



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. 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 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.

Bastrabuns Bannformel

[Andreas Pfrengle © 2002 | nayrakis@gmx.de | 01-07-03]

Diese Version der Bannformel kann den Helden einen schönen Einblick in die Zauberkunst geben, der sie auf der Spur sind. Ein Anspruch auf Vollständigkeit kann dabei natürlich nicht erhoben werden, denn die wirklich komplette Formel dürfte wesentlich länger sein (allein das Bannlied hat ja 12x12 Strophen und es ist nur eine von neun Komponenten). Aber zumindest könnt ihr als SpielleiterInnen euren SpielerInnen etwas in die Hand geben. Die folgenden Ausschnitte könnt ihr bei der entsprechenden erfolgreichen Suchaktion der Helden verteilen – die Zuordnung zu einer Komponente müssen die Spieler dann immer noch selbst erledigen, wenn sie das nicht ohnehin größtenteils den Magiern in Khunchom überlassen.

Die Komponenten

Drei Strophen des Bannliedes

Sprich: Scham Haddad Turushti Ischme-Darsati Nandarsu!

Kein Schirschass verletzt den Krieger

Kein Aschass tritt auf diesen Boden

Kein Lewjahusch tötet die Kinder Zulhamids

„Weh!“ spricht der Drachenköpfige, „Dreifach weh!“

„Meine Zauberei schweigen“, klagt er, „Meine Glieder tragen mich nicht!“

Qurusch ai Schirdachin Uruppa Tanif!

Sprich: Tahasch Schamm Uschdad ai Aljam Nandarsu!

Nicht Feind des Landes

Nicht Feind der Felder

Nicht Feind des Menschen

„Hinfert!“, spricht der Beschützer, „Im Namen der Menschen!“

„Meine Macht leitet“, triumphiert er, „Meine Macht gebietet!“

Al-Kaidasch Nurab Salja!

Sprich: Turu al Teschbar Dschandra ai Nurdansch!

Im Namen von Zulhamid und Zulhamin

Im Namen von Rashdul und Bastrabun

Im Namen von Mensch und Magie und des Tulamidenlandes

„Das Ziel ist nahe“, spricht der Bewahrer, „der Zauberei trägt!“

„Meine Zauber wirken“, führt er, „Der Bann sei getan!“
Tulwan Schandra al-Miha!

Vier Teile der Ritualgesten

Nimm den Stein des Kampfes, den dritten Weg der Ahnen zu bereiten
Zeichne das Kreuz des Schwertes, den Kampf zu beginnen.
Zeichne den Kreis der Vollendung, den Kampf zu führen.
Zeichne das Symbol der Kraft, mit ihrer Hilfe den Kampf zu siegen.

Wandle baren Fußes auf Sumus Leib, den Ast der Ulme stets fassend
Hebe die linke Hand gegen Norden, zu zeigen das zu schützende Land
Hebe die rechte Hand gegen Süden, zu zeigen das zu schützende Land
Hebe die linke Hand gegen Osten, zu zeigen das zu schützende Land
Hebe die rechte Hand gegen Westen, zu zeigen das zu schützende Land

In der selben Nacht zeige den Stab der Ulme den Steinen ringsum.
Hebe ihn vor dem Stein der Magie, zu spüren die Kraft.
Hebe ihn vor dem Stein der Weisheit, zu spüren die Einsicht
Hebe ihn vor dem Stein des Wissens, zu spüren die Erkenntnis
Hebe ihn vor dem Stein des Kampfes, zu spüren die Macht
Hebe ihn vor dem Stein der Freiheit, zu spüren den Sieg.

Hebe die Hände und falte sie, einen noch grünen Pinienzapfen umfassend!
Dann neige dich gegen Norden, zu ehren die Mächte des Eises
Dann neige dich gegen Süden, zu ehren die Mächte des Feuers
Dann neige dich gegen Osten, zu ehren die Mächte des Wassers
Dann neige dich gegen Westen, zu ehren die Mächte des Erzes
Dann neige dich gegen den Boden, zu Ehren die Mächte der Erde
Dann schaue nach oben, zu ehren die Mächte der Luft
Dann wende dich zum Mond, zu ehren die Mächte der Magie

Ein Hinweis auf Ritualorte

Führe den Zauber an die gewählten Orte:
Für den Weg der Weisheit wähle den Gipfel des höchsten Berges, wo du unerreichbar bist.
Für den Weg des Wissens wähle das Tal in den Bergen, das dir Schutz bietet.
Für den Weg des Kampfes wähle das freie Feld, das dir Sicht bietet.
Für den Weg der Magie wähle den tiefen Forst, wo du unsichtbar bist.
Für den Weg der Freiheit wähle den Lauf der Neunflüssigen, wo das Volk wartet.

Möglicher Teil des Bannliedes

Und Feruzef sprach: Weise nicht fort, der friedlich bittet.
Weise nicht fort, der freundlich fragt.
Weise aber fort, der dein Heim bedroht.
Weise fort, der seine Welt aufdrängt.
Weise fort, der nicht auf die Bitte weicht.

Und Feruzef sprach: Schütze die Guten.
 Schütze die, die sich nicht schützen können selbst.
 Schütze die, die andere schützen.
 Schütze nicht, die andere bedrohen.
 Schütze nicht, die andere versklaven und töten.

Und Feruzef sprach: Kämpfe für die Freiheit.
 Kämpfe für deine Kinder.
 Kämpfe für deine Ahnen.
 Kämpfe für dein Land.
 Kämpfe für dein Volk.

Und Feruzef sprach: Bewahre deine Werte.
 Bewahre die Bescheidenheit.
 Bewahre die Weisheit.
 Bewahre die Einsicht.
 Bewahre die Gerechtigkeit.

Hinweise auf Ritualglyphen

Das Zeichen der Weisheit:

Beginne mit der Linie der Einsicht, die ohne Krümmung den Weg weist
 Fahre fort mit dem verschlungenen Pfad des Geistes, der oft undurchsichtig ist
 Fahre fort mit dem Kreis der Vollkommenheit, das Ideal des Geistes zu zeigen
 Beende mit dem Mal der Bescheidenheit, das Ziel nicht zu vergessen


Das Zeichen der Magie:


Beginne mit dem vollen Mal der Mada, zu zeigen die ganze Macht der Magie
 Fahre fort mit dem Sterbenden Mal der Mada, zu zeigen die Vergänglichkeit
 Fahre fort mit dem Strebenden Mal der Mada, zu zeigen das Wachstum der Kraft
 Beende mit dem Toten Mal der Mada, zu zeigen die Wiedergeburt

Das Zeichen des Wissens:


Beginne mit dem alles umschließenden Oval, das das Wissen hält
 Fahre fort mit dem Mal der Schlange, zu ehren Feqz' Gabe
 Fahre fort mit Mal des Geistes, zu zeigen den Quell des Wissens
 Fahre fort mit dem Mal der Mada, zu zeigen die Magie als Teil des Geistes
 Fahre fort mit der Linie der Trennung, zu zeigen die Ordnung
 Fahre fort mit der zweiten Linie der Trennung, hervorzuheben die Ordnung
 Fahre fort mit ... des ...


Der letzte Weg der Ahnen führt vom Forst zum Flusse hinab:


Dies richte gegen Norden, unter das Mal des Eises: 


Dies richte gegen Süden, unter das Mal des Feuers: 

Dies richte gegen Osten, unter das Mal des Wassers: 

Dies richte gegen Westen, unter das Mal des Erzes: 

Dies richte zu deinen Füßen, auf das Mal der Erde: 


Dies zeichne in die Luft, über deinem Kopfe: 


Dies zeichne gegen den Mond: 


Füge den Ast zum Stab durch die Magie:

Lasse deine Kraft fließen von dessen einem Ende zum anderen und sprich:

„Dieser Stab sei mein Werkzeug, dieser Stab sei mein Begleiter durch das heilige Werk!“


Füge ein die Runen von Nandarsu: 

Füge ein die Runen von Zanscha: 

Füge ein die Runen von Endrascha: 

Zuletzt füge ein die drei Male des Feruzef: 

Das Zeichen des Berges lautet: 

Das Zeichen des Tales lautet: 

...

Das Zeichen des Forstes lautet: 

Das Zeichen des Flusses lautet: 

So spricht Bastrabun:

Für die Weisheit: 

Für das Wissen: 

Für die Welt: 

Für ...

Hinweise auf Opfergaben

Opfere den Göttern:

Nimm in der Nacht danach das erwählte Lamm und lege auf das bereitete Feld.

Hebe den Dolch und sprich: „Im Namen der Tza. Das Leben schließt den Kreis im Tode.“

Alsdann schneide heraus das noch schlagende Herz und die Leber,

nimm das geheiligte Öl und salbe das tote Tier.

Das Herz und die Leber aber verspeise, auf dass es dir die Kraft gebe für den großen Tag.

Ein Hinweis auf die Begleitmusik

Lausche der Melodie der Kabas, lausche der Melodie der Zithar.

Lausche dem Rhythmus der Kabla.

Lausche den Klängen von Al-Shabrad Feresch.

Entzünde die Flamme der Eibe und der Zeder.

Lausche den Klängen von Keschra Faschanra.

Entzünde die Flamme der Kiefer und der Weide.

Lausche den Klängen von Harasch mi Shurasach.

Ein Hinweis auf die Gewandung

Kleide dich in das Gewand von Nurajach al-Shekaza.

Wickle den Zwirn um dein Handgelenk und ergreife den fertigen Stab der Ulme.

Sprich: „Die Ahnen führten stets den Weg des Volkes. So führt uns nun!“

Sodann bereite den Weg der Ahnen mit den Steinen.

Weitere Funde und Hinweise

Die Kanope des Bastrabun

Auf der Kanope des Bastrabun steht in Alt-Tulamida und Zelemja:

Mondherr Feqz, Bekämpfer des Echsengezüchts und Vater der Magie, bewahre uns vor den dunklen Gefahren jenseits des Wassers. Schütze uns vor Aschass und Lewjahusch. Schütze die Kinder Zulhamids im Namen seines Volkes.

Der Wächter des Volkes ruht in dieser Stätte. Nur der Aschass möge seine Ruhe stören, auf dass er seinem verdienten Schicksal entgegen gehe!

An der Innenwand der Kanope:

Die Mauer zu schützen das Land der Tulamiden. Die Kanopen zu schützen die Küste. Die Beigaben zu bewahren die Magie und den Zauber. Dies schreibt Bastrabun, Bewahrer und Beschützer des Tulamidenlandes. Der Bann sei hierdurch besiegelt!

Beigaben: Innereien von Ziegen und Schlangen (Tierkunde +12) in Rindsleder, vermodertes Leinentuch mit Staubresten von Rubin, Saphir, Achat (Alchimie +15), hölzerne Fuchsfigur von 10 Fingern Länge, 7 kleine hölzerne Würfel, eine hölzerne Kugel, ein großer Bronzering Durchmesser 5 Finger, 2 halbe Bronzeringe, 4 Viertelringe, Pergament mit eigenartigem Liniennmuster (Kopieren mit Malen/Zeichnen +6).

Die Ruinen von Zhammorrah

In den Ruinen von Zhammorrah lassen eventuell einige Teile entziffern, dies sollte jedoch mit entsprechend großem Aufwand der Helden verbunden sein (Ausgrabungen, linguistische Forschungen)! Auf Alt-Tulamida und Zelemja:

Das Älteste Wissen derer, die nun vertreiben die Geschuppten:

Das Leid ist groß, doch endlich erhebt er sich, der vertreiben wird die Kalten. Der Bann soll wirken, der Zauber sei stark, die Magie mächtig. Doch viel ist zu tun, bevor das Ziel erreicht sein kann:

Es beginnt mit der großen Mauer, und mit ihr soll es auch enden.
Auch die Mauer zur See steht mit den Krügen.
Der Pfad der Ahnen muss beschritten werden, doch zuerst muss er gefunden werden.
Der Stab des Weges muss erschaffen werden, um den Pfad zu finden.

Fünffach muss der Pfad beschritten werden.
Sechs Zauber soll er wirken.
Zu ehren die sieben Mächte.
Zu schützen die Kinder Zulhamids.
Zu singen sind die zwölf mal zwölf Strophen der Lieder,

zu tanzen die zwölf Tänze,
zu wählen die zahlreichen Worte,
zu zeichnen die zahllosen Glyphen,
zu opfern die drei Gaben,
vierfach zu kleiden den Führer,
zu wählen die fünf Orte,
zu beginnen zur sechsten Stunde.
Dies vollführt Bastrabun, Hochkönig des Tulamidenlandes.
Mit Mada und Feqz.