Der Name der Waffe, den diese schon zu Lebzeiten Axanjidas trug, deutet darauf hin, dass die Affinität der Klinge zur Beseelung tiefergehende Gründe haben könnte. Nach dem Tod der legendären maraskanischen Blutzwillinge im Zweikampf gegen *Raidri Chonchobair* gründeten Schüler Axanjidas im Jahr 1000 BF die *Gemeinschaft der Zwillingssucher*, deren Ziel lautet, unter den Meistern der Schwertkunst Maraskans würdige Nachfolger für das legendäre Duo zu finden. Zu diesem Zweck haben sie nach komplizierten Vorbereitungsritualen und Auswahlverfahren im Laufe mehrere Jahre 64 Kandidaten einer strengen geistig-philosophischen Schulung unterzogen, die seitdem in Zweikämpfen das auserwählte Paar ermitteln. Diese Kämpfe werden auf der ganzen Insel in unregelmäßigen Abständen an als heilig geltenden Orten durchgeführt und werden nach Regeln organisiert, die auf Außenstehende äußerst rätselhaft wirken dürften. Ob und ggf. wann das Unternehmen der Zwillingssucher von Erfolg gekrönt sein wird, steht zurzeit noch in den Sternen.

Möchte der geneigte Leser mehr dazu erfahren? Dann lohnt sich erneut ein Blick in „Vier“.

23. DIJOZIBER DER EINWANDERER

TSATAG 990 BF

LEHRE

Ein praktisch unbekannter Gegenwartsphilosoph. Dijoziber kam einst unter dem Namen *Helmar von Weißenstein* als junger Offizier adliger Abstammung nach Maraskan, desertierte im Zuge der Borbaradinvasion und nach zahlreichen mystischen Visionen jedoch und flüchtete in die Berge des Amdeggyntmassivs, wo er, vollkommen entkräf-

tet, an zahlreichen Infektionen leidend und mit nahezu vollständigem Erinnerungsverlust, von einer Gruppe philosophischer Eremiten aufgegriffen und gesund gepflegt wurde. Er blieb für insgesamt 16 Jahre bei ihnen und begab sich erst in jüngster Zeit wieder in die Welt hinaus, um seine philosophischen Gedanken mit anderen zu teilen und zu diskutieren.

Alles guten Dinge sind vier, und deshalb verweisen wir die interessierten Leser auch an dieser Stelle auf die schon dreimal erwähnte Erzählung „Vier“, in der sich Teile von Helmars Geschichte finden.

Dijozibers Lehre dreht sich um die These, dass Veränderung unmöglich ist und die Welt daher schon immer so gewesen sein müsse, wie sie ist, und auch immer sein werde, wie sie ist. Allein unsere Wahrnehmung von der Welt kann sich demnach ändern, alles, was wirklich ist, ist nach Dijoziber jedoch unwandelbar. Dijozibers Argumentation für diese weitreichende These ist von bestechender Einfachheit und lautet so: Die Schönheit der Welt verdankt sich der Art und Weise, wie sie ansonsten beschaffen ist, und die Schönheit der Welt ist vollkommen und unwandelbar. Gäbe es jedoch Wandel, so könnte sich die Welt entweder auf eine Weise wandeln, die ihrer Schönheit abträglich ist, oder aber hätte zu einem früheren Zeitpunkt bereits anders denn vollkommen schön sein können. Da beides nicht möglich ist, ist Wandel ebenfalls unmöglich.



SCHÜLER DIJOZIBERS

Bislang gibt es keine, da seine Lehre in ihren Details in der Entwicklung begriffen ist und er vor allem noch den argumentativen Austausch mit anderen sucht, um seine offensichtlich dem gemeinen Menschenverstand in allen Bereichen zuwiderlaufende Konzeption gegen naheliegende Einwände zu verteidigen. Meist zieht Dijoziber sich hierbei auf die Strategie zurück, nachzuweisen, dass seine Theorie zu bestreiten zu deutlich abstruseren Ergebnissen führt, als sie ohne Wenn und Aber zu akzeptieren. Hierbei wird er in Zukunft tatkräftige Unterstützung gebrauchen können, so dass früher oder später mit einer kleinen, aber hartnäckigen Gefolgschaft Dijozibers zu rechnen ist. Man kann ihm und seinen Schülern in Zukunft daher an fast jedem Ort der Insel auf Wanderschaft begegnen.

ZITATE

„Aber wenn etwas sich ändern kann, mein lieber Reojin, dann kann sich doch auch das Schöne ändern. Aber könnte etwa das Schöne nicht schön sein? Was für ein einzigartiger Unsinn! Hast Du Dir denn jemals die Schönheit anders als schön vorgestellt? Also wirst Du mir doch wohl auch zustimmen, dass sich nichts ändern kann. Nicht wahr? Das dachte ich mir.“

„Der Duft der Zeit ist nur ein Gleichnis des ewig Gleichen.“

24. TSEGIGENDJIAN DER TRAUMDEUTER UND SAFERNESAGIDJIA DIE TRAUMDEUTERIN

BEIDE TSATAG 1002 BF

LEHRE

Ein gegenwärtig in Sinoda lehrendes philosophisches Zwillingsspaar, das sich bei der Entwicklung seiner Lehre auf *Marech den Alten* und auf *Zendajian den Stillen* beruft. Den Zwillingen gelten Ähnlichkeit und symbolischer Verweis als Ordnungsprinzipien alles Existierenden, und sie vertreten die These von der Bedeutsamkeit und Deutbarkeit allen Seins. Hieraus leiten sie vor allem ihren Gedanken vom Buch der Welt ab, in dem jede Bruderschwester lesen könne, um Wissen über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Rurs Geschenk an Gror zu erhalten. In besonderer Weise bedeutsam sind nach Tsegigendjian und Safernesagidjia aber auch Träume, die in verschlüsselter Form Hinweise auf den Sinn der eigenen Existenz und die 64 Fragen des Seins enthalten, und die es folglich mittels elaborierter Deutungsverfahren zu entschlüsseln gelte.

SCHÜLER TSEGIGENDJIAN UND SAFERNESAGIDJIAS

Diese bilden bislang noch einen recht kleinen Kreis, in dem sich nicht nur einige begabte Naturkundler und Dichter, sondern auch talentierte Seelenheilkundler finden, da sich herausgestellt hat, dass die gemeinsame Ausdeutung von Träumen einen heilenden Effekt aufweisen kann.

ZITATE

„Die Welt des Traums ist eine Erzählung, manchmal spannend, manchmal verwirrend, oft ungereimt, aber nie bedeutungslos oder unsinnig. Wir selbst sind ihre Erzähler, aber manchmal sind es Zuhörer, die ihren Sinn am besten erfassen können.“

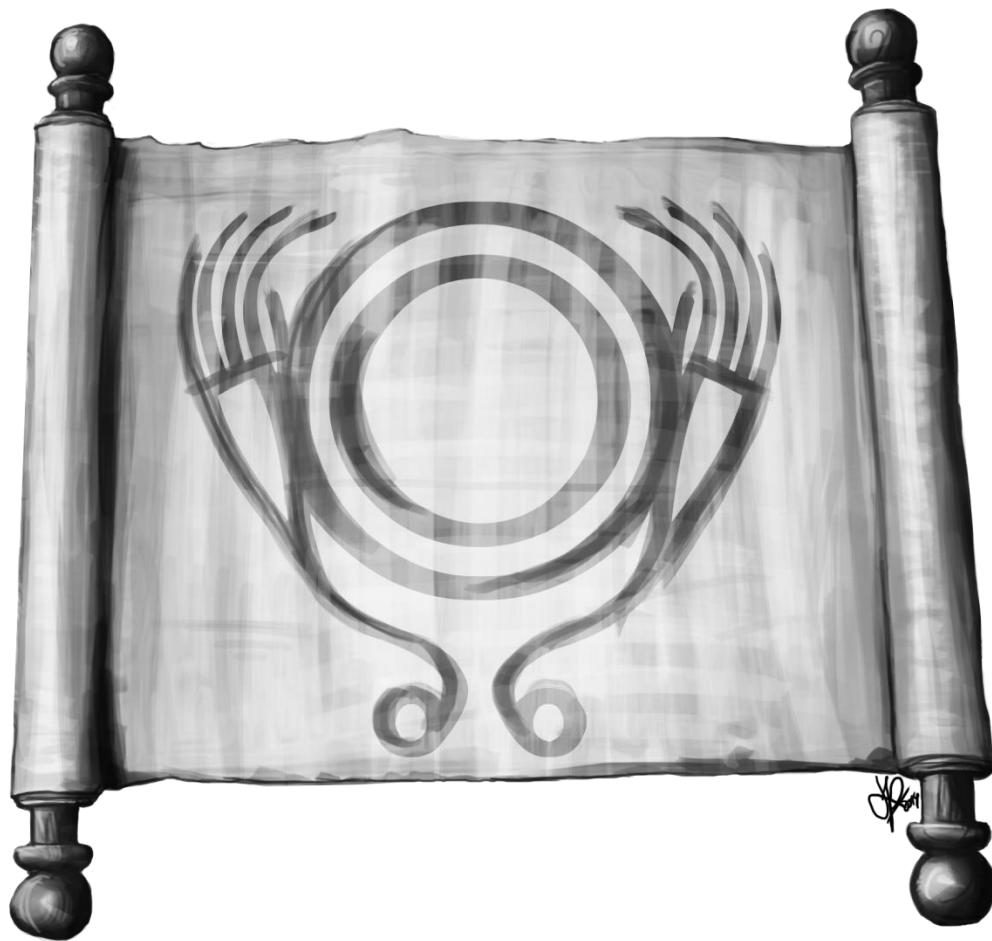
—Todesträume und Tabus, 1037 BF





MYSTERIA ET ARCANAE

Wer die Lehre Tsegigendjians und Safernesagidjias verinnerlicht hat (dies erfordert intensive philosophische Gespräche über einen Zeitraum von mindestens 6 Monaten und einen Mindestwert in *Philosophie* von 7), der kann bei Proben auf *Heilkunde Seele* das Talent *Philosophie* als Hilfstalent anrechnen. Misslingt die darauffolgende Heilkunde-Probe jedoch, so kann dies zutiefst verstörende Wirkungen auf den Seelenkranken haben, die vom Meister festzusetzen sind und die von spontanen Wutausbrüchen und Hass auf den Seelenheiler bis hin zu tiefgreifender Verzweiflung und Wahnvorstellungen reichen können. Bei einem Misserfolg steigt eine behandelte Schlechte Eigenschaft zusätzlich zu den regulären 1W6 vorübergehend um zwei weitere Punkte. Die Auswirkungen einer misslungenen Probe, die keine schlechte Eigenschaft kurieren soll, sind Meisterentscheid.



Von der Schönheit des Zählens

Thorjin der Sandzählende¹

*„Alljede uuz-schoenstere Zahlgesamtheit ist als Vielfalt teilbarster Schachtelungen von Vielheiten darzustellen. Dies hat sich aber als überraschend schwierig erwiesen.“
Mujajian der Rechner, 773 – 813 BF.*



Die Welt ist schön, wie sollte es bei Rurs Geschenk auch anders sein? Als Geschenk einer Gottheit für ihre ewige Bruderschwester enthält sie für uns Sterbliche mehr Wunderhaftes, als wir in einem Lebenszyklus zu fassen vermögen und so können wir uns über den Kreislauf aus Vergehen und Wiedergeburt freuen, dank dem wir mehrere Leben Zeit haben, die Schönheit immer wieder aufs Neue aus einem frischen Blickwinkel zu erfahren. So will ich mich demütig in diesem Aufsatz mit einem kleinen Teil der Struktur unserer Welt beschäftigen und versuchen, dessen Aesthetik in diesem Text einzufangen. So könnt ihr, liebe Bruderschwestern, die ihr ebenfalls einen Sinn für seine Schönheit habt, vielleicht meine Freude an diesem Unterfangen teilen und so die Schönheit, der Welt mehren, denn die einsame Freude ist bruderlos, die geteilte Freude aber wird dereinst Grors Auge erstrahlen lassen! Folgt mir in diesem Aufsatz also in die Welt der Zahlen, jenen elementaren Hilfen für unser Denken, die, wie mir scheint, zwar ein unverzichtbares Hilfsmittel für alle, die zählen, darstellen, dabei aber meist ein Schattendasein im Reich der Nichtbeachtung fristen, ganz so, als ob alle die Mühe vergessen haben, die das Erlernen der Al'Gebra einst bedeutete. Denn, wie das obige Zitat Mujajians so schön darlegt: Die Schönheit der Welt ist ganz natürlich auch in den Zahlen verankert, es ist aber mitunter schwierig, dies auf den ersten Blick zu sehen.

Der Ursprung des Zählens: die Systeme der Eins und der Zehn

Welches Volk als erstes auf die heute so weit verbreitete Zählweise des Systems der Zehn gekommen ist, lässt sich nicht mehr mit absoluter Sicherheit feststellen. Sowohl die bosparanischen als auch die tulamidischen Bruderschwestern scheinen schon sehr lange diese Sammlung von Zahlen zu nutzen, welche sie möglicherweise einst von den Zwergen übernommen haben,² wobei die güldenländischen Einwanderer auch lange an einem wenig nützlichen eigenen System festgehalten haben. Zunächst möchte ich aber den Blick auf eine noch ältere Art des Zählens werfen, die als erste Etablierung eines Zahlensystems gelten dürfte. Diese Rückschau ist wichtig, um zu verstehen, wie das System der Zehn entstanden ist und warum es vielleicht einfach ist, aber dennoch weder schön ist noch sein kann.

Die Wurzel der heutigen Zählweisen findet sich im simplen und einzigartigen System der Eins. Es ist so einfach zu erlernen und scheint durch diese Schlichtheit, wie so vieles Bruderschwesternlose,

gerade den Einfältigen einen solchen Vorteil zu bieten, dass sie trotz der ebenfalls vorhandenen eklatanten Schwächen von diesem System verführt werden.

Im System der Eins gibt es nur ein Element, eine einzige Basiszahl. Sie besitzt den Grundwert Eins und kann auf vielfältige Weise dargestellt werden, z. B. als Finger, Strich, Strohalm oder auch als Stein. Höhere Werte werden durch eine entsprechende Anzahl des Grundelements dargestellt. Für die Vier würde man also vier Finger nutzen. Offenkundig ist dies ein System, das auch eher einfache Gemüter schnell verstehen, doch spätestens, wenn man zu Zahlen jenseits der Zehn kommt, merkt bruderschwester, dass man jene auf diese sehr simple Art nicht mehr einfach mit den uns von Rur gegebenen zwei Händen darstellen kann. Eine weitere Begrenzung dieser einzigartig schlichten Zählweise wird klar, wenn man bedenkt, dass die Null als Element hier nur indirekt vorkommt. Will man sie abbilden, geht das nur, indem man sagt, die Null sei die Darstellung von

¹ Akademie Asboran – Institut der Al'Gebra, Dozent.

² Neben den Angroschim wären als mögliche Quelle des menschlichen Wissens auch die Geschuppten zu nennen, zu denen zwar nie ein enger Kontakt bestand, auf deren Hinterlassenschaften Menschen und Zwerge jedoch häufiger gestoßen sein sollten. Das ewige Volk nutzt zum Zählen das System der Fünf, welches eine gewisse Verwandtschaft zum System der Zehn aufweist. Da es für das schöne Zählen keine Relevanz besitzt und auch für die bekannten menschlichen Systeme keine Rolle spielt, lässt dieser Aufsatz ansonsten den Einfluss der Geschuppten außer Acht.

genau keinem Element. Dies ist jedoch eine Ungenauigkeit, denn ohne eine Angabe wird immer die Frage im Raum stehen: Hat hier jemand vergessen die Menge anzugeben oder ist sie tatsächlich null? Findet sich also in einer Lagerliste eine Angabe zu Säcken Reis ohne weitere Angabe dahinter, dann wird man im Fall der Fälle also nochmal beim Lageristen

nachfragen müssen. Als Alternative kann bruderschwester hier den Strich als Angabe für „nichts vorhanden“ einführen, aber das bedeutet im Endeffekt, dass man das System der Eins verlässt, indem man ein weiteres Element einführt.

Irrige Wege zur Erkenntnis der Schönheit Teil I – die Bosparanischen Zahlen

Relikte des archaischen Systems der Eins findet man in den Bosparanischen Zahlen, die gerade von den leider oft für die Schönheit der Welt blinden Gelehrten der güldenländischen Einwanderer lange genutzt wurden und auch heutzutage noch im Einzelfall Verwendung finden, bspw. bei der Nummerierung von Bänden einer Serie oder als Namenszusatz für Herrscher mit gleichem Namen. Die Grundsymbole der Werte leiten sich zunächst von der Zählweise mit den Fingern ab:

- ✦ Die Eins wird als I dargestellt, wobei der Buchstabe bei der Entwicklung der Symbole schon früh an die Stelle des ursprünglichen typischen Zählstrichs trat. Dieser Strich, der das geschriebene Äquivalent des einzelnen Fingers beim Zählen mit den Händen darstellt, bietet als Basis des Systems der Eins die Möglichkeit, alle Zahlen als repräsentative Mengendarstellungen (*lies: Strichliste*) abzubilden. Selbst die Bosparaner erkannten allerdings schon die Unpraktikabilität dieser Methode und nutzten weitere Abkürzungen für ausgewählte größere Werte.³
- ✦ Die volle Hand, also Fünf, wird durch das V dargestellt, in welchem man die rudimentäre Form einer ganzen Hand mit gespreizten Fingern erkennen kann. Das Symbol ersetzte schon recht früh die Fünfergruppen der Strichliste.
- ✦ Die doppelte Menge, also zwei Hände bzw. Zehn, ergibt X. Dabei kann man das X als die Kombination von zwei V sehen, von denen eines

gespiegelt an der Horizontalen auf dem Kopf steht⁴.

Andere Zahlen als die Grundzahlen ergeben sich in diesem System, indem man eine möglichst kleine Anzahl der Grundzeichen kombiniert, die zusammengezählt den gewünschten Gesamtwert ergeben. Sechzehn wird also als XVI (*zwei ganze Hände plus eine ganze Hand und ein Finger*) dargestellt.

Eine Vielzahl von kombinierten Symbolen kann allerdings schnell zu Fehlern aufgrund von falschen Lesungen der unübersichtlichen Darstellung führen. Für die Vier ergibt sich beispielsweise IIII als Symbol, das gerade bei etwas unsauberer Schrift schnell als III oder VII gelesen wird, wenn man einen Strich übersieht oder nicht ganz gerade setzt. Deshalb folgte die Einführung einer Sonderregel: Ein Zeichen eines geringeren Wertes links von einem mit höherem Wert wird nicht zum Gesamtwert addiert, sondern von diesem abgezogen. Damit schreibt sich die Vier IV (*ein Finger wird abgezogen von einer vollen Hand*). Die Lesbarkeit wird so verbessert, doch muss man diese Spezialregel kennen, und das Verstehen der Zahl beim Lesen wird aufwändiger.

Für größere Zahlen jenseits der Zehn gibt es weitere Symbole. Diese lassen sich aber nicht mehr direkt von den Fingerdarstellungen ableiten und weisen teilweise recht komplexe Ursprünge auf:

³ Die Strichliste ist vermutlich die ursprünglichere verschriftliche Zählform, die ihrerseits bereits mehrere Entwicklungsstufen aufweist. Zur besseren Übersicht wurde früh die Gruppierung handzähliger Fünfergruppen von Strichen eingeführt. Später wurde bei diesen Pentaden dann zur besseren Identifizierung der vollen Gruppen der jeweils fünfte Strich als Querstrich eingesetzt. Die Acht sieht in den drei Schreibweisen wie folgt aus:

IIIIIIII → IIIII III → IIII III

⁴ Eine alternative Genese des X geht von einem auch in weiteren Fällen genutzten Mechanismus aus, mit dem die Verzehnfachung einer Menge dargestellt wird. Diese Ermächtigung der Zahl zu ihrer zehnfachen Größe erreicht man durch eine ergänzende Überlagerung mit dem Symbol der Eins. Im Fall der verzehnfachten Eins (*lies: Zehn*) würde allerdings das zusätzliche Eins-Symbol sich selbst überdecken, weshalb beide Striche zu einem Kreuz kombiniert wurden. Eine mögliche Paralleldarstellung gelingt nicht, da sie identisch mit der Darstellung der Zwei (II) wäre.

- ✦ Das **L** für Fünzig ergibt sich aus einer Verzehnfachung der Fünf, also des **V**. Diese wird durch die Überlagerung des **V** mit dem senkrechten Strich der Eins dargestellt. Das frühe Symbol wurde im Gebrauch nach und nach vereinfacht, bis man schließlich nur noch die rechte Hälfte nutzte und bei dieser den ursprünglich nach schräg rechts oben verlaufenden Strich in die Horizontale brachte.
- ✦ Die Hundert wurde ursprünglich ebenfalls als Verzehnfachung eingeführt. Das **X** wurde mit **I** überlagert, woraus mit der Zeit als Vereinfachung zunächst die halbierte Darstellung (in Form eines **K**) entstand, die schließlich zum **C** wurde. Hierbei spielte sicherlich eine Rolle, dass das **C** auch den Anfangsbuchstaben des bosparanischen Zahlwortes *centum* bildet.

Da das Zeichen für Fünfhundert, dem zweithöchsten einfachen Wert, sich von dem für Tausend ableitet, muss man erst die Entstehung des Letzteren verstehen, um die des Ersteren nachvollziehen zu können.

- ✦ Die Tausend ist eine Verzehnfachung der Hundert. Da diese in ihrer ursprünglichen Form schon drei Striche enthält – durch die Verzehnfachung der Zehn, die man ja wiederum als verzehnfachte Eins erklären kann – wurde der Strich so integriert, dass sich ein Doppelkreuz bzw. Stern mit insgesamt vier Strichen ergab. Zur Vereinfachung ließ man in der Folge eines der Kreuze weg und ersetzte es durch einen Kreis. Durch Vereinfachungen im Gebrauch entstand aus diesem schließlich das **M** als Symbol (siehe Fig. 1). Wie bei der Hundert half auch hier bei der Genese wohl mit, dass das **M** gleichzeitig der erste Buchstabe des zugehörigen bosparanischen Zahlwortes *mille* ist.
- ✦ Ein Relikt der ursprünglichen Darstellung der Tausend findet sich bei der Fünfhundert, die als **D** dargestellt wird. Bei diesem zunächst noch mit einem Querstrich versehenen Zeichen handelt es sich um nichts anderes als das halbierte alte Tausenderzeichen, dem Kreuz im Kreis. Im Gegensatz zu den anderen Halbierungen, die nur aus Vereinfachungsgründen stattfanden, erfolgte in diesem Fall auch eine Halbierung des Wertes.

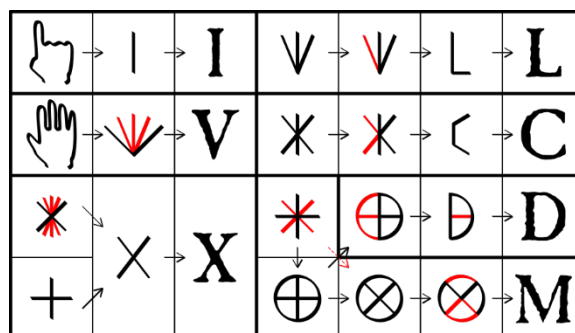


Fig. 1 – Die Genese des bekannten Grundstocks der Bosparanischen Zahlen, von den Handzeichen über die frühen Strichsymbole bis zu den späteren Buchstabendarstellungen.

Damit ergeben sich in der einfachen Grundform des bosparanischen Systems sieben Symbolzeichen⁵, die für Zahldarstellungen vor allem summierend, aber im Spezialfall auch subtrahierend kombiniert werden: **I, V, X, L, C, D, M**. Nicht explizit vorhanden, wie im System der Eins, ist hierbei die Null. Das bosparanische System stellt insgesamt den Versuch dar, Zahlen mit zwei verschiedenen Schrittstufen (der Verfünfachung und der Verzehnfachung der Basis bzw. Verdoppelung der verfünfachten Stufe) darstellbar zu machen. Man kann hier die starke Anbindung an das „Zählen mit den Händen“ erkennen, wie es die meisten Kinder und auch viele erwachsene Bruderschwestern praktizieren, die nicht viel Übung mit dem Zählen haben.

Die Fünf als Menge einer Hand und die Zehn als Menge von zwei Händen scheint eine natürliche Unterteilung zu ergeben. Dennoch sind die Bosparanischen Symbole für die Zwecke der Al'Gebra untauglich, wie jeder bestätigen wird, der schriftliche Rechnungen mit ihnen versucht hat. Durch die begrenzte Zeichenzahl müssen außerdem für die Darstellung wirklich großer Mengen – z. B. der Einwohnerzahl einer großen Stadt – entweder sehr viele Ausgaben des **M** kombiniert oder weitere neue Zeichen erdacht werden. Die Schönheit der Welt lässt sich so nur sehr schwer angemessen darstellen. Denn wie lehrte uns schon der weise Sulziber?

„Die Schönheit der Welt kann nur von schönen sprachlichen Gebilden angemessen erfasst werden.“

⁵ Mit der Hinzunahme der Null als achtem Zeichen könnte man dem System eine deutlich ästhetischere Note geben. Die Bosparaner gingen aber einen völlig anderen Weg, als sie die Wichtigkeit der Null schließlich erkannten: Sie

übernahmen mit ihr auch gleich das deutlich praktikablere (wenn auch noch nicht wirklich schöne) System der Zehn von den Tulamiden.

Irrige Wege zur Erkenntnis der Schönheit Teil 2 – das urtulamidische System der Zehn

Die weisen Stammeltern der Beni Tulam haben, so viel wir wissen, durch den Kontakt mit den Zwergen des Rashtulswalls die uns heute so gebräuchliche Zähltechnik des Systems der Zehn kennengelernt. Ähnlich den Bosparanischen Zahlen basiert auch dieses System auf unseren Händen, was sich in der Zehn als prägender Zahl ausdrückt. Die Art der Darstellung ist allerdings eine völlig andere: Während die Bosparanischen Zahlen im Wesentlichen die Werte ihrer einzelnen Symbole addieren, hängt im zwergischen System der Wert einer bestimmten Ziffer immer noch zusätzlich von ihrer Stellung in der Gesamtzahl ab⁶. Auch dieses System kennt eine feste Familie von Symbolzeichen, die für sich genommen für bestimmte Werte stehen. Die Werteskala deckt hier aber den kompletten ganzzahligen Bereich von Null bis Neun ab.

Die uns bekannten Ziffernsymbole der Zwerge stellen in ihrer ältesten Form innerhalb des altzwergischen Angram eine feste Kombination der zum Wert der Ziffer passenden Strichzahl dar. Diese noch recht umständliche Form, die zum Meißeln in Stein gedacht war, was wohl ihre sehr kantige Gestalt erklärt, wurde allerdings nach und nach vereinfacht. Die Urtulamiden übernahmen vermutlich schon eine etwas weniger umständliche Form der Ziffern,⁷ die sie zudem für das Schreiben mit Tinte oder Tusche anpassten. Mit der Zeit folgten weitere Vereinfachungen der Schreibweise, bis sich schließlich die Menge der uns heute bekannten Zahlen ergab.

Wie wird nun im System der Zehn der Wert einer Ziffernfolge ermittelt? Zunächst einmal muss man dazu die Zahl von rechts nach links lesen, also entgegen der bei den Kusliker Zeichen üblichen Schreibrichtung. Jede Stelle hat einen Grundwert, der für den Gesamtwert mit dem Wert der Ziffer multipliziert werden muss. Die so erhaltenen Werte aller Stellen werden dann zur Gesamtzahl addiert. Der Grundwert an der Stelle S von rechts entspricht nun der (S – 1). Mächtigkeit der Basiszahl 10. Für die erste Stelle ist dies also 10^1 , was 1 ist, für die zweite Stelle

Ang.	Rog.	Ur- tul.	alt Tul.	mar. Dr.
			1	1
=	=	2	2	2
≡	≡	3	3	3
⌞	⌞	4	4	4
⌞	⌞	5	5	5
⌞	⌞	6	6	6
⌞	⌞	7	7	7
⌞	⌞	8	8	8
⌞	⌞	9	9	9
◇	◇	◇	0	0

Fig. 2 – Die Transformation der zwergischen Glyphen in die tulamidischen Ziffern.

10^{21} , was 10 ist, für die dritte Stelle 10^{31} , was 100 ist, und so weiter. Man spricht deshalb auch von der Einer-, Zehner- und Hunderterstelle. Die Ziffernfolge 128 ergibt somit $8 \times 1 + 2 \times 10 + 1 \times 100$, was wir dann auch in unserer sprachlichen Darstellung der Zahl

⁶ Bei den subtraktiven Kombinationen IV, IX, XL, XC, CD und CM hängt der konkrete Wert der jeweiligen Bosparanischen Zahl allerdings ebenfalls von ihrer Stellung ab. In diesem System ist dies aber nur ein Sonderfall zur knapperen Zahlendarstellung und stellt einen Bruch des einfachen Grundsystems dar, nicht einen integralen Bestandteil.

⁷ Die Urtulamiden prägten auch den Begriff „Ziffer“ als „alsif“, was im Garethischen „leer“ bedeutet und darauf verweist, welche immense Neuerung die Einführung der Null als eigener Ziffer bedeutete.

ausdrücken, wenn auch in verdrehter Reihenfolge:
Einhundertachtundzwanzig.⁸

Vier harmonische Systeme zu Ehren der Zwillinge

Das System der Zehn ist weitverbreitet und hat sich auch in unserer Sprache fest verankert, warum sollte man also nicht mit ihm zufrieden sein? Nun, die Haffajas sind auch fest auf unserer Insel verbreitet und haben sich in unserem Leben verankert, dennoch kämpfen wir gegen sie an. Der Grund ist natürlich: Als Werkzeuge Rurs sind wir dafür bestimmt, die Schönheit der Welt zu bewahren, wobei unser Wille dabei keine Rolle spielt, denn jeder von uns geht den Weg, der ihm auf dem Weltendiskus vorgezeichnet ist. Wenn ich also das System der Zehn ablehne, dann deshalb, weil es offenkundig nicht das System ist, das Rurs Schönheit vorherbestimmt hat. Für die von euch, deren Blick noch nicht so klar ist, dies zu sehen, mag ein kleiner Hinweis helfen, diese Schönheit zu erkennen: Auch die Haffajas nutzen dieses System und besudeln es mit ihrer Existenz, wie schön wäre es daher, wenn wir uns von ihnen absetzten und unsere eigenen Systeme nutzten, die von ihren verwirrten Geistern dann nicht mehr verstanden werden könnten, da ihnen der Blick für das Schöne fehlt?

Was kann aber nun die Basis eines solch schönen System sein? Die Antwort ist natürlich die Zwei, denn diese durchdringt als Widerspiegelung der Herrlichkeit der Zwillinge die ganze Schöpfung, und so kann die aesthetische Darstellung der Zahlen im Prinzip nur auf ihr basieren. Nun mag mancher einwenden: Aber Rur gab uns doch zehn Finger! Doch dies ist der typische Blick der Kurzsichtigen, die die Schönheit der Welt niemals werden erfassen können, da sie nie gelernt haben, auch einmal jenseits ihrer Nasenspitze die Dinge zu erfassen. Schaut genauer hin! Rur gab uns zwei Hände mit zusammen acht Fingern und zwei Daumen! Welch deutlicheres Zeichen kann es denn noch geben? 8 und 2, nicht 10 ist hier das, was die Schönheit ausmacht!

Doch Rur liebt die Vielfalt, also kann es nicht nur das eine schöne System geben. Deswegen soll es hier um

vier Systeme gehen, die auf der Zwei basieren und in einer harmonischen Beziehung zueinander stehen: Die Systeme der Zwei, der Vier, der Acht und der Sechzehn. Mit dem System der Zehn haben sie ihre Systematik gemein. Alle vier kombinieren Stellenwert und Ziffernwert, ihre Grundzahlen sind aber nicht 10, sondern 2, 4, 8 und 16.⁹

Das System der Zwei, auch Dualsystem geheißen, ist dabei das Fundament, in dem auch die beiden Grundprinzipien der Welt auftauchen: Das Sein und das Nichtsein. Dafür stehen die beiden Grundzahlen, 0 und 1, andere Ziffern gibt es nicht. Die Zahlen werden deshalb auch Zwillingszahlen genannt. Die Werte der Stellen entsprechen den Mächtigkeiten der Zwei: $2^{11} = 1$, $2^{21} = 2$, $2^{31} = 4$, $2^{41} = 8$ etc. Entsprechend dem Prinzip der Ziffer zählt die Mächtigkeit (1) oder sie zählt nicht (0). Die Zweierzahl 1100 steht so also im System der Zehn für:

$$1 \times 8 + 1 \times 4 + 0 \times 2 + 0 \times 1 = 12$$

Das System der Vier ergibt sich entsprechend mit der Basiszahl Vier. Es hat vier Grundziffern, für die man die dezimalen Repräsentationen 0, 1, 2 und 3 nutzen kann. Die Mächtigkeiten der Stellen betragen $4^{11} = 1$, $4^{21} = 4$, $4^{31} = 16$, $4^{41} = 64$ etc. Die Viererzahl 3102 steht im System der Zehn also für:

$$3 \times 64 + 1 \times 16 + 0 \times 4 + 2 \times 1 = 210$$

Das System der Acht hat analog acht Grundziffern, die man ebenfalls dem System der Zehn entlehnen kann (0 bis 7). Die Mächtigkeiten betragen hier $8^{11} = 1$, $8^{21} = 8$, $8^{31} = 64$, $8^{41} = 512$ etc. Die Achterzahl 6253 steht im System der Zehn also für:

$$6 \times 512 + 2 \times 64 + 5 \times 8 + 3 \times 1 = 3.243$$

Das System der Sechzehn hat mehr Grundziffern als das Dezimalsystem. Will man die Grundziffern des Systems der Zehn nutzen, muss man also sechs weitere

⁸ Obwohl die Wertzuweisung von rechts nach links erfolgt, da man die Stellenzahl einer Ziffer nicht von links anfangend erhält, entspricht die sprachliche Darstellung der Garethischen Leseweise von links. Auffällig ist dabei aber die Abweichung bei der Einerstelle, die bei Zahlen größer Zwölf vor der Zehnerstelle ausgesprochen wird. Dies mag ein Artefakt der ursprünglichen Leserichtung von rechts sein, bei der man zunächst den Wert der Einerstelle ins Auge fasste.

⁹ Der Nutzen von vier Systemen hat einen weiteren Vorteil: Die Haffajas sind mit ihrem beschränkten Geist keine Freunde der Vielfalt, sie denken meist in recht engen Bahnen. Wollen wir die Schönheit vor ihren unwürdigen Augen verbergen, so ist der Nutzen mehrerer Systeme von Vorteil, denn er wird ihren Geist verwirren und ihren Blick trüben für die wahre Schönheit, da sie nur ihren einfachen Weg kennen.

Symbole ergänzen. Der Einfachheit halber kann man die ersten sechs Buchstaben des Kusliker Alphabets nutzen. Damit erhält man als kompletten Satz 0 bis 9 und A bis F. Die Mächtigkeiten im System betragen $16^{11} = 1$, $16^{21} = 16$, $16^{31} = 256$, $16^{41} = 4.096$ etc. Die Sechzehnerzahl 25AB steht im System der Zehn also für:

$$2 \times 4.096 + 5 \times 256 + 10 \times 16 + 11 \times 1 = 9.643$$

Für die vier Systeme sollte man allerdings am sinnvollsten auch Ziffern nutzen, die für diese erschaffen wurden. Dies hätte den Vorteil, dass die Verächter der Schönheit einen weiteren Schutzwall durchbrechen müssten, um zur Erkenntnis des Wissens zu gelangen. Bei Bedarf kann man außerdem die Systeme mischen, denn Rur liebt die Vielfalt, und ein hoher Grad an Flexibilität ist schwerer zu knacken als ein starres System.

Für die Symbole finden sich zwei parallele Systeme, die einmal etwas komplexer, einmal simpler gestaltet sind. So kann man die Zeichen je nach Einsatzbedarf wählen. Die weiter oben aufgeführten Beispiele lassen sich mit ihnen wie folgt darstellen:

1100 als 1100 oder ①①①①

3102 als +10- oder ⊕①⊖⊖

6253 als 1-Υ+ oder 1⊖Υ⊕

25AB als -Υ1- oder ⊖Υ⊗⊗

Zur weiteren Sicherung gegen unerwünschte Mitleser bieten sich auch Kombinationen verschiedener Schriftsysteme wie ⊖5⊗ an, die durch ihre Vielfalt den Uneingeweihten die Zuordnung erschweren.

Harmonische Wandlung der Systeme

Wie kann man nun die vier Systeme verknüpfen? Wie kann man eine Zahl aus dem System der Zwei in eine aus dem System der Vier umrechnen? Glücklicherweise ist dies nicht schwer, wenn man einmal den Wert der Dualzahlen erfasst hat. Wichtig ist dabei nur, dass man sich den Wert ihrer ersten vier Stellen merkt. Im Dezimalsystem sind dies 1, 2, 4 und 8.

Starten wir mit der Wandlung von Zwillingszahlen in solche der anderen drei Systeme. Für diesen Vorgang bildet man Zifferngruppen bestimmter Größen und übersetzt dann diese einzeln als Stellen der übersetzten Zahl. Als Beispiel in den folgenden Umrechnungen

Bedenken muss man allerdings, dass dem erwünschten Empfänger oder Leser einer Nachricht die genutzte Art des Zahlensystems ersichtlich sein muss. Dazu kann man Hinweise im Text verstecken („Geschrieben am 4. Tag des Rondramonds.“), feste Reihenfolgen vereinbaren (fester Wechsel zwischen 4er- und 8er-System) oder beispielsweise jeder Zahl die höchstmögliche Ziffer vorne oder hinten hinzufügen.

○	○	0	⌘	↑	8
①		1	⌘	→	9
⊖	-	2	⌘	↓	10
⊕	+	3	⌘	←	11
⌘	⌘	4	⌘	Υ	12
Υ	Υ	5	⌘	⌘	13
1	1	6	⌘	1	14
⌘	⌘	7	⌘	⌘	15

Fig. 3 – maraskanische Ziffern für die vier schönen Zahlssysteme

soll jeweils die Zwillingszahl 111.1001.0011 umgerechnet werden.

Umrechnung vom Zweier- ins Vierersystem

Man bildet von rechts aus Zweiergruppen, fehlen links Stellen, dann ergänzt man dort Nullen. Die jeweiligen Gruppen übersetzt man einzeln ins Vierersystem, wobei man den Wert der beiden Stellen addiert.

01	11	10	01	00	11
0 + 1	2 + 1	2 + 0	0 + 1	0 + 0	2 + 1
1	3	2	1	0	3

Es ergibt sich so also die Zahl 13.2103 im Vierersystem.

Umrechnung vom Zweier- ins Achtersystem

Man bildet von rechts aus Dreiergruppen, fehlen links Stellen, dann ergänzt man dort Nullen. Die jeweiligen Gruppen übersetzt man einzeln ins Achtersystem, wobei man den Wert der drei Stellen addiert.

011	110	010	011
0+2+1	4+2+0	0+2+0	0+2+1
3	6	2	3

Es ergibt sich so also die Zahl 3623 im Achtersystem.

Umrechnung vom Zweier- ins Sechzehnersystem

Man bildet von rechts aus Vierergruppen, fehlen links Stellen, dann ergänzt man dort Nullen. Die jeweiligen Gruppen übersetzt man einzeln ins Sechzehnersystem, wobei man den Wert der vier Stellen addiert.

0111	1001	0011
0+4+2+1	8+0+0+1	0+0+2+1
7	9	3

Es ergibt sich so also die Zahl 793 im Sechzehnersystem.

Umrechnung vom Vierer- ins Sechzehnersystem

Auch aus dem Vierersystem kann man einfach ins Sechzehnersystem übersetzen. Dazu muss man sich die Werte der ersten beiden Stellen im Vierersystem merken, und den Wert der Ziffer mit einrechnen, ansonsten läuft es ähnlich wie zuvor. Man bildet von rechts aus Zweiergruppen, fehlen links Stellen, dann ergänzt man dort Nullen. Die jeweiligen Gruppen übersetzt man einzeln ins Sechzehnersystem, wobei man den Wert der zwei Stellen addiert.

13	21	03
1 x 4 + 3 x 1	2 x 4 + 1 x 1	0 x 4 + 3 x 1
7	9	3

Es ergibt sich so also ebenfalls die Zahl 793 im Sechzehnersystem.

Eine einfache Umrechnung des Vierer- ins Achtersystem und des Achtersystems ins Sechzehnersystem ist so nicht möglich, auch nicht in umgekehrter Richtung. Die Gegenrichtung der obigen vier Wege ist allerdings leicht möglich. Hier nimmt man sich immer eine Stelle der Zahl und rechnet sie passend in die zwei-, drei- oder vierstellige Zielzahl um.

Umrechnung vom Vierer- ins Zweiersystem

Die jeweilige Übersetzung einer Stelle ergibt sich aus der Kombination von 1 und 2.

1	3	2	1	0	3
2-1	2-1	2-1	2-1	2-1	2-1
0-1	1-1	1-0	0-1	0-0	1-1

Es ergibt sich so also wieder die Zahl 111.1001.0011 im Zweiersystem.

Umrechnung vom Achter- ins Zweiersystem

Die jeweilige Übersetzung einer Stelle ergibt sich aus der Kombination von 1, 2 und 4.

3	6	2	3
4-2-1	4-2-1	4-2-1	4-2-1
0-1-1	1-1-0	0-1-0	0-1-1

Es ergibt sich so also auch hier wieder die Zahl 111.1001.0011 im Zweiersystem.

Umrechnung vom Sechzehner- ins Zweiersystem

Die jeweilige Übersetzung einer Stelle ergibt sich aus der Kombination von 1, 2, 4 und 8.

7	9	3
8-4-2-1	8-4-2-1	8-4-2-1
0-1-1-1	1-0-0-1	0-0-1-1

Es ergibt sich so also auch hier die Zahl 111.1001.0011 im Zweiersystem.

Übersetzung vom Sechzehner- ins Vierersystem

Die jeweilige Übersetzung einer Stelle ergibt sich aus der Kombination passender Vielfache von 4 und 1.

7		9		3	
4	1	4	1	4	1
1x	3x	2x	1x	0x	3x
1	3	2	1	0	3

Es ergibt sich so also wieder die Zahl 13.2103 im Vierersystem.

Da die weitaus meisten Zahlen immer noch im System der Zehn dargestellt werden, ist eine Umrechnung aus diesem und in dieses etwas, was häufiger gefordert sein wird. Dies ist nicht auf so schöne Weise möglich wie bei den vier harmonischen Systemen, aber dank Rurs Voraussicht gibt es auch hier nicht allzu komplexe Möglichkeiten.

Umrechnung vom Zehner- ins Zweiersystem

Man teilt die Zehnerzahl immer wieder durch Zwei und schreibt die Reste der jeweiligen Teilung auf. Dies tut man so lange, bis als Ergebnis Null übrigbleibt. Vom Ende nach vorne gelesen, ergibt sich so aus den Resten der Divisionen die passende Zweierzahl. Für 243 als Dezimalzahl geschieht dies z. B. wie folgt:

243 : 2 = 121	Rest 1
121 : 2 = 60	Rest 1
60 : 2 = 30	Rest 0
30 : 2 = 15	Rest 0
15 : 2 = 7	Rest 1
7 : 2 = 3	Rest 1
3 : 2 = 1	Rest 1
1 : 2 = 0	Rest 1

Es ergibt sich die Zweierzahl llll.001l

Zählung mit der Hand

Zum Abschluss möchte ich noch einmal zu unseren Händen zurückkehren. In ihrer Form missverstanden, dienten sie in der Vergangenheit als Begründung des Systems der Zehn, da die schlichten Gemüter mit ihren Fingern gerade einmal bis Zehn zählen können. Dabei kann man mit Fingern und Daumen so viel weiter zählen!

Die einfache Zählung der 8 und 2

Schon die simple Nutzung der Tatsache, dass Daumen und Finger für unterschiedliche Funktionen stehen, führt zu einem ebenfalls einfachen Fingerzählssystem, mit dem man aber ohne Probleme auch bis (10er) 24 / (16er) 18 zählen kann. Die Finger zählen dabei bis 8, doch nutzt man die Daumen, um volle Achterhände zu zählen. Jeder Daumen steht also selbst für 8, beide Daumen zusammen für (10er) 16 / (16er) 10. Dazu kommen dann noch die einzelnen Finger, womit man den Maximalwert (10er) 24 / (16er) 18 erreicht.

Die Zählung der 2 und 4 und 4

Man kann das System ausbauen, indem man beide Hände trennt. Die eine Hand zählt, wie oft die andere Hand bis vier gekommen ist, die Daumen, wie oft die zweite Hand bis vier gekommen ist. Ein Finger der zweiten Hand zählt so 4, ein Daumen 4 x 4, also (10er) 16 / (16er) 10. So kommt man beim Zählen insgesamt bis (10er) 52 / (16er) 34.

Fazit

Rur liebt die Vielfalt! So sollten wir auch bei unseren Zahlen nicht nur die eingelaufenen Pfade im Dschungel wählen. Durch die Nutzung der uns zur Verfügung stehenden Möglichkeiten heben wir uns nicht nur von den Haffajas ab, wir nehmen dadurch auch direkt Anteil an der Schönheit der Welt. Nutzt

Umrechnung vom Zweier- ins Zehnersystem

Für den umgekehrten Weg addiert man die dezimalen Werte aller Stellen der Dualzahl, an denen eine 1 steht, und erhält so die fertige Zehnerzahl. Für die gerade erhaltene Beispielszahl llll.001l ergibt sich so:

$$\begin{aligned} & 1 \times 128 + 1 \times 64 + 1 \times 32 + 1 \times 16 + 0 \times 8 + 0 \times 4 + 1 \times 2 + 1 \times 1 \\ & = 128 + 64 + 32 + 16 + 2 + 1 \\ & = 243 \end{aligned}$$

Die umfassende Dualzählung der 8 und 2

Man kann die Finger auch als Repräsentation der Zweierzahlen sehen. Diese Darstellung wird deshalb „Dualzählung“ genannt. Die 8 Finger der beiden Hände stellen so die acht Stellen einer Zweierzahl dar. Auf diese Weise kann man alle Zahlen von 0 bis llll.llll im Zweiersystem darstellen, was 255 im Zehnersystem bzw. FF¹⁰ im Sechzehnersystem entspricht. Addiert man dazu eine weitere 1, erhält man (10er) 256 / (16er) 100. Diese Zahl wird durch einen Daumen und keine Finger dargestellt. Die Daumen geben so als Zweierzahl Mehrfache von (10er) 256 / (16er) 100 an, die Finger Werte zwischen 0 und (10er) 255 / (16er) FF. Da man mit den Daumen als größten Wert die 3 als Zweierzahl (11) darstellen kann, ergibt sich so als maximaler Wert (10er) 1023 / (16er) 3FF.

Die sichere Dualzählung der 8 und 2

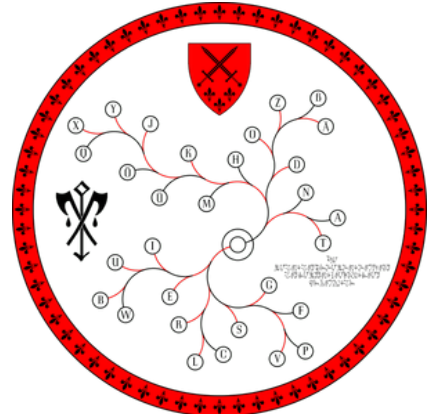
In einer alternativen Dualzählung dienen die Daumen nicht als weitere Stellen, sondern zeigen, welche der beiden Hände höherwertig ist und welche niederwertig, welche also die Stellen 5 bis 8 und welche die Stellen 1 bis 4 der Gesamtzahl repräsentiert. Die Hand, bei der der Daumen nicht gebeugt ist, zählt dabei als höherwertige Hand. So kann man mit den Händen zwar nur Zahlen bis (10er) 255 / (16er) FF darstellen, dafür kommt es aber zu weniger Missverständnissen, was die Reihenfolge der Finger betrifft!

also die Zahlen, Bruderschwestern, egal ob solche nach dem System der Zwei, der Vier, der Acht oder der Sechzehn. Und vergesst dabei nie, wie schön die Welt ist, die sich mit diesen Zahlen auf so verschiedene Weisen erfassen und berechnen lässt.

¹⁰ F steht hier für das höchstwertige Zahlensymbol im Sechzehnersystem, s. a. Seite 6.

SCHWARZMARASKANISCHER VERSCHLÜSSELUNGS-DISKUS

Bei diesem kleinen Utensil handelt es sich um ein Werkzeug zum Verschlüsseln von Nachrichten. Das Ganze basiert auf einem binären System mit nur zwei „Zeichen“ (im gegebenen Beispiel die Farben Rot und Schwarz – man könnte auch 0 und 1 nehmen oder zwei beliebige andere Marker), was der Tatsache geschuldet ist, dass die Scheibe irdisch auf der *Huffman-Kodierung* beruht. Für diejenigen, die es interessiert: Das System erzeugt Nachrichten, die im Idealfall so wenig Informationsgehalt wie möglich benötigen. Allerdings gilt der Idealfall nur dann, wenn ein Text eine Buchstabenhäufigkeit aufweist, die in etwa dem Durchschnitt der deutschen Sprache entspricht – denn genau diese wurde für die Spielhilfe zugrunde gelegt.



DIE FUNKTIONSWEISE

Wie funktioniert das System nun? Wenn man sich die Scheibe anschaut, dann sieht man *Stränge*, die von der Mitte nach außen laufen. Dies sind die *Bäume*, deren Wurzel der Mittelpunkt der Scheibe ist. An den jeweiligen verzweigten Enden der Bäume finden sich die *Blätter*, jedes steht dabei für einen Buchstaben.

Will man nun den Code erfahren, den ein bestimmter Buchstabe hat, dann fängt man an der Wurzel an und fährt den Weg bis zum passenden Blatt ab. Dabei muss man sich jeweils merken, welche Farbe die jeweilige Strecke hatte (oder, wenn man andere Marker nimmt: welche Marker man auf dem Weg aufgesammelt hat). Für ein „A“ ergibt sich so die Reihenfolge *Schwarz-Rot-Rot-Schwarz*, für ein

„E“ *Rot-Rot-Rot* und für ein „P“ *Rot-Schwarz-Schwarz-Schwarz-Schwarz-Rot-Schwarz*.

Das System arbeitet ähnlich wie der Morse-Code, der als Zeichen auch zwei Marker benutzt – *Kurz und Lang* oder *Punkt und Strich*. Ein wichtiger Unterschied ist allerdings, dass beim Morsecode die Zeichen getrennt dargestellt werden müssen, da man sonst bspw. nicht weiß, ob drei kurze Signale für drei „E“ (jeweils einmal Punkt) oder ein „S“ (drei Punkte) stehen. Beim Huffman-Code ist die Entschlüsselung dagegen klar, auch wenn alle Zeichen ohne Lücke stehen. Zum Entschlüsseln fängt man in der Mitte an und folgt den Farb-Codes, bis man ein Blatt erreicht hat. Man notiert dann den Buchstaben und fängt wieder in der Mitte an.

Ein Beispiel

Das Wort „HAFFAX“ ergibt mit obiger Scheibe:

H	A	F	F	A	X
●●●●	●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●	●●●●●●●●●●●●

Das ergibt zusammen:

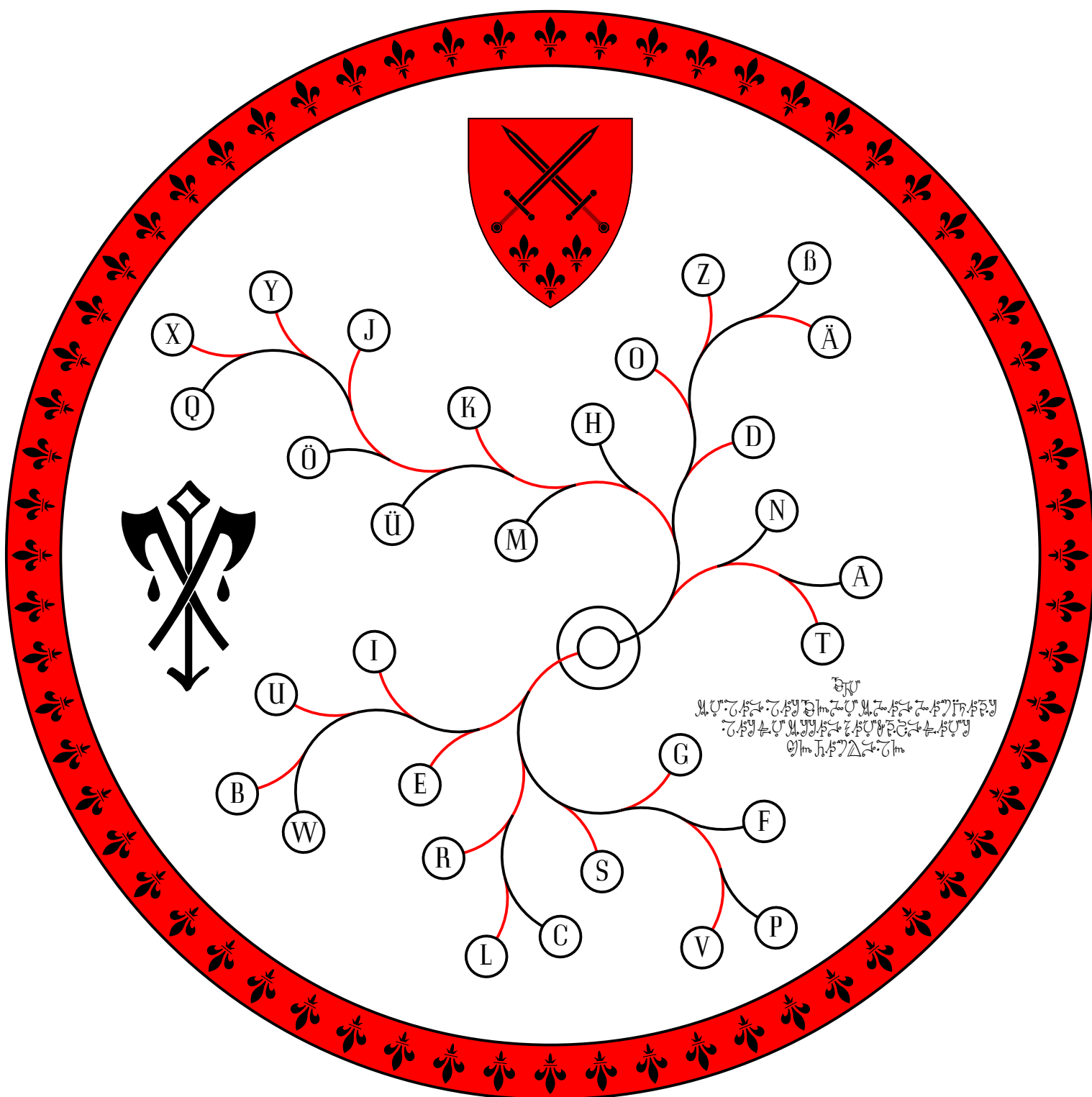
Geht man die Farbreihenfolge durch, kommt man umgekehrt wieder zu „Haffax“. Da die Buchstaben nicht alle mit der gleichen Codelänge verschlüsselt werden, ist es ohne Codescheibe nur sehr schwer möglich, den Code zu knacken. Der Code eignet sich also nicht dafür, von Spielern ohne Hilfsmittel nur mittels Knobelei gelöst zu werden. Für die Spieler bieten das Erkennen der Code-Art und *ingame* v. a. das Beschaffen des Schlüssels aber reichlich Ansatzpunkte für Aktionen.

Will man die Code-Information etwas stärker verstecken, so kann man dies z.B. durch das Färben der Buchstaben eines ansonsten harmlosen oder – gemeiner – eines vordergründig geheimen, aber falschen Textes erreichen. So sähe „Haffax“ als Wort dann beispielsweise aus: **Über Reichsgrößgeheimrat Dexter Nemrod**

DIE SCHEIBE IM SPIEL

Die binäre Grundkodierung passt zum dualistischen Weltbild der Maraskaner. So könnte die Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas entsprechende Codes benutzen, die nur mit den richtigen Schlüsseln entschlüsselt werden können. Diese Schlüssel könnten dann passenderweise auf Disken verwahrt werden. Die obige Scheibe zeigt dabei nur eine Code-Möglichkeit – der Aufbau der Bäume kann im Prinzip beliebig erfolgen. Um möglichst kurze Codetexte zu erhalten, sollten häufige Buchstaben kurze Codes, seltene hingegen lange Codes erhalten. Welche der vielen Codemöglichkeiten die beste und damit schönste ist, kann ein beliebter Streitpunkt maraskanischer Kryptographen sein.

Die obige Scheibe ist natürlich eine schwarzmaraskanische Variante. Sie könnte in der Form z.B. von Haffax' Spionen, den Samthandschuhen, benutzt werden. Jeder Spion mag eine Codescheibe mit eigener Struktur besitzen, so dass ihre Berichte nur von den Vorgesetzten, nicht aber von den anderen Spionen gelesen werden können. Ein solcher Text mit einem bestimmten Code lässt sich im Umkehrschluss dann auch genau einem Spion (bzw. dessen Codescheibe) zuordnen.





www.asboran.de