

LUDISTISCHES INSTRUMENTUM DER CIRCULAEREN OKTADEN

MIT ANMERKUNGEN VON ADEPTUS MAIOR

THRENTOS BELARTUS

AUS BRABAK

IRDISCH:

ERSTELLT VON THORSTEN MOST FÜR DEN NANDURION ADVENTSKALENDER 2013
MIT GRAFIKEN AUS DEM OFFIZIELLEN ULISSES-FANPAKET UND DEM NANDURION-FANPAKET
SOWIE MIT DIVERSEN SYMBOLEN MYRANISCHER UND AVENTURISCHER PROVENIENZ

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der [Ulissee Medien und Spiel Distribution GmbH](#). DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulissee 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 Ulissee 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.



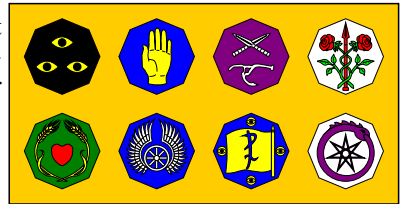
Wenn das Octaflex im Quadrat steht...

Im letzten Adventskalender habe ich das Hexaflexagon als Falt-Spielzeug vorgestellt. Nun folgt das Octaflexagon. Wie der Name andeutet, basiert dieses auf der Grundzahl 8. Es ist dabei dem Hexaflex ähnlich, aber die Falttechnik ist komplizierter. Man erhält so vielfältigere Strukturen jenseits der quadratischen Grundform. Leider geht das Octaflex schneller als das Hexaflex kaputt. Zur thematischen Ausgestaltung diente diesmal Myranor, wo die 8 häufig in Strukturen auftaucht (Götter-Oktade, 8 Hohe Häuser im Imperium). Nicht alle verwendeten Symbole sind dem offiziellen Material entnommen, einige habe ich selbst erstellt, da es teilweise noch keine entsprechenden Vorlagen gab.

Eine kurze Anmerkung zu den Flexagonen: Diese sind flache Modelle, die durch geschicktes Falten auch Seiten zeigen können, die zuerst innen liegen und nicht oben oder unten sind. Die Konstruktion des Octaflexagons ist dabei nicht schwer, aber möglichst genaues Arbeiten ist sehr wichtig. Die Faltmöglichkeiten sind deutlich vielfältiger und unübersichtlicher. Eine Übersicht dazu ist deshalb nicht enthalten. Nandusgefällig kann so jeder selbst die gangbaren Wege suchen.

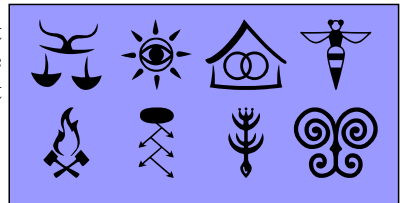
Alles, was zum Bau des Artefakts gebraucht wird, sind Kleber, eine Schere und ein Ausdruck des Bastelbogens. Damit die Reihenfolge beim Falten nachher aber klar wird, folgt zunächst eine Übersicht über die verwendeten Symbole.

Die **erste Oktade** (siehe rechts) an Symbolen enthält die Wappen der **Großen Häuser**. Ihre Hintergrundfarbe ist **dunkelgelb**. Die Namen der Häuser lauten wie folgt (jeweils von links nach rechts):
o: Aphirdanos, Eupherban, Kouramnion, Partholon;
u: Phraisopos, Quoran, Rhidaman, Tharamnos.



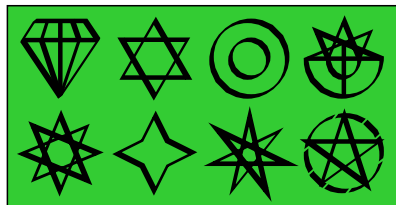
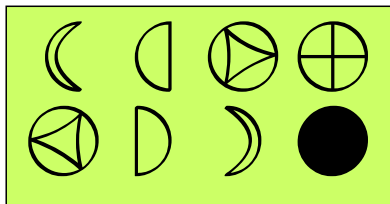
Die **zweite Oktade** (siehe links) an Symbolen enthält die Wappen der **Kleinen Häuser**. Ihre Hintergrundfarbe ist **ziegelrot**. Die Namen der Häuser lauten wie folgt (jeweils von links nach rechts):
o: Alantinos, Aldangara, Ennandu, Icemna;
u: Illacrión, Onachos, Celiu-Brajanos, *Charybalis**.
**ein entmachtetes Haus*

Die **dritte Oktade** (siehe rechts) an Symbolen enthält die Symbole der **Staatsgötter**. Ihre Hintergrundfarbe ist **pastellblau**. Die Namen der Götter lauten wie folgt (jeweils von links nach rechts):
o: Nereton, Brajan, Gyl dara, Shinxir;
u: Siminia, Chrysir, Zatura, Raja.



Die **vierte Oktade** (siehe rechts) an Symbolen enthält die **Phasen des Madamals**. Ihre Hintergrundfarbe ist **wüstenblau**. Die Symbole stehen im einzelnen für die folgenden Phasen (jeweils von links nach rechts):

o: 1. Woche, Kelch, 2. Woche, volle Mada;
u: 3. Woche, Helm, 4. Woche, tote Mada.



Die **fünfte Oktade** (siehe links) an Symbolen zeigt das **Sphärengefüge**. Ihre Hintergrundfarbe ist **frühlingsgrün**. Die Symbole stehen im Einzelnen für (jeweils von links nach rechts):

o: Zeit*, Elemente*, Sterbliche*, Totenreich*;
u: Götter*, Stellare*, Chaos*, Limbus*.

**Die Symbole sind inoffiziell.*

Die **sechste Oktade** (siehe rechts) an Symbolen zeigt die **Elemente**. Ihre Hintergrundfarbe ist **königslila**. Die Symbole stehen im einzelnen für (jeweils von links nach rechts):

o: Eis, Wasser, Erz, Zeit*;
u: Humus, Feuer, Luft, Kraft*.

**Die Symbole sind inoffiziell.*



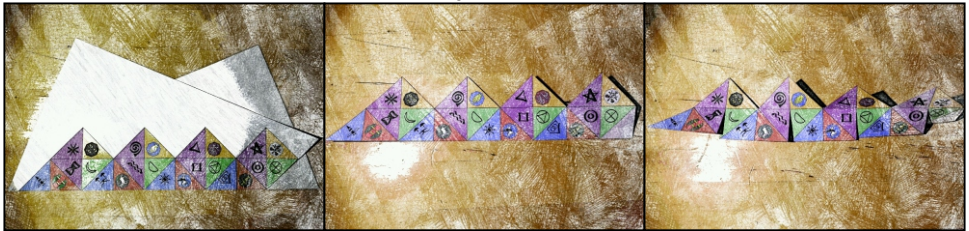
Mit den Symbolen und Farben als Referenz kommt nun die Anleitung zum Zusammenbau. Das Ganze dabei natürlich Schritt für Schritt. Benötigt werden ein Ausdruck des Bastelbogens, eine Schere und Papierkleber.

1 Zunächst schneidet man zwei Stellen aus dem Bogen heraus. Dieser wird nämlich als nächstes gefaltet und geklebt, zwei der dreieckigen Bereiche sollen dabei aber keine Rückseite erhalten. Man schneidet vom Rand kommend das Dreieck zwischen **Shinxir** und der **2. Woche** heraus, ebenso das zwischen **Tharamnos** und der **Vollen Mada**. Anschließend faltet man den Bogen möglichst genau an der Mittellinie zusammen, zwischen den auf der einen Seite liegenden **ziegelroten** und **pastellblauen** Dreiecken und den auf der anderen Seite liegenden **dunkelgelben** und **mondgrünen** Dreiecken.



Bastelschritt 1: Schneiden & Falten

2 Man klebt beide Seiten zusammen und schneidet die Figur entlang des Umrisses aus (an die Dreiecke ohne Rückseite denken). Danach wird sie an den vier rot markierten Stellen eingeschnitten. Dies betrifft jeweils die Linie zwischen **Zeit/Siminia** und **4. Woche/Zeit**, zwischen **Wasser/Chrysir** und **Kelch/Elemente**, zwischen **Erz/Zatura** und **3. Woche/Sterbliche** und zwischen **Humus/Raja** und **Voller Mada/Totenreich**.



Bastelschritt 2: Kleben & Schneiden

3 Nun kommt die eigentliche Faltung. Die Figur besteht aus vier sich ähnelnden Untereinheiten, die jeweils gleich gefaltet werden. Am Ende soll dabei ein Quadrat aus acht gleichschenkeligen Dreiecken entstehen. Man legt die Figur so vor sich, dass die **königslila** Felder auf der Vorderseite und die Spitzen oben sind. Nun faltet man **Eis** auf **Zeit**, dann **Alantinos** auf **Illacrión**, **Zeit** auf **Limbus** und schließlich **2. Woche** auf **4. Woche**.



Bastelschritt 3: Falten, falten, falten

4 Es folgt die zweite Runde: **Luft** auf **Wasser**, dann **Aldangara** auf **Onachos**, **Elemente** auf **Chaos**, **Kelch** auf **Helm**. Die dritte: **Feuer** auf **Erz**, dann **Ennandu** auf **Celiu-Brajanos**, **Lebende** auf **Stellare**, **1. Woche** auf **3. Woche**. Schließlich die letzte: **Kraft** auf **Humus**, dann **Icemna** auf **Charybalis**, **Totenreich** auf **Götter**, und als letztes **Tote Mada** auf **Volle Mada**. Nun noch die Rückseiten von **Shinxir** und **Tharamnos** verkleben - fertig.



Bastelschritt 4: Noch mehr falten und kleben

Da das Falten deutlich komplexer als beim Hexaflexagon verläuft, ist das auf der folgenden verlinkten Seite zu findende Video wohl hilfreich:

<http://loki3.com/flex/octa.html>

Auf der Seite gibt es auch noch einige weitere Flexagon-Bausätze und -Ideen.

Werte Collegae,

vor einem Jahr stellte ich in einem Aufsatz das *Hexagonale Mysterium* vor, jenes von mir gefundene und benannte Artefakt paläobosparanischen Ursprungs. Vor nicht ganz drei Monden wurde mir nun ein ganz ähnliches Objekt angeboten. Der Verkäufer, ein horasischer Kapitän, der angeblich selbst ins Gölidenland gefahren war, stellte mir einen quadratischen Corpus vor, der ganz ähnliche Transformationseigenschaften besaß wie das *Hexagonale Mysterium*.

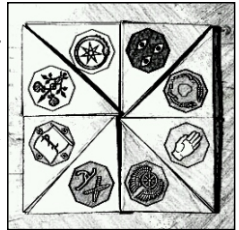
Aufgrund der offensichtlich oberflächlich sekundären, bei längerer Observation jedoch höheren Dimensionalität des Specimen schlage ich zur Benennung den Begriff des *Hypokubischen Planars* vor, der beide wesentlichen geometrischen Affinitäten inkludiert. Laut Capitano P. wurde ihm das Objekt des Nachts von einem quatröbrachialen Humanoiden mit caeruleer Dermis verkauft. Offensichtlich ist die mentale supralatio des Mannes, dennoch gilt wohl auch hier: cum grano salis!

Die planare Konstruktion des Artefakts erlaubt wie beim hexagonalen Co-Corpus die simultane Darstellung zweier quadratischer Images, die sich durch transplanare Transformation mutieren lassen. Die oktale Geometria absurda scheint aber deutlich komplexere Figurae und Transformationes zu erlauben, als noch im Hexagonalen Mysterium zu observieren waren. Dennoch lassen sich auch hier verschiedene Planitiae als basale Darstellungen festlegen. Die symboleske Beschreibung muss dabei kritisch hinterfragt werden, basiert sie doch einzig auf transkribierten vokalen Referaten. Die sechs bisher identifizierten Planitiae sind:

Planitia A: *Gentes magnae*

Die primäre Ordnung des Hypokubus scheint frevlerhafter Weise nicht der Ordini divinis zu gelten, sondern die vulgär *Hohe Häuser* geheißenen magodominanten Sippen zu betreffen. Die volle Präsentation dieser Planitia scheint so vor allem für offene weltliche und astrale Macht zu stehen, dazu auch für politische Dominanz und Herrschaft allgemein.

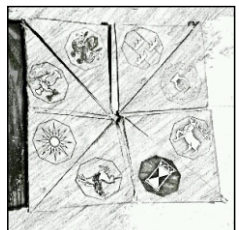
Die Namen der Familiae wurden ebenfalls überliefert. Sie lauten: Aphirdanos, Eupherban, Kouramnion, Partholon, Phraisopos, Quoran, Rhidaman und Tharamnos.



Planitia B: *Gentes parvae*

Neben den acht Hauptordnungen scheint es noch einige sogenannte *Kleine Häuser* zu geben, die die sekundäre Planitia bilden. Auch diese stehen für Macht und Magie, aber auf deutlich niedrigerem Niveau. Zusätzlich sind auch versteckte Intrigen und der Kampf um Anerkennung hier mögliche Assoziationen.

Die Namen der kleinen Familien lauten: Alantinos, Aldangara, Ennandu, Icemna, Illacrión, Onachos, Celiu-Brajanos und Charybalis.

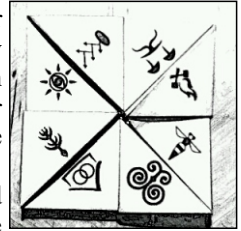


Planitia C: *Ordo divinus*

Der seltsame Götterhimmel der Güldenländer findet sich erst in der tertiären Planitia wieder. Als Conclusio lässt sich hier iterativ konstatieren, dass ein mächtiges und altes Volk nicht auf das Buckeln vor den alveranischen Mächten angewiesen ist. Die Potenz dieser Mächte zu ignorieren wäre natürlich dumm, aber offenkundig ist die bedingungslose Subpositionierung ebenfalls unnötig.

Assoziationen zu dieser Planitia betreffen vor allem die maßlose und wilde Macht, die oktryierte Ordnung und die freiwillige Unterwerfung sowie die nayrakische Potenz zur karmalen Datierung.

Die Namen der im Güldenland primär akzeptierten Mächte lauten: Nere-ton, Brajan, Gyl-dara, Shin-xir, Siminia, Chrysir, Zatura und Raja.

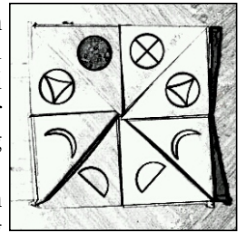


Planitia D: *Madale Temporal-Phasierung*

Wie in der Majorität der astralen Sozietäten spielt auch im Güldenland offenkundig die temporale Phasierung mittels Madamal eine große Rolle. Der transsphärische Flux astralis ist für vielerlei Vorhaben entscheidend, weshalb die quartäre Planitia vor allem für solche Fragen wichtig ist, bei denen eine rituelle Terminierung ansteht.

Auch die heptsphärische Invocatio ist natürlich von dieser temporalen Fragestellung betroffen, weshalb die Planung und Ausführung entsprechender Vorhaben sicherlich mindestens einen Monat im Voraus erfolgen sollte.

Zur Erinnerung: Die Phasen der Mada sind unterteilt in vier Wochen und vier fixe Grenzzustände. Die Wochen sind nummeriert von 1 bis 4, beginnend mit der Zeit der wiedererstehenden Mada. Die Fixpunkte, die diese Wochen trennen, sind dagegen: Tote Mada, Kelch, Helm und Volle Mada. Hier findet sich auch der neben der temporalen Bedeutung auch wichtige Aspekt der zirkulären Wiederholung wieder.

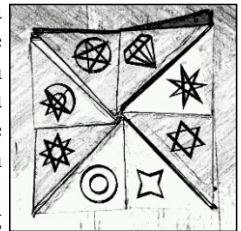


Planitia E: *Ordo sphairensis*

Ein Kontinent voller magiebegabter Beschwörer - manch ein Collega redet von unseren gen Efferd liegenden Nachbarn, als ob sie die Agenda des Bethaniers finalisiert hätten. Ich denke, dies ist vor allem auf die Übertreibung der klassischen nautischen Supralatio zurück zu führen. Dennoch scheint das Wissen über die sphärische Konstruktion des Kosmos dank langjähriger Opression antimagischer Tendenzen äußerst ausgeprägt zu sein.

Das grundlegende Wissen um den Aufbau ist dabei wenig überraschend, es sind eher die Nuancen, die interessant sind. Eine der großen Fragen, die der Beschwörbarkeit der primordialen Kräfte der quintären und hexären kosmologischen Bereiche, könnte dabei jenseits des Efferdwalles tatsächlich beantwortet worden zu sein.

Wie dem auch sei, die Teilbereiche des Universums sind im Güldenland nahezu gleich



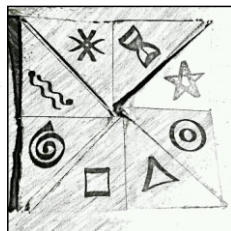
benannt: die Zeit im Zentrum der Welt, die Zitadelle der Elemente darüber, die Welt der Lebenden, das Totenreich, das Reich der Götter, das Reich der Stellare, das umgebende Chaos und schließlich der verbindende Limbus.

Planitia F: *Ordo elementis*

Als hexäre Planitia enthält das Objekt schließlich eine elementare Übersicht. Bei der zugrunde liegenden oktaalen Basis dürfte jedem elementar zumindest rudimentär gebildeten Magus die Problematik gleich offenbar werden: Wie soll hier die numerologische Definition der Gestaltung überhaupt ernsthaft zu einem sinnvollen Ergebnis führen?

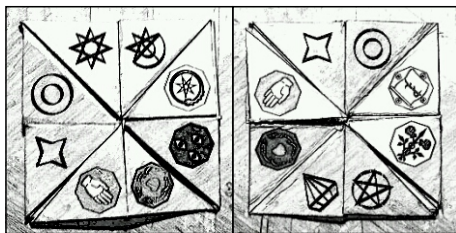
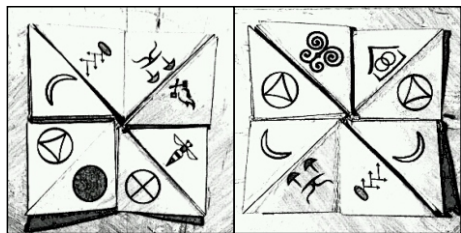
Die Antwort liegt in einer revolutionären Neuausrichtung des elementaren Systems. Neben den sechs Standardelementen Eis, Wasser, Erz, Humus, Feuer und Luft scheuen sie sich nicht, die bei uns nur hinter vorgehaltener Hand in der Elementtheorie diskutierte astrale Kraft als vollwertiges Mitglied zu benennen und ihr als kosmologischen Partner die Zeit zur Seite zu stellen. Damit wäre die madale Zaubermacht in ihrer primären Funktion also als Antagonistin der ehernden Gesetzmäßigkeit der satinavschen Zeit entgegengesetzt. Die entropisch zum Chaos führende Temporalinie wäre womöglich von alters her durch die ordnende Hand der Astralkraft im Zaum gehalten worden und die Astralkraft wäre mithin mitnichten eine chaotische kosmologische Komponente, was die Vertreter der praitiotischen Sicht der Welt ja nicht müde werden zu behaupten.

Geht man noch einen Schritt weiter, so ergibt sich dabei womöglich eine zirkuläre Kaskade, welche die beiden großen Frevlertaten aneinanderkoppelt: Madas Tat war so womöglich erst möglich, nachdem Satinav die Zitadelle der Zeit geschleift und damit der primordialen Ordnung den ersten Schlag versetzt hatte. Ohne elementaren Gegenspieler wurde so die Magie derart mächtig, dass Mada seinerseits den Druck des Elements zum Sprengen von dessen Fesseln nutzen konnte. Im Zirkelschluss wurde so erst die Tat des außerhalb der Zeit stehenden Satinav möglich.



Planitia irregularis

Ein interessanter Unterschied zum hexagonalen Mysterium besteht in der Ausbildung von irregulären Planitia. Es ist so möglich, auch gemischte Strukturen zu erzeugen, was die denkbaren Transformationen so erhöht, dass ein vollständiger Überblick nahezu unmöglich scheint. Die unten abgebildeten Exempla zeigen je zwei Kombinationen von divinaler und madaler Planitia und von sphairischer und magnagentiler Planitia.



Was den Einsatz des Artefakts angeht: Laut Aussage des Überbringers hat der angebliche Verkäufer davon berichtet, Artefakte dieser Art würden Kindern im Gildenland als Lehrmittel dienen, die mittels magischer Vermittlung bei Berührung der entsprechenden triangularen Matrix den korrekten Namen verkünden sollen. Dass eine solche komplexe Konstruktion, deren Erstellung kaum ohne größere Mengen magischen Metalls möglich sein dürfte, tatsächlich für Kinder hergestellt wird, darf bezweifelt werden.

Viel naheliegender ist doch auch hier der Einsatz zu kontemplativen und meditativen Zwecken. Möglicherweise dient die madale Matrix mit Einbindung der temporalen Systematik zur Justierung des System für madal-satnavsche Vorhersagen. Damit wäre der hypokubische Planar nichts anderes als eine Art Botschaftsempfänger für das durch Zeit und Sphairen verteilte Wissen der beiden großen Rebellen der kosmologischen Geschichte.

Mit diesen Worten möchte ich meinen Vortrag schließen. Ich danke den werten Collegae für Ihre Aufmerksamkeit.

