

Die Bannkomponenten als Keilschrift-Handout

Von Thomas Leineweber

Feedback an: Thomas.Leineweber@web.de

Im Rahmen der Suche nach Bastrabuns Bann können die Gezeichneten einige Bannkomponenten rekonstruieren. Diese finden sich als Inschriften auf alten Kanopen (Eingeweidegefäßen), Mauer- oder Tontafelfragmenten und eventuell in alten Büchern und Papyrusrollen überliefert.

Die Originale der Bannkomponenten sind dabei in „Pfeilschrift“ festgehalten, welche die antiken Tulamiden vom echsischen Chrmk ableiteten. Diese ca. 5000 Wort- und Deutzeichen kennt man auch unter dem Namen Zelemja. Um die Schriftzeichen zu übersetzen, muss man also nicht nur die urtulamidische Sprache, sondern auch noch die Zelemjaglyphen beherrschen. Erst später in der tulamidischen Sprachentwicklung verringerten sich die Wotzeichen, bis die modernen 56 Silbenzeichen des Tulamidia entstanden.

Man sollte bei der Übersetzung der Bannsprüche nicht nur die Würfelproben abhandeln und dann die Bannkomponenten vorlesen (vorausgesetzt natürlich, die Helden haben überhaupt die Möglichkeit, vor Erhalt des 4. Zeichens die Bannsprüche zu übersetzen). Wenn also mindestens ein Held oder eine Meisterperson über die nötigen Sprach- und Schriftkenntnisse verfügt, kann der Meister die schwierige Übersetzungsarbeit ein wenig verdeutlichen und stattdessen die unten aufgeführten codierten Schriftstücke aushändigen.

Falls sich Spieler an der unrealistisch einfachen Entschlüsselung stoßen, helfen einige klärende Worte außerhalb des Spiels: Natürlich wurden bei den Handouts keine 5000 Wortzeichen verwendet, ebenso wenig ist die Sprache Alttulamidia (bis auf einige wenige Abschnitte). Stattdessen wurde eine einfache Codierung vorgenommen, bei der die Buchstaben unseres Alphabetes durch andere Zeichen ersetzt wurden. Dabei habe ich mich von der sumerischen Keilschrift inspirieren lassen, da der aventurische Name „Pfeilschrift“ ebenso wie die Beschreibungen der Kultur einige Ähnlichkeiten vermuten lassen. Die Schrift wurde mit dreieckigen Griffeln in frischen Ton eingedrückt oder mit Meißeln in Stein gehauen.

Mathematisch begabte Spieler könnten sicherlich anhand der Häufung der einzelnen Buchstaben auch ohne Übersetzungshilfe das Meiste entziffern. Besser ist es aber, die Kartusche des Bastrabun und deren Übersetzung in Pfeilschrift relativ zu Beginn der Suche

von den Helden finden zu lassen. Die Namenskartusche zeigt untereinander die Symbole Stier, Marder, Stein (dargestellt durch das alchemistische Erz-Zeichen) und Stern. Dies können die Helden bei der Besprechung in Kunchom erfahren haben. Die Umrandung des Pfeilschriftabschnittes daneben verdeutlicht, dass hier die Kartusche selbst beschrieben wird. Somit haben die Helden die ersten und wichtigsten Buchstaben entziffert, mit deren Hilfe sie auch die anderen Fundstücke übersetzen können.

Nun noch die komplette Zeichentabelle nur für den Meister:

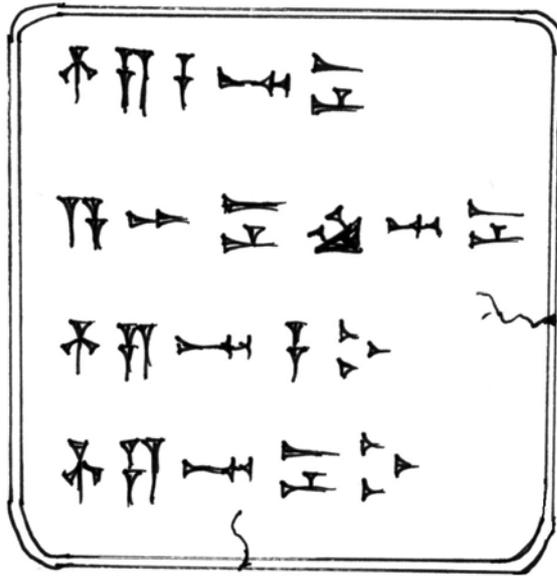
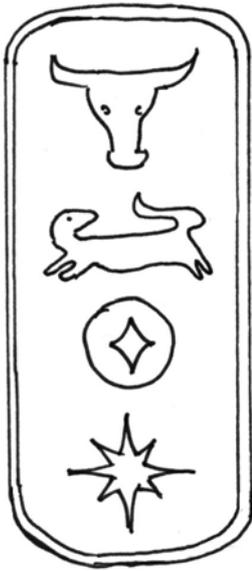
A	B	C	D	E	F	G	H	I / J	
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

Die hier codierten Bannkomponenten finden sich im Band „Meister der Dämonen“ auf den Seiten 166/167.

Eine letzte Anmerkung noch: Trotz einiger Sorgfalt könnte es natürlich sein, dass ich bei der langwierigen Übertragung einige Fehler gemacht habe. Ich hoffe, dass es nicht allzu viele sind. Da die Handouts sozusagen die von den Funden auf Pergament abgeschriebenen Zeichen sind, erklären sich eventuelle Fehler natürlich dadurch, dass einzelne Zeichen unleserlich waren. Ebenso sind die einzelnen Tintenflecke und Ausstreichungen auf den aventurischen Kopisten zurückzuführen. ;)

Worttrennungen am Zeilenende werden durch ~-Zeichen, eventuell schlecht zu erkennende Leerzeichen durch _-Zeichen verdeutlicht. Ansonsten sind alle Satzzeichen beibehalten worden.

Die Qualität der Kopien variiert ein wenig. Manchmal wurden alle Zeichen sorgfältig mit allen „Pfeilspitzen“ abgeschrieben, manchmal jedoch wurden die Zeichen durch den Kopisten ein wenig vereinfacht.



Handout 1/13: Kartusche des Bastrabun

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text in a cursive script, likely a religious or historical document.

Handwritten text line 1

Handwritten text line 2

Handwritten text line 3

Handwritten text line 4

Handwritten text line 5

Handwritten text line 6

Handwritten text line 7

Handwritten text line 8

Handwritten text line 9

Handwritten text line 1

Handwritten text line 2

Handwritten text line 3

Handwritten text line 4

Handwritten text line 5

Handwritten text line 6

Handwritten text line 7

Handwritten text line 8

Handwritten text line 9

Handwritten text line 10

\mathbb{R}^n 中의 모든 점 x 에 대하여 \mathbb{R}^n 中의 모든 점 y 에 대하여
 $\|x - y\| \leq \sqrt{n} \|x - y\|$ 이 성립함을 보이기 위하여
 $\|x - y\| = \sqrt{(x_1 - y_1)^2 + \dots + (x_n - y_n)^2}$ 이고
 $\sqrt{(x_1 - y_1)^2 + \dots + (x_n - y_n)^2} \leq \sqrt{n} \sqrt{(x_1 - y_1)^2 + \dots + (x_n - y_n)^2}$ 이므로
 $\|x - y\| \leq \sqrt{n} \|x - y\|$ 이 성립함을 보이기 위하여

\mathbb{R}^n 中의 모든 점 x, y 에 대하여 $\|x - y\| \leq \sqrt{n} \|x - y\|$ 이 성립함을 보이기 위하여
 $\|x - y\| = \sqrt{(x_1 - y_1)^2 + \dots + (x_n - y_n)^2}$ 이고
 $\sqrt{(x_1 - y_1)^2 + \dots + (x_n - y_n)^2} \leq \sqrt{n} \sqrt{(x_1 - y_1)^2 + \dots + (x_n - y_n)^2}$ 이므로
 $\|x - y\| \leq \sqrt{n} \|x - y\|$ 이 성립함을 보이기 위하여

Handout 10/13: Gewandung

2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

