



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

*Das Schwarze Auge* (DSA) und *Aventurien* sind eingetragene Warenzeichen der Firma *Fantasy Productions GmbH* (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2005. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht offizielle Informationen zum Rollenspiel *Das Schwarze Auge* und zur Welt *Aventurien*. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Puzzle der Orakelsprüche von Fasar

[ Stefan Unteregger © 2005 | [gwydon@teleweb.at](mailto:gwydon@teleweb.at) | 01-08-08 ]

Diese Aufbereitung der Orakelsprüche von Fasar (OvF) beruht auf der wunderschönen Vollversion dieser Prophezeiung von Oliver Arndt, die ebenfalls im Borbarad-Projekt zur Verfügung steht und auch in „Meister der Dämonen“ abgedruckt ist. Von Olivers Idee, die Sprüche als Puzzlespiel anzulegen, inspiriert, habe ich für meine Gruppe das folgende „Orakelpuzzle“ entwickelt.

### I: Von Rand- und Mittelteilen

Das Puzzle ist aus Randstücken und Mittelstücken zusammengesetzt. Mittelstücke sind gleichseitige Sechsecke, Randstücke entstehen, indem ein gleichseitiges Sechseck von einer Ecke zur gegenüberliegenden halbiert wird.

Jeder Spruch besteht aus sieben Puzzleteilen: einem Mittelstück und sechs Randstücken. Mit den Randstücken kann man einen Kranz um den Mittelteil legen, wodurch ein großes Sechseck entsteht (siehe Abbildung 1).

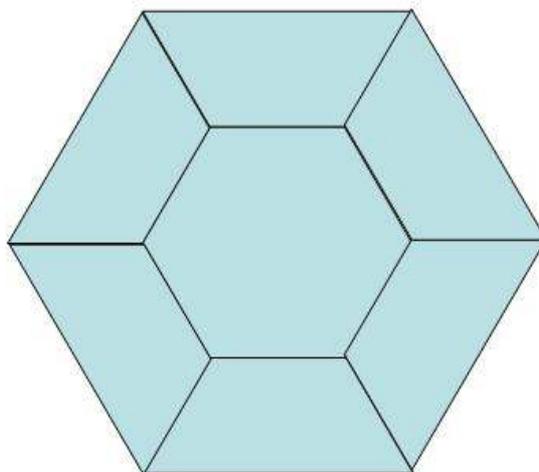


Abbildung 1

### II: Vom Text auf den Stücken

Die ersten drei Verse jedes Spruchs verteilen sich auf die Randstücke. Jedes Randstück trägt einen halben Vers auf seiner Vorderseite; wenn man das oben beschriebene große Sechseck zusammenfügt, beginnt der Text des Spruches auf dem obersten Randstück und läuft von dort im Uhrzeigersinn weiter.

Der vierte Vers des Spruches steht auf der Vorderseite des Mittelstücks. Abbildung 2 zeigt die Vorderseiten der Stücke des ersten Spruches in der korrekten Anordnung.



Abbildung 2

Auf der Rückseite der Randstücke befindet sich jeweils ein Elementarsymbol; auf der Rückseite des Mittelstücks ist der fünfte Vers des Spruches angebracht. Abbildung 3 zeigt wieder die Anordnung für den ersten Spruch.



Abbildung 3

### III: Von Farben und Zeichen

Wie auf den Abbildungen zu sehen ist, sind die Stücke immer auf einer Seite schwarz und auf einer Seite farbig. Die Verteilung der Farben ist natürlich nicht zufällig; verwendet werden die Elementarfarben nach Paramanthus (Feuer rot, Wasser blau, Humus grün, Eis violett, Fels orange, Luft gelb sowie schwarz als siebente Farbe für die Kraft). Jeder Spruch bildet so einen elementaren Zirkel: jedes Randstück ist in einer Elementarfarbe gehalten und trägt natürlich auf der Rückseite auch genau das dazugehörige Elementarsymbol (Dreieck für Feuer, zwei Wellenlinien für Wasser, Doppelkreis für Humus, Doppelkreuz für Eis, Viereck für Fels, Spirale für Luft). Die schwarzen Vorderseiten der Mittelstücke symbolisieren die Kraft (als siebentes Element) im Zentrum des Kreises. Im Anhang ist der ganze Prophezeiungstext beigelegt, und zwar immer in der Schriftfarbe, die der Farbe des Stückes entspricht, auf dem der jeweilige Text stehen soll.

Informationen über die Farben und Zeichen, die mit den Elementen verbunden werden, sowie das Siegel der Elemente nach Paramanthus finden sich für DSA3 in *Mysteria Arcana*, für DSA4 in *MWW* (S. 98ff).

### IV: Von der Gesamtanordnung

Das gesamte Puzzle ist nun derart anzuordnen, dass sich insgesamt das Muster „sechs außen – eins innen“ wiederholt: die ersten sechs Sprüche bilden den Außenring, der siebente liegt in der Mitte. Abbildung 4 stellt das gesamte Muster dar.

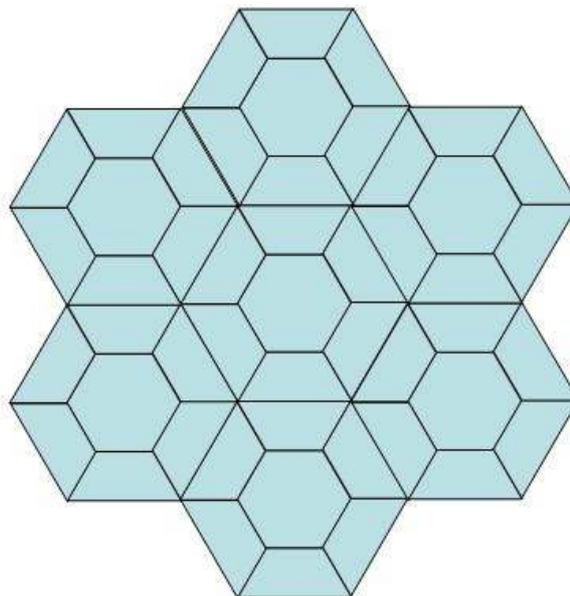


Abbildung 4

Bezüglich der Farben gilt Folgendes: es fügen sich immer Randstücke mit derselben Farbe zu Sechsecken zusammen und konträre Elemente (Feuer und Wasser, Humus und Eis, Luft und Fels) müssen einander immer gegenüber liegen. Die Anordnung der Farben in der Gesamtheit ist in der Abbildung 5 dargestellt. Die zusammengefügte Randstücke bilden so wieder „gültige“ Elementarkreise (konträre Elemente liegen einander gegenüber); diesmal mit einem kompletten Sechseck für jedes Element: einmal in der Mitte um das zentrale schwarze Sechseck in der Mitte, einmal am Rand zwischen den schwarzen Außensechsecken.

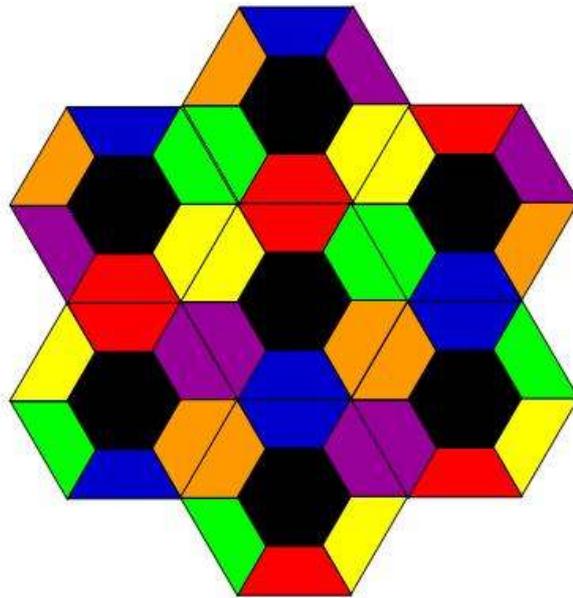


Abbildung 5

Dreht man die ganze Anordnung aber um, bildet die Rückseite einen einzigen Elementarkreis mit schwarzen Flächen dazwischen (Abbildung 6). Da die Mittelstücke immer die Verse enthalten, die sich auf die Gezeichneten beziehen und somit gewissermaßen „nummeriert“ sind, kann man aus ihnen auch Hinweise auf die Reihenfolge und Anordnung der Farben gewinnen.

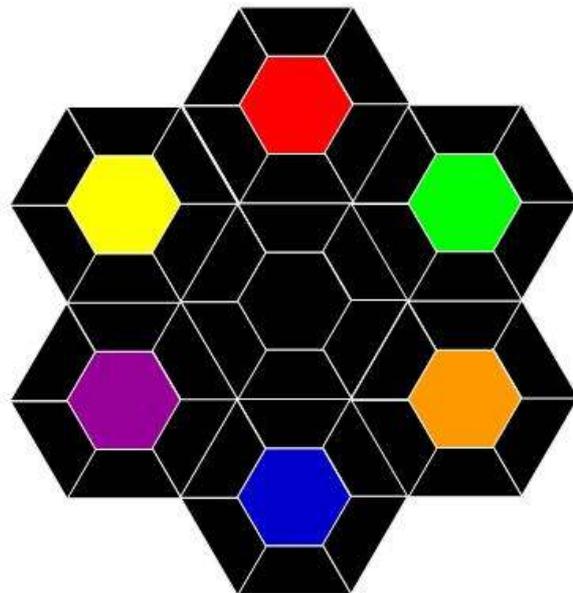


Abbildung 6

Um einen Eindruck davon zu geben, wie meine Version in der Gesamtheit aussieht, habe ich Fotos von der Vorder- und Rückseite gemacht: Abbildung 7 und 8.

Wenn man den genauen Wortlaut der Prophezeiung kennt, ist das Zusammenbauen des Puzzles natürlich einfach. Die Spieler sollten schon mehr zu knobeln haben, zumal sich aus den Farben und Puzzleteilen nicht zwingend eine einzige Lösung ergibt. Damit wollte ich der schon mehrfach angesprochenen Gefahr entgegenwirken, dass die Orakelsprüche zu einer Checkliste des Kampagnenverlaufs werden.



Abbildung 7

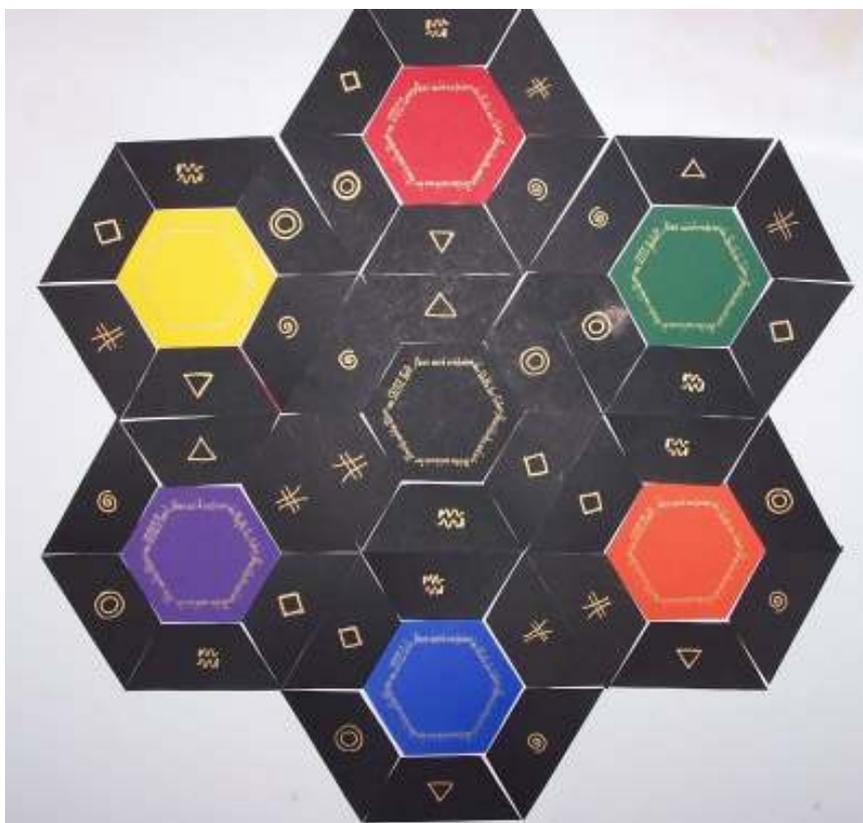


Abbildung 8

## V: Von Einleitung und Schluss

Zwei Teile der Orakelsprüche fehlen noch: der Einleitungssatz („Dies ist die Kunde...“) und der Schlusssatz („Wenn das Erste Zeichen...“). Diese beiden werden mit der „Verpackung“ der Prophezeiung verbunden. Man sucht sich eine Schatulle oder ein Schächtelchen, in das die Puzzleteile möglichst genau hineinpassen (optimalerweise ein sechseckiges Behältnis, das ist aber nicht unbedingt notwendig). Den Eröffnungssatz bringt man innen auf dem Deckel an (direkt hineinschreiben oder auf ein eigenes Täfelchen schreiben und einkleben). Der Schlusssatz kommt auf den Boden der Schatulle; wiederum entweder direkt oder auf einem eigenen Täfelchen. Einleitung und Schluss sind nicht direkt mit dem Puzzle verbunden, weshalb auch die Form dieser beiden Täfelchen eher zweitrangig ist.

In meiner Version habe ich eine sechseckige Schatulle verwendet; Einleitung und Schluss stehen auf schwarzen, sechseckigen Täfelchen, die etwas kleiner sind als die Puzzleteile. Der Einleitungssatz klebt innen am Deckel, der Schlusssatz ist bei mir jedoch lose – das liegt daran, dass ich plane, meiner Gruppe diesen letzten Satz erst ganz spät in der Kampagne zugänglich zu machen, um noch einmal Zweifel zu wecken, was denn das Schicksal der Gezeichneten sein wird. Wahrscheinlich wird Dexter Nemrod ihn ihnen kurz vor der Schlacht an der Trollpforte hinknallen und um einen Interpretationsversuch bitten...

Abbildung 9 zeigt meine Schatulle mit dem Einleitungssatz im Deckel; die schwarze Linie am Boden deutet an, dass hier wohl noch etwas fehlt (der Schlusssatz), damit die Spieler sich schon mal Sorgen machen können. Die Verwendung der Farben Schwarz und Rot ist natürlich gänzlich zufällig. :)



Abbildung 9

## VI: Von der Herstellung

Was das Basteln angeht, so ist das Ganze kein besonders großer Aufwand. Klebt einfach farbiges Papier und dünne, schwarze Pappe aufeinander; für die Beschriftung eignet sich goldener Lackstift gut. Tipp: erst die Stücke zuschneiden und zusammenkleben, dann die fertigen Stücke beschriften. Für die fünften Verse (Rückseiten der Mittelstücke) ist es nützlich, sich eine Hilfslinie in das Sechseck zu zeichnen und vorher auszuprobieren, wie groß man schreiben kann, um die umlaufende Schrift schön passend hinzukriegen. Es empfiehlt sich, immer an derselben Stelle im Satz „abzuknicken“: „Dann wird erscheinen / der X-te der Sieben / Gezeichneten und sein / Zeichen wird sein der (die, das) / [Zeichename] und das Wissen / um SEINE(N) [Was auch immer]“.

## VII: Von der Verwendung im Spiel

Die Form des Puzzles ermöglicht es natürlich, die Charaktere um jedes einzelne Teil kämpfen und feilschen zu lassen (wobei man nicht übertreiben sollte; immerhin sind es 49+2 Stücke!). Der Meister kann so auch gut steuern, wann die Gruppe welche Stücke der Orakelsprüche erhält. Auch tun sich natürlich interessante Möglichkeiten durch die Halbierung der jeweils ersten drei Verse auf: in meiner Kampagne hatte Liscom von Fasar schon zu Zeiten von Staub und Sterne ein paar der Täfelchen an sich gebracht, darunter auch den Anfang des ersten Spruchs: „Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten“ kannte er also, nur nicht die zweite Hälfte („von Seiner Künftigen Macht, und Sein Diener stirbt und kann doch nicht sterben“) – sonst hätte er sich sein Ritual vielleicht doch noch mal überlegt. Auf Liscoms Schreibtisch hat meine Gruppe damals eben auch die ersten drei Puzzleteile gefunden und sucht seitdem nach dem Rest...

Im Lauf der Kampagne lassen sich die Teile immer dann gut einsetzen, wenn man die Spieler zwischen durch beschäftigen möchte (ein geheimnisvoller Auftraggeber würde ein paar von den Dingen auftreiben können, wenn man ihm nur einen kleinen Gefallen tut; in der Silem-Horas-Bibliothek in Selem sollen ein oder zwei Stücke gesehen worden sein...) oder wenn man einen NSC hat, von dem man schon immer wollte, dass ihm die Charaktere etwas schulden (Thomeg Atherion oder Salpikon Savertin drängen sich auf...). Auch Dschelef ibn Jassafer ist eine gute Quelle für Puzzleteile und kann auch beim Zusammensetzen helfen, wenn der Meister dies möchte. Und natürlich könnten ein paar Teile, die Dschelef ursprünglich hatte, in Rashdul zurückgeblieben sein, als er von Belizeth besiegt wurde, dann müsste man sich wohl an sie wenden...

Nützlich ist es, den Helden auch Fragmente der Orakelsprüche in möglichst haarsträubend schlechter Qualität aus anderen Quellen zugänglich zu machen (wie etwa der wunderbare Erste Spruch in „Rückkehr der Finsternis“). Dadurch können sie Parallelen ziehen, die als Puzzlehilfe nützlich sind, weil sie ableiten können, welche Teile zusammengehören sollten.

### **VIII: Von der aventurischen Erscheinung des Puzzles**

Die folgende Beschreibung entspricht der, die ich in meiner Kampagne verwende. Sie ist natürlich nur als Vorschlag zu verstehen.

Die Stücke sind hauchdünne, lackierte Holztäfelchen, die Schrift und die Zeichen sind als Einlegearbeiten aus Gold ausgeführt. Obwohl die Täfelchen nagelneu aussehen – leuchtende Farben, das Holz ist in keiner Weise brüchig oder wurmstichig – sind hier und da Kratzer oder kleine Beschädigungen sichtbar. Die Teile sind einigermaßen empfindlich, könnten also durchaus zerbrechen oder verbrennen.

Untersuchung mit ODEM ARCANUM:

Eine schwache magische Aura umgibt jedes einzelne Stück.

Untersuchung mit ANALYS ARCANSTRUKTUR (einzelne Stücke):

0-2 ZfP\*: „Schwache astrale Emanationen... einfache Transformatoria, möchte man meinen. Aber die Struktur ist äußerst filigran... ob da nicht noch mehr dahinter steckt?“

3-5 ZfP\*: „Interessant... die Matrices sind vollkommen stabil. Infinitesierte Struktur, oder möglicherweise... eine eigene temporale Komponente ? Aber was immer hier wirkt, verfügt über keinen Abraxas – es IST einfach.“

6-8 ZfP\*: „Eindeutige Combinatio einer transformatorischen mit einer temporalen Komponente. Der verwendete Cantus ist von durchaus beachtlicher Komplexität; obwohl nur geringe Kraft verwendet wurde, scheint die Verankerung von geradezu genialer Eleganz. Und die Struktur ist unvollständig; stabi-

le, nach außen gerichtete Emanationen. Trotzdem ist die Matrix vollkommen stabil. Könnte es sein... aber nein, diese Wissen ist seit Langem verschollen..."

9-11 ZfP\*: „Nicht nur das Stück ist Teil eines größeren Ganzen – auch die astrale Matrix! Neben der wirkenden Formel, die eine der Potentia Satinavis opponierende Wirkung aufweist, bestehen noch eigenständige Matrixkomponenten, die eindeutig unvollständig sind, aber Verbindungen nach außen aufweisen.“

Die Stücke werden durch einen permanenten UNBERÜHRT VON SATINAV konserviert, der es auch unmöglich macht, ihr Alter zu bestimmen. Interessanterweise sind die Texte auf ihnen in modernem Garethi, obwohl einzelne Stücke in Archiven herumliegen und mit jahrhundertealten Etiketten versehen sind. Kann es sein, dass der unbekannt Seher schon vor langer Zeit Visionen in der Sprache hatte, die gesprochen werden wird, wenn sich seine Prophezeiung erfüllt?

Wenn alle Rand- und Mittelstücke (Einleitung und Schluss sind nicht Teil der Struktur) in der richtigen Anordnung zusammengefügt werden, verknüpfen sich die nach außen gerichteten Kraftfäden der einzelnen Stücke zu einem Gesamtwerk. Nach Belieben und dramaturgischem Empfinden des Meisters kann dies einzig zur Überprüfung der schließlich korrekten Anordnung dienen oder mit einem theatralischen Effekt (Aufleuchten, ein Gefühl von Schicksalhaftigkeit bei den Betrachtern oder gar visionäre Erfahrungen) verbunden sein. In meiner Version bildet die komplette Struktur einen MOTORICUS mit dem Auslöser „Vorlesen des Textes“: beginnt man, von der korrekten Anordnung aus, den Text in der richtigen Reihenfolge zu lesen, dreht sich jedes Stück, dessen Text verlesen wurde, wie von Geisterhand um, so dass zum Schluss der Elementarkreis mit den schwarzen Zwischenflächen auf dem Tisch liegt, wenn die letzten Worte der Orakelsprüche verhallen...

## **IX: Anhang**

Zu guter Letzt hier noch mal der ganze Text der Prophezeiung so eingefärbt, dass es der Farbe des Stücks entspricht, auf dem der jeweilige Text steht. Natürlich stehen die Nummerierungen der Sprüche und Verse nicht auf den Puzzleteilen.

### **Anfang**

Dies ist die Kunde von den Zeiten, da sich das Angesicht der Welt wandeln wird

### **I. Spruch**

**I.1** Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten

von SEINER künftigen Macht und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben

**I.2** Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird,

erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltens wird sein der dritte seines Namens

**I.3** Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes

ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen.

**I.4** Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten

**I.5** Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen

## **II. Spruch**

**II.1** Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen

auf die Gier der Menschen und auf IHN, und was ihr zuteil ward, das soll auch IHM zuteil werden

**II.2** Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen

und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden

**II.3** Wenn der Schlaf des Hüters gestört wird und sein Heim in dunkle Klauen fällt, wird ein alter Pakt erfüllt,

eine alte Schuld gesühnt, ein altes Geheimnis gelüftet und ein alter Plan vollführt werden

**II.4** Wenn die Ketzlerin den Ketzer knechtet, wird der weiße Pelz des Bären rot sein von Blut, und es wird ihr Blut sein und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grausame Form

**II.5** Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINE Gestalt

## **III. Spruch**

**III.1** Wenn zwiefach Offenbarungen sich zwiefach offenbaren, werden Zwei eins und ungeschlagen, und Eins zwei und untrennbar,

und SEINE Feinde werden ihre Freunde sein und SEINE Freunde ihre Feinde

**III.2** Wenn von allen einer ahnt, was die Ahnen aller mahnen, werden sich die erwählten Stämme erheben, um zu erheben einen Erwählten,

auf dass der Eine alle acht über sich, alle sieben um sich, alle sechs in sich und alle fünf unter sich vereine

**III.3** Wenn das Rund des Frevlers in der Runde der Frommen ruht, wird er den Größten gehören

und die Größten ihm und es wird sich schließen der Kreis, um einst zu beenden, was einst beginnt

**III.4** Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestoßen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da aufrecht sind im Geiste

**III.5** Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die zweite Haut und das Wissen um SEINE Macht

## **IV. Spruch**

**IV.1** Wenn die alte Tochter eine neue Mutter gefunden hat, wird die Betrügerin betrogen und die alte ewiggebärende Herrin

wird sich gebären eine neue ewige Dienerin, und sie wird IHN erwarten in Unrast und IHM aufwarten in Undank

**IV.2** Wenn acht Hörner sieben Winde bannen und acht Gehörnte sieben Plagen rufen, wird die Nacht grün sein und der Tod rot,

und Wahnsinn und Blut tragen sie vor sich her, und Blut und Wahnsinn folgen ihnen auf dem Fuße

**IV.3** Wenn die falsche Schlange den Kopf verliert, wird das funkelnde Verderbnis

erneut funkendes Verderben verbreiten,

und der Drachen Herzen werden rasend schlagen in Einmut und Zwietracht und Liebe und Hass und Leben und Tod

**IV.4** Wenn der Einhändige Erschaffer und die Erschaffung der Vielhändigen um sich die vergessenen Scharen scharen, werden sie vielgestaltig Schande über vielfach geschändeten Ort bringen und beide werden ihren Meister finden

**IV.5** Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird das der Linken sein und das Wissen um SEINE List

## **V. Spruch**

**V.1** Wenn der unheilige Verführer Einzug hält in die heiligen Hallen der Verführung, wird sich die stetig Entfesselnde mit dem

stets Gefesselten verbinden, und die Ketten werden gelockert werden, auf daß SEINE Stunde schlage und SEINE Zeit komme

**V.2** Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen

und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein

**V.3** Wenn der Boden unter toten Schritten schreit und der Himmel in den Schwingen des Untodes kreischt,

werden die versprengten Glieder der sphärensprengenden Bestie zucken, die Luft roten Samen spucken und die Erde ihre Kinder schlucken

**V.4** Wenn dem größten Grauen Tür und Tor geöffnet werden, wird die Not groß sein und die Zeit knapp, und der Nehmer der Welt wird dem Geber der Gestalt weichen, und es wird sein ein Jubeln und Triumphieren unter denen, die da siegreich waren und ein grimmer Trotz unter denen, die da das Erbe für den Spross des Gefallenen tragen

**V.5** Dann wird erscheinen der Fünfte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Stirn und das Wissen um SEINEN Frevel

## **VI. Spruch**

**VI.1** Wenn die Meister der Sechs ihre Tore öffnen, werden die Sphären in Aufruhr sein und ihre Herren in Zorn geraten,

und ihre Diener werden durch die Lande streifen, um Ausschau zu halten nach IHM und sich bereit zu machen für IHN

**VI.2** Wenn der Ruf des Falschen Goldes lockt und der Reif der Niederhöllen das Land erdrückt, wird die Kalte Kuppel bersten unter der Last

und kalter Hass wird geschürt, kaltes Grausen gespürt und kalte Rache geübt werden, wenn die Schar der Geflügelten verheert das Heer des Gezeichneten

**VI.3** Wenn der Hüter des Verbotenen Wissens den Hüter des Verbotenen Ortes stürzt, wird der gerupfte Balg des Wächters der Zweiten künden von der Dritten, und das Lied des Friedens wird unerreicht erklingen in unerhörten Höhen

**VI.4** Wenn der Geifer der Siebten in den Nabel der Dritten tropft, wird der Anbeginn der Schöpfung das Ende der Welt schauen, und der nimmermüde Blick des Schöpfers wird erschöpft in den Kerker fallen und mit sich reißen all das, was seine Kinder Ordnung heißen

**VI.5** Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Lanze und das Wissen um SEINEN Plan

## **VII. Spruch**

**VII.1** Wenn die Horden des bleichen Fleisches wieder dem Kreuz des Nordens folgen und der gesprenkelte Schlächter wieder nächtens wandelt, werden

die Länder erzittern und ihre Herren erschauern ob der Macht, die sie gekostet, und gewappnet werden sie SEINER harren, um gerüstet zu sein für die Größe SEINES Geistes

**VII.2** Wenn die Sterbende gepfählt wird mit Nadeln aus kaltem Schmerz und sich die Schwarzfaulende Brut an ihrem Blute labt,

wird das Wasser brennen, die Luft glühen und der Boden schmelzen, und vereint, was die Götter zu trennen befahlen

**VII.3** Wenn Raschtuls Kinder ihren Frieden machen, wird ihr Urteil fallen und ihre Stunde schlagen, und es wird von ihnen genommen werden,

was ihnen zusteht, und sie werden zur Letzten Waffe greifen und erwecken den Letzten Feind der Götter, dem Grauen zum Gräuel

**VII.4** Wenn die Schatten der Zwölfe den Himmel sprengen und auf die Erde fallen, werden sie die Verräter verraten und die Verdammten verdammen, doch Niemand wird IHN aufhalten, weil Nichts IHM widerstehen kann, wenn erst der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht bis ans Ende Aller Zeiten

**VII.5** Dann wird erscheinen der Siebte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein der Streich und das Wissen um SEINE Zeit

## **Schluss**

Wenn das Erste Zeichen Seinem Hass erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegelt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm.