



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.

Die allheilige und ehrwürdige magische Formel des Bastrabun zum Behufe der Bannung und Fernhaltung des Echsengezüchts

[Cay-Henning Hastedt © 2001 | cennowan@gmx.de | 01-07-03]

Komponente I (Worte des Bannspruches)

Informationen:

- Es handelt sich um zwölf mal zwölf Strophen.
- Jede besteht aus acht Versen.
- Die Strophen sind in Ur-Tulamida verfasst und beginnen und enden mit einem Vers in Zelemya.

Fundorte:

- Etwa ein Drittel bei Alef al-Morgûb (Hofwesir des Alten Palastes), Aufseher des leerstehenden Palastes der Diamantenen Sultane in den Sümpfen des Mhanadi-Deltas, während einer „Fremdenführung“ auf einer alten Tontafel.
- Ein weiteres Drittel wird durch eine „weise Frau“ namens Alschadda (in einem Dorf am Wegesrand) erzählt, die nicht einmal weiß, warum ihre Mutter ihr diesen Text beigebracht hat.
- Das letzte Drittel findet sich in einem einschlägigen sehr seltenen Werk zum Thema Antimagic, Beherrschung oder Beschwörung, lässt sich aber nur durch einen Monat Studium extrahieren. Während dieser Zeit ist das Buch natürlich allem Unbill der Reise ausgesetzt.

Beispiel:

„Sprich: Scham Haddad Turuschti 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 Zauber schweigen' klagt er, ‚Meine Glieder tragen mich nicht!'
Qurusch ai Schirdachin Uruppa Tanif!“

Komponente II (Gesten des Banntanzen)

Informationen:

- Es gibt sieben mal sieben Anweisungen für die heiligen Gesten.

- Es handelt sich mehr um einen Tanz, als nur um Gestik.
- Der Tanz muss von drei mal drei Bannzauberern zugleich ausgeführt werden.
- Jede der Anweisungen beginnt mit einer Einleitung und setzt sich dann fort mit besonderen Formen zwecks Ehrung der Elemente, der Alten Drachen, der Götter (oder Götzen) etc.

Fundorte:

- Die erste Hälfte lässt sich aus den Aufschriften einer gut erhaltenen Kanope herleiten.
- Die zweite Hälfte findet sich nebst Hinweisen auf die Kanopen auf den Ruinen der alten Bannmauer in den Selemsümpfen.

Beispiel:

„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 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.“

Komponente III (Zeitpunkt des Bannvorganges)

Informationen:

- Der Zeitpunkt ist eine Kombination aus Stand der Mada und der Sternbilder.
- Auch das vorherrschende Wetter scheint Einfluss zu nehmen.
- Schließlich ist die Stunde des Tages bzw. der Nacht von Wichtigkeit.

Fundorte:

- Aus den Reliefs der Brücke des Bastrabun zu Mherwed zu entschlüsseln.
- Durch magische Erkenntnismöglichkeiten, wie z.B. NEKROPATHIA oder BLICK IN DIE VERGANGENHEIT.

Beispiel:

„Wenn die acht zu dieser einen kommt, wenn alles sich fügt, wenn das Augenzwinkern Ss'ad'Navs kommt, wenn alles bereit, dann nutze neun und vollende, was lang vorher du begonnen hast. Dies sei, wenn der Drache im Einhorn den Schlangenschwanz gemeinsam mit dem Helden jagt, wenn die Silberscheibe ihren Schein erneuert, wenn die Nebelzeit hervorgekrochen ist, wenn Dunkles über Hellem dräut...“

Komponente IV (Ritualplatz des Bannzaubers)

Informationen:

- Der Platz muss auf einer Kraftlinienkreuzung liegen – je mehr Linien sich kreuzen, desto besser.
- Der Platz muss sich unter freiem Himmel befinden.
- Bannkreise, Trideka-, Hepta-, Hexa-, und Pentagramme und -gone müssen kombiniert werden – auch Dreiecke und Quadrate sind wichtig.

Fundorte:

- In den Habseligkeiten des unschädlich gemachten Attentäters von den „Überbringern der Gabe“ – offensichtlich einem anderen Wissener „abgenommen“.
- Auf der Innenseite des khunchomer Schädel des Bastrabun sind die Anweisungen zu seiner gesamten Bestattung eingraviert, auch dass sein Begräbnisplatz ähnlich dem Ritualplatz sein soll. Ein offensichtlich in Vergessenheit geratener Brauch, bei hohen Persönlichkeiten, nach dem die Weichteile entfernt worden sind.

Beispiel:

„Alldies sei nun bestimmt, festgelegt und fixiert: Platz sollst du haben und Luft, Kraft sollst du haben und Kreuzwege. Symbole und Malereien, Zeichnungen und Gravuren angeordnet nach dem einzig und alleinigen Gesetzte, wie es schon der Altvater Bendrabun mit dem Rauschebart gefüget hat. So dann erschaffe Vielecke und auch den perfekten Kreis...“

Komponente V (Gewandung des Bannmagiers)

Informationen:

- Es geht um Hand-, Fuß-, Bein-, Kopf- und Rumpfbekleidung.
- Die Kleidungsstücke ähneln sehr schamanistischen oder druidischen Gewandungen.
- Farben aus besonderen Materialien sind erforderlich.

Fundorte:

- Die linke Hand des Bastrabun zu Samra hat Verkrüppelungen, die auf alttulamidische Ritualhandschuhe (eine Art Fäustling, der die zwei äußeren Finger nach hinten zwingt) hinweisen.
- Erwähnt wird der Handschuh zusammen mit dem Restgewand als Tracht aus dem fasarer Raum in einer Bibliothek oder direkt in Fasar.

Beispiel:

„Es sei also im weiteren ein typisches Gewand aus dem Fasarischen beschrieben, wie es zu Hochzeiten, Todesfällen oder anderen bedeutsamen Anlässen getragen wird. Ein weiter wallender Hut aus Stroh, so breit, wie die Beine des Trägers lang sind, mit einer Kegelspitze darauf. Auf dem Gesicht allerlei farbige Streifen und Verzierungen. Den Hals umhängt mit einem Knochengeflecht...“

Komponente VI (Ritualglyphen des Bannwalls)

Informationen:

- Die Zeichen müssen in Proto-Zelemya oder Yash'Hualay geschrieben sein.
- Sie ähneln vom Prinzip her den Dämonensiegeln des Zhayad.
- Geschrieben sein müssen sie mit zaubermächtiger Tinktur, eventuell sogar Blut von Echsen, bzw. mit Echsenknochen in Holz geritzt.

Fundorte:

- Ein Teil findet sich auf den Splittern einer soeben geborstenen Kanope.
- Ein weiterer ist nach Engagement in der Akademie zu Rashdul in den Giftschränken zu finden.
- Den Abschluss macht nach theologischer Diskussion die Schriftrolle „Errichtung eines gottgefälligen Bannes gegen das Unheilige Echsengezücht; wie einst geschehen zum Schutze der Steppe von Shadif und der fruchtbaren Länder am Szinto“ in der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed.

Beispiel:

„Das Zydorno setzt du umgedreht in die Öffnung des schräg gesetzten Halmyras, nur um weiterhin den Bogen des Gfort in die Schlazz-Glyphe eingebettet zu lassen...“

Komponente VII (Räucherwerk des Bannrituals):

Informationen:

- Das Räucherwerk muss geraucht werden.
- Ebenfalls muss es aber verbrannt werden um eine Gesamtharmonie mit den Zaubern den herzustellen.
- Die Mischungen sind aus heutiger alchimistischer Sicht entweder lebensgefährlich oder schlichtweg sinnentleert.

Fundorte:

- Teile in der Bibliothek zu Selem.
- Weitere sind nach Engagement in der Akademie zu Rashdul in den Giftschränken zu finden.
- Den Abschluss macht nach theologischer Diskussion die Schriftrolle „Errichtung eines gottgefälligen Bannes gegen das Unheilige Echsengezücht; wie einst geschehen zum Schutze der Steppe von Shadif und der fruchtbaren Länder am Szinto“ in der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed.

Beispiel:

„Den getrockneten Kot vom Ongalobullen verreibst du zweimal auf der feuchten Oberfläche eines Gangflusssteines, um dann den Mhanadisand beizumengen. Dieses vermischt du mit dem Kraut, das zur Madazeit geerntet und bereits gekocht ist, wie man es zur Austreibung von Stechmücken nutzt...“

Komponente VIII (Begleitmusik des Bannliedes)

Informationen:

- Die Musik muss auf Blas-, Saiten- und Trommelinstrumenten gleichzeitig gespielt werden.
- Sie ist die Melodie, auf die der Text gesungen wird.
- Die Musiker müssen menschlich, auf keinen Fall echsisch sein.

Fundorte:

- Als Fälschung in den „Dokumenten“ des Sultan Hasrabal.
- Original teilweise in der Bücherei des ODL zu Anchopal.
- Im Rahjatempel zu Thalusa findet es sich als Zeremonialmelodie komplett.

Beispiel:

„Das Lied von der Trauer sei verwebet dem vom Glücke über eine Brücke geschlagen aus dem von Krankheit, Leid und Not, nicht aber den Tönen vom Tod. Wenn der Trommler seinen Wirbel bringt, der Zauberer die Worte singt, das Ganze nach Vollendung klingt, dann wirf die Zithar in die Runde um zu später oder früher Stunde auch nicht ganz noch ohne Grunde Ziel und Weg vereint zu hören, nicht etwa aber zu betören der lauschenden Hilfen gutes Ohr...“

Komponente IX (Opfergaben des Bannfluches)

Informationen:

- Blutmagie ist durchaus in dem Ritual vorgesehen.
- Die Opfergaben decken sich nicht selten sowohl mit typischen Göttergaben als auch Paraphernalia.
- Viele der Opfergaben sind von extrem hohem Wert oder aber sehr selten.

Fundorte:

- Als Fälschung in den „Dokumenten“ des Sultan Hasrabal.
- Original teilweise in der Bücherei des ODL zu Anchopal.
- Teile lassen sich aus der Untersuchung des Ruinenfeldes bei Samra rekonstruieren.

Beispiel:

„Zwei mal drei aberissene Beine vom gemeinen Sumpfstelzer sollst du im rechten Winkel zur Zentralhalbierenden auslegen, um anschließend eine Platte reinen Goldes in das Gläserne Becken mit dem Jungbrunnenwasser zu senken. Die Ochsen schlachte nun, auf das das Gebrüll ein großes sei und sie sich gar vielfältig quälen...“