

Der "Rennes-le-Château-Code"

Anbei dürfen wir einen kleinen Einblick in die Dekodierungswerkstatt unseres Forschungsteams gestatten. Sie werden verstehen, dass wir keinen tiefen Einblick gewähren, da wir unsere Entschlüsselungen als schützenswertes, geistiges Eigentum betrachten. Die Beweggründe für diesen Artikel liegen in der Vielzahl an herumgereichten Fehlinformationen und Falschinterpretationen, welche "aufrichtige Forscher" mehr verwirren denn unterstützen. Vielleicht gelingt es uns ja mit diesen Zeilen, einigen Lesern neue Gedankenanstöße zu vermitteln - oder gar einen "frischen Weg" aufzuzeigen, wie man dem Mysterium von Rennes-le-Château auf die Schliche kommen kann...



Zu Beginn unserer Arbeit machten wir einen grossen Fehler, denn wir vermuteten, dass es sich beim Mysterium von Rennes-le-Château nicht um **ein** Geheimnis handelt, sondern um **mehrere**. Wir glaubten, dass deshalb niemand die richtige Spur gefunden hat, da sich einzelne Hinweise auf einzelne Geheimnisse berufen würden - **bis wir herausfanden, dass es nicht mehrere Geheimnisse gibt sondern mehrere Codes!**

Somit ist der Titel dieses Artikels natürlich falsch! Es gibt nicht **DEN** Rennes-le-Château-Code, es gibt **DIE** Rennes-le-Château-Codes. Erschwerend ist, dass diese Codes aufeinander verweisen und man nur zum Ziel kommt, wenn man - erstens alle Codearten geknackt hat - und zweitens -

diese dann auch richtig miteinander kombiniert.

Strukturmässig haben wir es mit drei Code-Arten zu tun:

- Einem **alphabetischen Code**, der relativ einfach zu entschlüsseln ist, wenn man die richtige Dekodierungs-Schablone gefunden hat. Dieser lässt jedoch einen grossen Interpretationsspielraum zu. Ausser, man kombiniert ihn mit den anderen zwei.
- Weiter gibt es einen **numerischen Code**, der als eigentliches Bindeglied zwischen dem Erstgenannten und dem Folgenden dient.
- Schlussendlich haben wir einen **grafischen Code**, welcher der eigentliche Schlüsselcode ist, jedoch nur mit dem alphabetischen und numerischen zusammen funktioniert.

Die Codestructur basiert also auf einem "Dreibeiner". Ein Stuhl oder Tisch steht nur, wenn minimal drei Beine diesen richtig stützen. Tönt alles sehr kompliziert – ist es auch! Dies ist aber noch nicht alles; eine weitere Hürde stellten die Verschlüssler, indem sie nicht nur auf einer Entschlüsselungsebene arbeiteten, sondern wiederum auf deren drei.

Die Dechiffrierungen beziehen sich sowohl auf eine **Makroebene**, eine **Mikroebene** und auf eine **Super-Mikroebene**.

Es gibt demnach drei Codearten und drei Entschlüsselungsebenen. Wie bei einem Computerspiel muss man sich Level für Level "hocharbeiten". Trotz den aufgezeigten Schwierigkeiten gibt es ein Licht am Horizont - man kann vor allem beim alphabetischen Code relativ schnell Erfolgserlebnisse verzeichnen - welche einem genug Ansporn und Ausdauer geben, den Faden der Ariadne weiter zu verfolgen!

Rennes-le-Château mit seinen Codes ist eine eigentliche Überflutung der Sinne! Es lohnt sich, ganz am Anfang folgende Basisüberlegung anzustellen: wie ging ein Verschlüssler vor? Wenn man davon ausgeht, dass er auf einen ganz bestimmten Ort hinweisen will, wie wird der entsprechende Hinweis ausschauen? Wird die dechiffrierte Lösung eher romantischer Natur

sein wie: "gehe vom schwarzen Felsen 20 Schritt in Richtung des Flusses, unter dem Kreuz findest Du das Erhoffte" - oder eher peinlich genau wie: "02° 16' 13" E / 42° 55' 41" N"?

Auf jeden Fall lohnt es sich auch, beim Basismaterial die Spreu vom Weizen zu trennen, um eine möglichst verlässliche Ausgangslage zu erhalten. Welche Hinweise sind alphabetischer Natur, welche numerischer und welche eher grafischer? Welche soll man nehmen, welche gelten als authentisch, welche stammen eher aus einer fraglichen Quelle?

Zu guter Letzt dürfen wir eine weitere kleine Einstiegshilfe geben: befindet Ihr Euch in der Kirche von Rennes-le-Château, dann haltet Ausschau nach dem Wort **REGALIA**. Wenn Ihr dieses gefunden habt, seid Ihr bereits auf der richtigen Spur!

Nihil tam difficile est, quin quaerendo investigari possit

(Nichts ist so schwierig, dass es nicht erforscht werden könnte)

