

## **Wissen & Literatur – die Kenntnisse der Kulturen Anrons**

Der Wissensstand der Kulturen auf dem Kontinent Anron ist stark unterschiedlich.

Die ausgeprägte Zensur in Tirnon – das Verbot von Kritik an der Monarchie oder Torma-Religion – führte dazu, dass wissenschaftlicher Fortschritt gelähmt wird, die Mehrzahl der Tirnoner (Bauern) das Gesellschaftssystem als gegeben hinnehmen und Reiche wie Brom sich schneller fortentwickeln. Die Zensur strahlt in andere Wissenschaftsbereiche ab, wie in die Medizin (Gesundheitsvorsorge: Königshaus, Adel, Tormageistliche zuerst), ins Recht (Standesrecht, keine scharfe Trennung von Exekutive und Judikative), in die Wirtschaft (kein Handel mit Gotteslästerlichem, freigeistigem Schriftwerk oder Gegenständen mit Arkanmagie) und in die Naturwissenschaften (etwa wenn Erkenntnisse der göttlichen tormaischen Lehre zuwiderlaufen). Auch Professoren der Astra-Uni in Tirion haben die ungeschriebenen Zensurvorgaben stets zu achten.

Die elfischen Kulturen fokussieren Forschung und Wissen auf die für sie interessanten Bereiche: in Ella-Elarien auf Musik, Feenwissen, Kastenkodexe; im Alten Wald auf Donn-Klan-Traditionen, druidisches Wissen und Überleben im Dschungel; in Xatna auf Philosophie, Zusammentragen von Weltenwissen, Dämonenbannkunde und Arkanwissen.

Die Bromer erzielten in den letzten Jahren neue Erkenntnisse, etwa in Bereichen: Fruchtbarmachung von Böden, konfliktarmes Zusammenleben, Naturkunde, Naturmagie, Arkanmagie und Werkzeugnutzung ohne Metalle. Die Dorfvorsteher (Kräuterhexen) teilen ihre Erfahrungen mit Nachbarsiedlungen.



Während die Zwerge aus Bagduum ihr Wissen auf praktische Fortschritte aus den Bereichen Steigerung der Minenerträge, Handwerk und Handel fokussieren, achten Balgûsher eher darauf, ihr Reich, wenn irgendmöglich, trotz der allgegenwärtigen Saufgelage zusammenzuhalten.

Die Orks aus Gazbul ordnen ihre Erkenntnisse der möglichen *Geburt des Dreiaugigen* unter.

### **A. Zeitschriften und Bücher**

Bibliotheken stehen nur in einigen großen Städten der Allgemeinheit offen. Meist handelt es sich um private Sammlungen der Reichen und Mächtigen und um Wissenshorte von Organisationen oder Religionsgemeinschaften.

Es gibt viele geschriebene Werke – verfasst in unzähligen Sprachen – auf ganz El-Anron.

Die bagduumer Zwerge haben im Jahr 730 den Buchdruck entwickelt, den Tirnon, Balgûsh und Brom übernommen haben.

Die Obrigkeit zensiert Bücher. Die Herrschenden selbst geben in vielen Reichen Bücher heraus. Meist liegt ihnen eine plumpe monarchie- oder herrschaftsglorifizierende Geisteshaltung zugrunde. In Tirnon und Bagduum ist das Wertebewahrende aus allen wichtigen Werken zu entnehmen. Tormawidrige Schriften verbietet Tirnon.



Mönche, Kleriker und Kultisten fertigen – oft aufwendig händisch gestaltete – Gebets- oder Gesangsbücher oder Offenbarungstexte, deren Bedeutung sich nur dem geschulten Glaubensgelehrten erschließt: von göttlichen Abhandlungen über die Seele bis hin zu Techniken der Glaubenserziehung. Organisationen drucken eigene Werke. So gibt es etwa Zaubereibücher der Magierorden der drei Farben (diese sind allesamt in Zentraltirnon verboten) oder die *Schneepaladinchroniken* aus Schneegraben.

Tageszeitungen, die auch auf Holztafeln auf Marktplätzen aushängen, gibt es nur in den Städten

- a) Tirion: Im *Königlicher Kurier* berichten Hofschreiberlinge auf einer bis drei Seiten über die königliche Familie und Stadtratsch;
- b) Farbenhafen: Die 4-seitige *GGL im Blick* punktet mit Spielerportraits, Towngeflüster und Händlerinformationen.

In Tirnon erscheinen lokale Zeitschriften und einige Monatszeitschriften in größeren Städten.

Bagduum lässt jährlich den *Bagduumer Jahresbericht* auf 120 Seiten – auch in Leder gebunden als Buchausgabe erhältlich – drucken. Er enthält Handels- und Minenertragstabellen, Kurzgeschichten, neue regionale Entwicklungen, Forschungsberichte, Nennung der 1000 Bagdummer mit den höchsten Abgabenleistungen und Gebetsempfehlungen.

Die Bromer publizieren das *Kräteranalyticum* immer dann, wenn es interessante Forschungserkenntnisse der Trankbraukunde oder neue Anwendungsformen von Kräuter-, Knollen- oder Pilzextrakten zu berichten gibt.

In Ella-Elarien und Gazbul gibt es keine Zeitschriften oder Zeitungen.

Der Tirnonbote (Zeitschrift)

Seit dem Jahr 973 unregelmäßig erscheinende königliche Lobpreisung, die von Tirnon aus in alle Welt posaunt wird.

Autoren: Schreiberlinge am Königshofe

Der Braater Becher (Buchreihe, sehr beliebt)

Jährlich erscheint der *Braater Becher*, eine Sammlung kurzweiliger Geschichten, in denen Regionales hochgejubelt oder aufs Korn genommen wird. Noble Gaststätten legen den Braater Becher in Empfangsräumen aus.

Autoren: Team von etwa 20 Leuten aus Braat

Teranos von Blodringen – ein Heroe seiner Zeit (Buchbände)

10-bändiges Mammutwerk, das die Rolle *Teranos von Blodringens* in den Drachenreiterkriegen gegen Gadúsh glorifiziert. Beliebt beim Adel und Monarchieliebhabern.

Autorin: *Tesa von Blodringen* (517); drei Zusatzbände: *Evinia von Blodringen* (521), Neuauflagen als Bildband: 612, 617 und 1017.

Holgheimer Hai (Zeitschrift, sehr beliebt beim Landvolk)

Zuerst schrieben die Autoren nur über wissenschaftlichen Fortschritt der Fischerei (Fangmethoden, Fangzeiten, Köderwissen) für Holgheim. Heutzutage hängt die aktuelle Ausgabe des *Holgheimer Hai* an vielen Dorfplätzen in ganz Tirnon aus. Sie berichtet über neue Erkenntnisse im Bereich Ackerbau, Felderbewirtschaftung und Tierhaltung. Eingerahmt wird das Wissenswerte in Anekdoten aus dem harten Alltag des Fischers *Wunsti Riffreiter* inklusive lustiger Zeichnungen.

Autoren: Leute aus Holgheim



Griesgrämige Schwestern (Buchreihe, beliebt)

Betuchte Mütter aus konkurrierenden Adelshäusern schmieden Ränke und versuchen subtil ihren Machteinfluss zu erweitern im ja ach so beschaulichen Griesenau. Sie tricksen hinterhältig und sei es auch nur mit dem Ziel, in der erste Reihe bei Tormagottesdiensten zu sitzen oder den besten Privatlehrer für die eigenen Kinder zu ergattern.

Autor: *Kranda Alvenblatt* (Halbelfin, ursprünglich Griesenau, jetzt Valdor, 1. Band 1039, bisher erschienen alle zwei Jahre ein weiterer Band)



Das Wunder Anron (2 dicke Bände, verboten)

Fiktive Wundergeschichten im Kontinent Anron, in der unterschiedliche tormagläubige Hauptcharaktere obskure Phänomene sichten und mit Hilfe tormaischer Glaubensgrundsätze die Gefahren bannen. Die fantasievollen Beschreibungen – die einst als Vollendung literarischer Kunst verstanden wurden – erfreuten sich jahrelang großer Beliebtheit. Abschlussfeiern von Tormafäustlingen stellten Szenen nach. Erst nach über einem Jahrhundert erkannten Tormageistliche, dass all die im Buch beschriebenen Wunder an Orten auf Anron geschahen, an denen arkane Knotenpunkte zusammenlaufen. Daher währte sich die Tormakirche verschaukelt und verbannte das Buch als Hexenwerk im Jahr 897.

Autor: *Frodam von Hagadaly* (wohl *Rotrobenmagier*, 741)

## **B. Theater**

Die Menschen in Tirnon lieben Theater und Unterhaltung. Meist stehen Klassiker auf dem Spielplan:



Umbrat Löffelgeiger (Komödie, sehr beliebt)

Dieser Klamauk unbekanntes Ursprungs darf bei keinem Dorffest fehlen. Es gibt etliche Abwandlungen über den gutmütigen königlichen Hofnarren *Umbrat Löffelgeiger*, dem allerlei lustige Missgeschicke unterlaufen. Beste Schenkelklopferunterhaltung.

Der Barbar (Komödie, sehr beliebt)

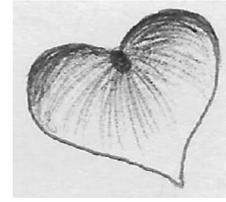
Der verzogene Bauernlummel *Afaban Leinensticker* will ins Land Brom auswandern, da ihn kein Nachbar leiden mag. Auf der Reise verzettelt er sich im zwischenmenschlichen Umgang, bis ihn das als vorsintflutlich parodierte Land Brom aufnimmt, nachdem er den erfundenen und ins Lächerliche gezogenen Kräuterhexentest bestanden hat und sich seiner Herrin, einer bromer Kräuterhexe, hörig zeigt.

Autorin: *Giliane von Zweibrüggen* (Schneegeben, 927).

Des finstren Fürsten Licht (Tanztheater, sehr beliebt)

Lichtüberflutetes Tanztheater in dem der *Schneepaladin Umbroven Weißdonner* kampfesmutige Heldentaten in der öden Tristess im *Land des Zwielichts* vollbringt, um der Silberdrachin *Elefaxexenediana* seine Liebe zu beweisen.

Autorin: *Giliane von Zweibrüggen* (Schneeграben, 939).



Glaube versetzt Zwerge (gesangslastiges Musiktheater, beliebt)

Die Erleuchtungen der Tormaschwester *Senia* werden von tormagefälligen Chören (von Zwergen dargeboten) sphärisch untermalt.

Autor: Wohl irgendwer aus der Tormakirche.

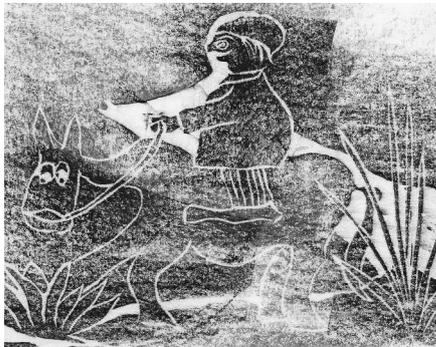
Das Festmahl (Ballett, läuft so mittelmäßig)

Ein tradiertes Gelage am Baronenhofe wird von verdreckten Minenarbeitern gestört, die eine Erzader gefunden haben. Handlungsarmes Kostümfestival.

Autor: *Tandezil von Sereborn* (1030).

Vestra (melancholische Tragödie, beliebt)

Die Adelige ohne bekannte Adelshauszugehörigkeit *Vestra* verliebt sich in den einfachen Bauernjungen *Beldrian*. *Vestras* gestrenger Vater *Tuligvol* unterbindet jede Begegnung, so dass *Vestra* schließlich mit *Beldrian* durchbrennt. Der Vater jagt beide. Er lässt *Beldrian* hinrichten, bevor er sich selbst umbringt, weil er *Vestras* Schmerz nun erst erkennt und nicht ertragen kann.



Autorin: *Giliane von Zweibrüggen* (Schneeграben, 931).

Tirnon – eine Monarchie in Zeiten des Wandels (Tragödie, verboten)

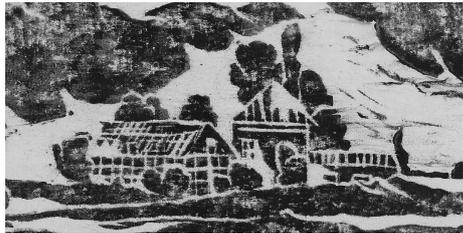
Dieses tragische Stück handelt von der jungen, weitsichtigen und Moralfragen aufwerfenden *Laritia Leihbüttel*, die am Hofe des Königs im neunten Herrschaftssitz in Tirion dient. Der Prinz *Rufgen* verliebt sich in sie. *Rufgen* bewundert *Laritias* Weisheit, verachtet aber ihren Stand. Schließlich erdolcht er *Laritia*, da ihre Fragen sein Weltbild erschüttert haben. Das Stück enthält dutzende Spitzen in Gesangspassagen gegen die Monarchie im Allgemeinen. Dabei wird der damals unbeliebte König *Tar-Torin I.* karikiert. Das Stück

verfügt über eine große zeitlose Aktualität und jeder Literaturkenner kann Passagen daraus rezitieren.

Heutzutage wagen nur wenige Theaterschaffende, auch nur Teile davon aufzuführen. Einige Darbietungen enthalten Anspielungen auf dieses Stück (geduldet, solange die Monarchie nicht direkt kritisiert wird).

Autor: *Ravendil Nimwa* (Halbelf aus Zentraltirnon, Baronie: Valadorien, 327-361, dubioser Tod, wohl im Auftrag des Königs *Tar-Torin I.*).

#### Lulle Lullenlurch (Klassiker, nur noch selten aufgeführt)



Der Arkanlehrling *Lulle Lullenlurch* experimentiert in Alchemielaboren. Nach Konsum eines blubbernden Phiolengebräus spuckt er beim Sprechen immer eitrigen Auswurf. Daher geht er mit dem herbeibeschworenen dämonischen *Mephti* einen Pakt ein: *Lulle* verkauft ihm seine Seele, um wieder richtig sprechen zu können, was er am Lebensabend bereut. Quintessenz: Arkanmagie ist unberechenbar, denn den Geist den man rief, wird man nicht los.

Autor: *Walter Leinen* (Alt-Tirion, 291).

#### Knappenwahl (Komödie, verboten)

Die *Schneepaladine* und Tormakenner *Butti* und *Kluttchen* ölen überkandidelt Speerspitzen, anstatt sich auf die Dämonenjagd vorzubereiten. Bei der Knappenauslese entbrandet ein zickiges Hickhack um die attraktivsten Neudiener. Homophober schneepaladin- und tormakarischer Klamauk.

Autor: Unbekannt (er hätte sofort am Ketzerpranger gebaumelt)

### **C. Arkanes Wissen**

Der Zugang zum Zauberkwissen des Arkanen in den Robenorden (weiß, rot, schwarz) ist Mitgliedern vorbehalten. Daneben gibt es die xatnaische *Akademie des Wissens*, die universelle Weltenkenntnisse, philosophische Theoriekonstrukte und planarportales Reisewissen hortet.

### **D. Musik**

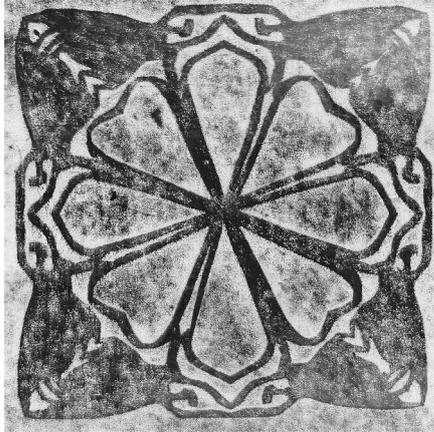
Zwerge und Orks trommeln für ihr Lebtag gern.

Ohne sphärischen Abendchor schläft der Ella-Elarier schlecht.

Der Tirnoner dudelt mit Sack, trötet ins Horn oder leiert sich einen.

## E. Xatnaisches Weltenwissen – Über den Ursprung des Seins<sup>1</sup>

Die Grundfragen des Seins beschäftigen xatnaische Philosophen schon seit dem *Zeitalter der territorialen Genesung*:



- Warum leben wir?
- Warum gibt es überhaupt Leben?
- Wer hat das Leben erschaffen?

Der Weg der Erkenntnis muss den steinigen Holperpfad überwinden, der dem humanoiden Denken immanent ist: Das Leben, bestehend aus der Entwicklung, der Fortpflanzung bis hin zum Tod, prägen die Vorstellung aller Humanoider auf allen Welten. Nur wenn man die etwaige

Erkenntnis abkoppelt von der Vorstellung des eigenen Wesens, von der Gefühlswelt des eigenen Ichs und historisch gewachsenen gesellschaftlichen Idealen, bleibt Raum für nüchterne Antworten auf die universellen Fragen der Existenz, die schonungslos deutungsoffen sein können und müssen.

Der Ursprung des Lebens wird auf unterschiedliche Weise hergeleitet. Ausgehend von den hunderten von *Materia-Welten*, deren prägende Anschauungen ich für meine Analyse herangezogen habe, stellen sich bestimmte wiederkehrende Muster heraus. Man kann in weltenprägende Annahmen unterteilen.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Diese Schrift wurde von der xatnaischen Philosophin *Linewaen Regenaug* im *Zeitalter der territorialen Genesung* verfasst. Die Bände des Urwerks wurde immer wieder erweitert, verfeinert und mit zusätzlichem Weltenwissen angereichert.

<sup>2</sup> Unzählige Bände widmen sich den Unterteilungsspezifikationen und analysieren das Pränante der Welten. Die Hauptunterteilung gestaltet sich wie folgt:

- Stark arkane Welten: In Welten, die mächtige arkane Zauberer hervorgebracht haben, dominiert der Gedanke, der Ursprung des Seins sei mit Arka-Fäden verknüpft, die die Welt zusammenhalten. Die Arka-Magie durchziehe das Universum und die mit ihr verwobenen und überall sichtbaren Auswirkungen bestätigten die Idee, dass das Dasein auf Magie basiert; oft mit der Auffassung einhergehend, dass der Ursprung des Lebens auf die Existenz erster Arka-Fäden zurückgehe.
- Schwach arkane Welten: In Welten, die arkane Magie kennen, aber nur wenig Magie vorhalten oder nur schwache Zauberei entwickelt haben, dominiert der Gedanke, der Ursprung des Seins sei gottgeschaffen, so denn gleichzeitig göttliche Wunder sichtbar sind.
- Welten ohne arkane Kenntnisse: Die Herkunft des Daseins fußt auf dem Gedankenkonstrukten göttlicher Ideologien, übernatürlichen Annahmen oder naturwissenschaftlicher Erkenntnis.
- Welten mit starker Religionsbindung und göttlichen Wundern: Die Frage des Seins stellt sich Humanoiden in solchen Welten selten, denn alles ist gottgeschaffen und durch göttliche Wunder belegt.

Zusätzlich müssen die dominierenden Rassen der Welten berücksichtigt werden.<sup>3</sup>

Gemein ist den Annahmen der Welten:

- Auf allen Materia-Welten mit intelligenten – überwiegend humanoiden – Daseinsformen haben sich schon seit jeher Vordenker ihrer Planeten mit der Beantwortung der Ausgangsfragen beschäftigt.

- 
- Welten mit Religionsbindung aber ohne göttliche Wunder: Die Religion gibt die Antworten auf die Frage des Seins, aber der Einzelne hat keine Möglichkeit die Antworten auf ihre Richtigkeit hin abzuklopfen. Dies führt zu Zweifeln an der Religion, die sich in vielen Welten zu Aufständen oder blutigen Kriegen hin entwickelt haben. Dennoch bleibt hier die Frage des Seins bei religionshinterfragenden Geistern eher unbeantwortet.
  - Gottlos gewordene Welten: In gottlos gewordenen Welten dominiert der Gedanke, dass Religion und der Gottglaube nur ein evolutionärer Zwischenschritt der dominierenden humanoiden Spezies gewesen sind, weil die Religion lediglich eine epochale Funktion hatte, nämlich die Stärkung des gesellschaftlichen Zusammenhalts. Diese Stärkung sei aufgrund des wissenschaftlichen, gesellschaftlichen und (soweit vorhanden) arkanmagischen Fortschritts eben nicht mehr notwendig.
  - Immer gottlose Welten: Solche Welten sind extrem selten, wenn nicht gleichzeitig Arka-Magie genutzt werden kann oder fortschrittlichste Entwicklungen im Bereich der Naturwissenschaften existieren.

<sup>3</sup> a) Elfisch geprägte Welten: Die im Verhältnis zu anderen Rassen lange Lebensspanne der Elfen (sei es mit einem Lebensende im Verblässen in der Feenwildnis, auf unzugänglichen Bereichen der Welt oder dem natürlichen Tod nach mehreren hundert Jahren) lässt Elfen oft glauben, das eigene Dasein sei etwas natürlich Geschaffenes, eine Folge des umgebenden Lebens. Bei stark ausgeprägtem Gottglauben favorisieren elfische Zivilisationen Götter, die die natürliche Umgebung ehren oder die Symbiose mit Nicht-Humanoiden in den Fokus ihrer Lehre rücken. Der Puls der elfischen Zeit schlägt langsamer, sodass Antworten auf grundsätzliche Fragen bedachtsamer gefunden werden.

b) Menschlich geprägte Welten: Menschen sind eine der schwersten einzuordnenden Rassen, denn wegen ihrer hohen Entwicklungsdynamik neigen Menschen dazu, ihr Denken fehlzukanalisieren und den Blick fürs Dasein zu verengen, sei es durch raschen arkanen Zauberfortschritt, radikal entwickelten Göttlichkeitsglauben oder naturwissenschaftliche Forschungsfokussierung. Menschen beantworten daher Fragen des Seins tendenziell oberflächlich und zu unbedacht von Zweifelserwägungen.

c) Orkisch geprägte Welten: Orks, die aus schleimigen Brutbecken schlüpfen, stellen keine Frage nach dem Sein, denn sie haben ihrem Meister zu gehorchen (eine Annahme, die sich der Kritik aussetzen muss, ihr liege elfischer Rassismus zugrunde). In reinen orkischen Welten dominieren blutrünstige Religionsrituale, wobei Orks dann dazu neigen, die Antworten auf Fragen des Seins, den schamanischen lokalen Führern zu überlassen, die ihrerseits wiederum aufs Gottgegebene verweisen.

d) Mehr-Rassen-Welten: Nur wenige Welten beherbergen mehrere humanoide Spezies. Vorherrschende Überlegungen zu Fragen nach der Existenz konkurrieren.

e) Es gibt noch hunderte weitere Unterscheidungen, etwa nach zwergisch, drakonisch, dämonisch, untot oder feeisch geprägten Welten. Diese werden im Erweiterungsband zu Fragen des Seins behandelt.

- Auf fast allen Welten wird die Möglichkeit ausgeschlossen, die annimmt, dass humanoide Existenz gar ein schlichter Zufall sein könnte. Viele Humanoide unterschiedlichster Materia-Ursprünge lassen diese Möglichkeit einfach außer Acht. Sie flüchten sich stattdessen in religiöse, wissenschaftliche oder magische Erklärungsversuche. Dies bedeutet, dass die schlichte Zufallsthese kaum in den Fokus der Überlegung rückt, nach der das Gestaltende, das Humanoidwerdung ermöglicht hat, ebenfalls nur ein Zufallsprodukt ist. Auch die Überlegung, dass Humanoide sich Gedanken über den Ursprung des Seins machen können, nur eine Zufallsentwicklung sein könnte, wird auf kaum einer Welt mitgedacht.

Aus der Analyse der Gemeinsamkeiten und Unterschiede der weltprägenden Annahmen etlicher humanoider Zivilisationen kristallisieren sich bestimmte gedankliche Verlagerungsprobleme heraus:

I. Irrglaube des Göttlichen: Klar ist den Welten, auf denen Kleriker, Priester oder Schamanen göttliche Wunder wirken können oder gar die Götter selbst ins Leben der Humanoiden eingreifen, der Gedanke gemein, das humanoide Wesen sei gottgeschaffen oder geformt. Dennoch ergibt sich daraus nur ein Folgeproblem der Existenz:

- Wer hat dann den Gott geschaffen?
- Ist dieser Gott möglicherweise nur ein evolutionärer Quantensprung einer anderen Spezies, der Götterspezies?
- Wie grenzt sich das göttliche Wesen vom Humanoiden ab? Können Götter sterben? Wenn ja, warum?
- Warum können mächtige Kleriker oder Schamanen Avatare ihrer Götter werden?

Das Problem wird sichtbar: Die Fragen bleiben unbeantwortet. Die Antwort auf die Frage des Seins wird einfach auf etwas verlagert, das man sich nicht beantworten kann: auf das Göttliche. Hier lohnt ein Abgleich mit gottlos gewordenen Welten oder gottlos gewordenen Teilzivilisationen ihrer Welt. Warum können sie existieren, teils dominierenden Einfluss auf ihre Welt ausüben, wenn sie auf den Gottglauben oder göttliche Regeln verzichten können? Hierfür gibt es nur eine sinnvolle Antwort: Die Verlagerung aufs Göttliche hatte nur einen Sinn: den Zusammenhalt einer Spezies zu einem unterentwickelten Zeitpunkt ihres Daseins zu stärken. Dies wiederum bedeutet im Umkehrschluss, dass religiöse Rituale nur ein Zwischenschritt gewesen sind, denen lediglich die Bedeutung zukam, das Überleben der Gesellschaft durch göttliche Regeln oder den überlegenen gesellschaftlichen Status der humanoiden Religionsführer selbst abzusichern.

II. Irrglaube der naturwissenschaftlichen Herleitung: Ähnlich wie beim Gottgebenglauben fanatisch Religiöser, stellt sich bei Erkenntnissuchenden, die sich anhand strenger Naturwissenschaftsregeln Antworten auf Fragen des Seins erhoffen, das Problem, dass ihre immer ausgetüftelteren Ergebnisse, immer schwerer lösbare Antworten auf die Folgefragen finden. Die naturwissenschaftliche Herleitung folgt damit nur der Hoffnung, irgendwann eine universelle Theorie entwickeln zu können, die alle Naturgesetze erklärt und gleichzeitig eine Antwort auf die Frage nach dem Sein beinhaltet. Das Hoffnungschöpfende, dass man in ferner Zukunft eine Antwort auf den Ursprung des Lebens durch naturwissenschaftliche Erkenntnis findet, ist rein theoretisch, wenn sich der Weg dorthin weder klar abzeichnet noch sicher ist, dass jemals eine solche Antwort gefunden werden wird.

III. Irrglaube der arkanen Wunderwirker: In arkanreichen Welten, unabhängig davon, ob sie starke Zauberer hervorbringen oder nicht, dominiert der Gedanke, die humanoide Existenz sei durch Magie entstanden. Die Magie



habe den evolutionären Fortschritt ermöglicht und den Geist der Humanoiden geformt. Woher dann aber die Magie rührt, die alles Leben erschaffen hat, bleibt ungelöst.<sup>4</sup>

IV. Irrglaube der Zufallstheoretiker: In wenigen Welten mit schwachem religiösem Zusammenhalt und/oder schwach ausgeprägter Magie taucht der Gedanke des Schicksalsergebenen auf: Das Leben ist schlicht eine zufällige Entwicklung und ebenfalls der stark intelligente humanoide Geist oder das Göttliche nur eine Zufallsfolge der evolutionären Sprünge. Wenn aber das Leben nur einem Zufallsereignis aus Zusammenfügung lebloser Materie zugrunde liegen soll, so bleibt die Frage, warum sich zufällig auf vielen Planeten humanoide Existenz entwickelte und warum es zu dieser *Zufallsexistenz* kam, unbeantwortet, so man nicht auch bei dieser Antwort aufs Zufallselement verweist. Dennoch erscheint aus philosophischer Sicht – unter Berücksichtigung der eingangs erwähnten schonungslosen Deutungsoffenheit und allgemein gültigen Zweifelskriterien – diese Variante vorzugswürdig, obgleich ein Zufallsdasein auch nur Folgefragen aufwirft, insbesondere die, warum der Zufall ein Multiversum, Götter und Magie – und letztlich Leben – hat erschaffen können.

---

<sup>4</sup> Zwar ist den xatnaischen Philosophen bewusst, dass es unterschiedliche Erklärungskonzepte zur Entstehung von Magie gibt, wie etwa die Annahme, Magie werde durch Kreativität erschaffen oder ihre Existenz sei die Folge eines Ausbruches aus überinformativer Zweidimensionalität, aber letztlich werden immer Folgefragen aufgeworfen, die weder beantwortet worden sind noch werden können.