



# 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](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.

## Bastrabuns Bann – Auf Bastrabuns Spuren

[ Jan-Hendrik Schöler © 1999 | [jan-hendrik.schoeler@epost.de](mailto:jan-hendrik.schoeler@epost.de) | 01-07-03 ]

### Vorwort

Die Rohform dieses Dokumentes diente mir beim Meistern von **Bastrabuns Bann** als Leitfaden für das 1. Kapitel – Auf Bastrabuns Spuren. Es enthält Ideen zu einem möglichen Handlungsablauf und ein paar Ausführungen zum Bann selbst, die das spärliche Material aus dem Buch selbst ergänzen sollen (wobei auch dieser Text nicht vollständig sein kann).

Seitenangaben beziehen sich, wenn nicht anders angegeben, auf den Abenteuerband **Bastrabuns Bann**. Orthographie und Interpunktion dieser Schrift sind nicht richtungsweisend! Für Kommentare, Dank, Anregungen und natürliche Korrekturen bin ich jederzeit dankbar.

Helden, alphabetisch nach Vornamen: Boronian von Al'Anfa, Cordovan aus Perricum, Jara Aretja Sedurio, Magus Jaromir Menvectis, Karima, Adeptus Khazram ben Haschabnah, Pjerow von Gradnochnahebeisjepensgurken.

### Ablauf

Einige Notizen dazu, was, wie und in welcher Abfolge passieren könnte. Es gibt meiner Meinung nach eigentlich zwei grobe Richtungen, die eingeschlagen werden können. Das erste ist die Nordroute über Anchopal, das andere die Südroute über Rashdul.

Ich ging für dieses Kapitel von zwei Spielabenden á 5 Stunden aus. Wollte also noch nicht sofort zu den Szenen in Borbra oder einem Treffen mit Tarlisin in Anchopal kommen lassen. Ich verwandte deswegen den Ansatz, der in Kontakte - Großfürst Selo Kulibin (S.14) beschrieben ist, und gab den Helden dessen Sohn Stipen mit auf den Weg.

### Unterkunft, Essen und Trinken

Unterkunft – In kleinen Ansiedlungen wird von den Dörflern das größte oder beste Gebäude für die Eftendis geräumt. Ansonsten gibt es wohl an den großen Straßen genug Karawansereien.

Essen im Tulamidenland – Das Dorf schlachtet für die Effendis einen ganzen Ochsen; Reis mit Hammelfleisch, scharf gewürzt; Reis mit Ziegenfleisch, scharf gewürzt; Hackfleisch in Weinblättern; Fladenbrot; Datteln; Feigen; Arangen; Kürbis (insb. in Aranien, also z.B. Anchopal); Zitronen.

Trinken im Tulamidenland – Wasser; Tee; Wein.

Sonstiges – Die obligatorische Wasserpfeife.

## Szenen

Ungefähr in der Reihenfolge, wie sie bei uns eingetreten sind, aber nicht in einer unbedingt notwendigen Chronologie.

<Szene 1> – Nachbereitung von Pforte des Grauens: Unsere Gruppe war ohnehin auf dem Weg zu Khadil Okharim, also bedurfte es der Nachricht (vgl. Das Abenteuer beginnt - Die Einladung) nicht, ich hätte sie nur eingesetzt, wenn die Helden irgendwo zu lange herumtrödeln hätten.

<Szene 2> – Anschlag des Assasinen: Der Assasine (vgl. Der ‚Überbringer der Gabe‘, S.15 und Abschnitt weiter unten) schaltet Cordovan [für dieses Abenteuer und aus technischen Gründen] aus. Dazu etwa folgende Szene: Pjerow und Cordovan gehen in Khunchom auf den Basar, um Waffen zu kaufen resp. einen Schmied aufzusuchen, damit der solche fertige. Auf dem Rückweg wird Cordovan von einem „Teller“ (eigentlich einer Wurfscheibe getroffen). Vorher Pjerow per Gefahreninstinkt Reaktion gewähren, der hält aber einen Teller zunächst nicht für gefährlich. Will er Cordovan wegreißen, so leistet dieser intuitiv Gegenwehr. Cordovan wird also auf jeden Fall getroffen. Wurfscheibe ist vergiftet: entweder mit Sunsuru, wenn kein Magier anwesend, sonst Kukris. Cordovan wird so geschwächt, daß er (zunächst) nicht mit auf die Suche kommen kann.

<Szene 3> - Der ‚Auftrag‘: Treffen mit Khadil Okharim und Rakorium, entsprechend dem Abenteuerbuch. Hier sollte man sich (was ich leider nicht getan habe) ein paar Versatzstücke für Okharims blühmelnde Redeweise zurechtlegen. Ganz wichtig dabei sind Komplimente für die holde Weiblichkeit ...

<Szene 4> - Kulibin: Audienz beim Großfürsten, der die Helden eingeladen hat (vgl. wiederum Kontakte - Großfürst Selo Kulibin (S.14)).

<Szene 5> - Suche in Khunchom: Abschnitt Kontakte - Alef al Morgûb (S.15).

< Szenen 6> - Übernahme von Stipen: Die Fragmente muß man natürlich über die Reisedauer bis nach Mherwed verteilen: Stipen quängelt natürlich ununterbrochen: Sind wir bald da? - Dauert's noch lange? Dann ist er völlig fertig und kann nicht mehr weiter, sobald man rastet oder ihn ins Bett steckt ist er wieder quicklebendig. Dann will er eine Zuckerstange (Wo gibt es die denn hier???) . Dann will er natürlich unterwegs kein Dörrfleisch essen, sondern packt sich einen Fladen mit Marmelade in seine Tasche, d.h. erst kleben die Klamotten erbärmlich, dann Stipens Hände, wenn er das Ding zwanzig Minuten nach Aufbruch schon aufmampft. Dann natürlich eine halbe Stunde später wieder Hunger hat - oder auch Bauchschmerzen. Beim Essen schmiert er sich natürlich, egal was es gibt, Klamotten und Mund mit Fett, Soße, Honig oder Marmelade zu.

Unterwegs ist er sprunghaft: Mal galoppiert er in einem Heidentempo vorneweg, reitet fast irgendwelche Bauern nieder (Aus dem Weg, ihr Tölpels!). Dann hängt er hinterher, brettet in den frisch angezogenen Kleidern in die nächste Schonung und jagt Eichhörnchen. Nachts entkommt er mit seinen gerade erwa-

chende magischen Fähigkeiten natürlich aus jedem noch so verschlossenen Zimmer. Dann macht er in der Küche oder Vorratskammer Randalen und nascht Süßkram.

Übrigens sollte den Helden klar werden, daß sie Stipen nicht verdeckt, verkrustet und mit zerrissenen Kleidern in Mherwed abgeben können. Das würde nämlich auch auf sie zurückfallen.

<Szene 7> - Rashdul: Hier sind natürlich die Hand Bastrabuns (deren Untersuchung mittels Nekrophia schlägt allerdings fehl, so daß sie sich nicht als echt oder falsch herausstellen kann) und die Akademie die primären Anlaufpunkte (Khazram hatte hier vor kurzem erst sein Zweitstudium abgeschlossen). Hier sollten aber kaum Erkenntnisse vom Himmel fallen.

<Szene 8> - Mherwed: Dazu paßt durchaus: Aventurischer Bote 62 - Freudenfest in Mherwed - Thronfolger geboren (S.8.). Die Helden kommen zuerst in der drückenden Stimmung in die Stadt, die sich dann schlagartig in das besagte Freudenfest wandelt. Ich finde, daß die Brücke durchaus dazu taugt Komponenten zu entdecken, auch wenn das im Buch anders dargestellt ist.

Zu erst der Besuch der Akademie - Spektabilät Mawdli Mhrech ben Tuleyman ben Haschabnah (er ist nicht mit Khazram verwandt). Dieser wird schließlich ein verfallenes Dokument mit 39 (was auch immer, Hauptsache deutlich kleiner als 81) Strophen des Bannliedes zur sofortigen Abschrift zur Verfügung stellen, behauptet Novadi der er ist, es gäbe 9 mal 9 solche Strophen (und nicht 144).

Auch hier wird natürlich die Hand untersucht (Nekrophia). Und irgendsoein al'anfanischer (!!!) Borngeweihter, meint natürlich, daß er sie unbedingt beerdigen muß. Insbesondere, nachdem sie sich als falsch herausgestellt hat. Also muß die Hand am nächsten Morgen ersetzt werden, damit der Diebstahl nicht herauskommt...

Nach Mherwed trennen sich die Wege. Karima verschwindet ganz. Khazram reist über Rashdul zurück an die Küste (Szenen 14 bis 16), der Rest gen Norden weiter (Szenen 9 bis 13).

<Szene 9> - Zweiter Anschlag des Assassinen: (Weiter geht's nach Norden) Der Attentäter sollte diesmal noch knapp entkommen können. Die Helden sind in einer geräumigen Karawanserei an einer Haupttroute untergekommen. Sie haben ein, maximal zwei Zimmer bezogen, mehr sind nicht frei. Es herrscht großer Besucherandrang. Sollten sie wegen der Ereignisse in Khunchom Wachen aufstellen (die Karawanserei hat auch ein paar eigene kräftige Burschen, schließlich ist wertvolles Handelsgut untergebracht und einige Händler haben sogar noch eigene Wächter) wird der Anschlag der Wache gelten, sonst versucht der Assassine bis in die Zimmer der Helden vorzudringen. Aufgrund der vielen Besucher kennt hier keine Wache die andere, so daß der Attentäter sie gegeneinander ausspielen kann. Sein Angriff wird vermutlich fehlschlagen und er über eine Treppe auf das Dach gelangen, von dort wird er sich abseilen und dann mit einem Pferd fliehen. Die Helden sollten sein Gesicht oder zumindest seine Statur erkennen können.

<Szene 10> - Borbra / Dritter Anschlag: (Noch keine Chimären! Das wird später über Anchopal eingefädelt! Stattdessen Assassine)

Die Helden nächtigen in einer Karawanserei oder unter freiem Himmel in Nähe großer Getreidefelder. Hier versucht der Assassine erneut sein Glück, sollte aber von einer Wache oder einem aufwachenden Helden frühzeitig entdeckt werden. Daraufhin liefert sich der Assassine mit den Helden eine Verfolgungsjagd durch die Getreidefelder. Natürlich könnte man das Getreidefeld abfackeln, aber das könnte den Zorn der hiesigen Bevölkerung schüren. Beim Rennen durch das Getreidefeld wird man sich an plötzlich auftauchenden Kakteen o.ä. natürlich die Klamotten einreißen. Der Assassine schlägt derweil Haken im Unterholz.

Soviel zur Theorie - die Helden haben den Kerl schon viel früher stellen können und dann zu Tode verhört. Schade aber auch.

<Szene 11> - Samra: Natürlich werden die Ruinen besucht (Einige Helden waren auch schon auf der Reise nach Maraskan hier). Man plant zwecks Forschung auf dem Feld zu übernachten. Aber die Helden nehmen dann doch reisaus, als ihnen die Gespenster zu stark umgehen. Zuvor sollten sie aber vielleicht noch irgendeine Tonscherbe entdecken. In Samra selbst wird natürlich die Hand mittels Nekropathia untersucht, die sich als falsch herausstellt, da sie von einer weiblichen Person ist.

<Szene 12> - Fasar: Kleiner Abstecher, Jaromir möchte seinen ‚Freunden‘ mal seine Stadt zeigen. In der Akademiebibliothek gibt es einige alte Fragmente, die helfen können. Ansonsten entspannt man sich ein bißchen in diversen Tempeln, Badehäusern und Restaurants.

<Szene 13> - Anchopal: Jetzt reisen die Helden nach Anchopal. Dort trifft die Nachricht über Arborea ein, die Reise gen Borbra beginnt und damit der nächste Abschnitt ...

Ab hier die Szenen von Khazrams Reise.

<Szene 14> - Rashdul: Khazram verbringt noch einige Tage in Rashdul, um persönliche Dinge mit einer Freundin zu regeln (Er hatte dort ja wie erwähnt sein Zweitstudium absolviert und dabei einige Bekanntschaften gemacht). Die Akademie hat sich in zwei Lager gespalten: Elementaristen und Dämonologen. Man versucht sich gegenseitig das Leben madig und untereinander das Leben schön zu machen. In hiesiger Szenerie wurde der Elementarist Khazram zu einer Feier der Elementaristen geladen, zu der die Dämonologen zwar nicht unbedingt eingeladen aber auch nicht erwartet wurden. Das Gelage wurde dann von zwei Dämonologen gestört, die sich einfach dazusetzten und ständig unverschämte Kommentare über Elementaristen abgaben und mit Damen anbändelten, die dies eigentlich gar nicht wollten (2 Liter Klischee). (Weitere Erläuterungen vgl. S.19). Man sollte sich vorher eine Liste von Magiern beider Seiten anlegen.

Khazram findet schließlich etwas über die Kanopen an der Küste heraus und begibt sich auf die Reise dahin. Unterwegs fragt er ein paar zweilichtige Gestalten nach solchen Krügen. Kann nach deren Beschreibung auch solche finden.

<Szene 15> Auf einem kleine Tafelberg (10 Schritt hoch, steil, nur mit Mühen zu erklettern) findet sich auf einer Kraftline dann noch eine erhaltene Kanope. Khazram stellt einige Untersuchungen an und wird dann von jenen zwielichtigen Gestalten überrascht, die Kanope bricht auf, der Krieger schreitet heraus ... Khazram muß wohl oder übel die Ganoven und den Krieger besiegen oder zu Staub verwandeln. Es bleibt nicht übrig.

<Szene 16> Khazram kommt wie verabredet in Anchopal an... (vgl. Szene 13).

## Informationen

### Heldenwissen (S.9)

(Gewisse Erleichterungen bei Proben bei Besitz gewisser Bücher.)

Geographie +4, Magiekunde +2 oder Geschichtswissen  $\pm 0$  – Bastrabun war ein mythischer Hochkönig der alten Tulamiden.

zusätzlich +2 – Er hat die alten Echsen besiegt und das Sultanat Khunchom gegründet.

zusätzlich +4 – Die bezwungenen Echsen wurden von ihm in entlegene Sumpflände verbannt; auch Maraskan war ein solcher Verbannungsort und hat einst Marustan geheißten.

zusätzlich +6 – Bastrabun hat eine Bannmauer geschaffen, die die Echsenümpfe bei Selem von den Wohngebieten der Menschen abschließt.

zusätzlich +8 – Bastrabun hatte von seinem Vater Rashdul menschliche und echsische Magie erlernt, die solche Großtaten erst möglich machte.

zusätzlich +10 – Nicht die Mauer an sich war wichtig, sondern der darüber verhängte und einige Jahrhunderte lang immer wieder erneuerte Bannzauber. Nach seinem Verklingen verfielen Bauwerk und Schutzwirkung.

### **Informationen von Khadil Okharim**

Nach der Verbannung anderer Echsenvölker auf die Insel Marustan (Maraskan) wurde die Insel nicht nur für tabu erklärt, sondern ein gleichartiger Bannzauber gewirkt, der inzwischen ebenfalls erloschen ist.

Mit Hilfe der alten Formel müßte es jedoch möglich sein, eine Variante zu entwickeln, die nicht nur Echsische, sondern auch die Kreaturen des Borbarad vom Festland fernhält.

Leider ist die Bannformel, die lange von den Diamantenen Sultanen von Khunchom gewirkt wurde, in der Stadt selber durch Umstürze und Kriege in Vergessenheit geraten.

Da weder abzusehen ist, wie lange die Rekonstruktion dauert, noch, wann (und ob) Borbarad angreifen wird, besteht zwar kein festes Zeitlimit - doch selbstverständlich ist jeder Tag kostbar.

In Khunchom haben die Magier bereits gründlich geforscht (und sind noch dabei), für die Suche außerhalb der Stadt bitten sie nun die Helden um ihre Mithilfe.

### **Die neun Komponenten**

Der gesamte Bannzauber ist ein komplexes Ritual. Es läßt sich in 9 Komponenten aufteilen: Worte, Gesten, Zeitpunkt, Ritualplatz, Gewandung, Ritualglyphen, Räucherwerk, Begleitmusik und Opfergaben an höhere Mächte. Es bietet sich an, die Anzahl der Komponenten als einzelne Entdeckung gelten zu lassen. (Auch wenn diese Liste nicht vollständig ist, man wird sowieso nicht alle Fakten brauchen).

### **Allgemein**

Es wird offensichtlich in allen Komponenten großer Wert darauf gelegt, die sieben elementaren Mächte wohlwollend zu stimmen. Im Kontrast dazu wird auch immer wieder auf die Zahl neun auftreten. Das führt immer wieder zu (beabsichtigten) Widersprüchen.

Dazu gehört auch, das das Ritual von neun mal neun Zauberern auszuführen ist, die aber in sieben gleichgroße Gruppen unterteilt sind (vgl. Gewandung). Erst später mag sich herausstellen, daß man den

Elementen unterschiedliche Macht zuordnet, und so einige Gruppen mehr Zauberer enthalten müssen, um die Macht aller sieben Elemente im Gleichgewicht zu halten. Auch die zwölf mal zwölf Lieder des Bannliedes tragen natürlich zu gewisser Verwirrung bei.

## 9 Komponenten

Es gehört zum Ritual hinzu, daß in zurückbleibende Artefakte (z.B. den Kanopen) die Anleitung des Rituals eingeschrieben wird. Das bedeutet zwar nicht, das an jedem Artefakt (z.B. einer einzelnen Kanope) das ganze Ritual zu finden ist, aber ein gewisses Bruchstück. Und jedes Bruchstück findet sich an vielerlei Artefakten. Und so muß sich irgendwo auch finden, daß eben das Ritual unterteilt in seine neun Komponenten auf die Artefakte eingeschrieben ist.

### Worte

Besteht aus zwölfmal zwölf Strophen.

Eine Strophe des Bannliedes (vgl. S.16)

Sprich: Scham Haddad Turutschi Ischme-Darsati Nandarsu!  
 Kein Schirschass verletzt den Krieger.  
 Kein Aschass tritt auf diesen Boden.  
 Kein Lewjahusch tötet die Kinder Zulhamids.  
 ‚Weh!‘ spricht der Drachen köpfige, ‚Dreifach weh!‘  
 ‚Meine Zauber schweigen‘, klagt er, ‚Meine Glieder tragen mich nicht!‘  
 ‚Qurusch ai Schirdachin Uruppa Tanif!‘

### Gesten

Erinnern eher an einen Zaubertanz.

Ausschnitt (vgl. S.16)

Hebe die Hände und falte sie, einen noch grünen Pinienzapfen umfassend!  
 Dann neige dich gen 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 Lüfte.  
 Dann wende dich zum Mond, zu ehren die Mächte der Magie.

### Zeitpunkt

Vollmond ist definitiv vonnöten. Eventuell vorangegangene Konstellationen. Alles sehr selten...

## **Ritualplatz**

Freies Hochplateau. Wahrscheinlich wird der Platz auf einem Knotenpunkt von sieben Kraftlinien liegen. Das deutet natürlich klar auf die Gor hin, die aber natürlich für so etwas definitiv nicht in Frage kommt, oder?

## **Gewandung**

Kleidung zu ehren alle sieben elementaren Mächte. Das mag sich um Kleidung in Farben der Elemente, eventuell mit (altertümlichen) Elementsymbolen bestickt handeln. Die Gewandung ist von den in sieben Gruppen unterteilten Magiern zu tragen.

## **Ritualglyphen**

Kann es sich bei diesen unleserlichen Dingern - oder sind es doch Zeichen - um solche Handeln?

## **Räucherwerk**

Auch hier sollen die sieben Mächte geehrt werden. Es gibt sieben Rezepte für Räucherstäbchen. Jede Sorte Räucherstäbchen riecht nach einem bestimmten Element. Jetzt stellt sich natürlich die Frage, wie riecht z.B. Eis? Na nach Eis eben! Die Wirkung der Stäbchen scheint mehr unterbewußt zu sein, so daß man eben glaubt, es rieche nach Eis. Außerdem riecht das Zeug von Celsius Groß auch nach Freiheit, oder was eben gerade in ist. Feuer riecht natürlich verbrannt, etc. (weitere Ideen weiter unten). Es ist definitiv schwierig diese Duftnoten herzustellen, aber sicherlich nicht unmöglich. Übrigens, was die Parfüm-Industrie kann, wird hier schon lange funktionieren.

### Ausschnitt

Entzünde Räucherstäbchen, zu ehren die sieben Mächte.  
Eines riecht nach Eis, zu ehren die Mächte des Eises.  
Eines riecht nach Feuer, zu ehren die Mächte des Feuers.  
Eines riecht nach Wasser, zu ehren die Mächte des Wassers.  
Eines riecht nach Erz, zu ehren die Mächte des Erzes.  
Eines riecht nach Erde, zu ehren die Mächte der Erde.  
Eines riecht nach Luft, zu ehren die Mächte der Luft.  
Eines riecht nach Magie, zu ehren die Mächte der Magie.

Eis-Rezepte: Nach Schnee riechend.

Feuer-Rezept: Nach abbrennendem Stroh oder ähnlichem.

Wasser-Rezept: Das ist einfach. Der Duft des Meeres ist ja schon von Weitem zu erkennen: Es riecht salzig.

Erz-Rezept: Es riecht nach einer Schmiede, ein Gefühl der Hitze, vielleicht auch wie in einem Glutofen oder Vulkan.

Erd-Rezept: Hier eignen sich allerlei Pflanzendüfte, z.B. der der Rose.

Luft-Rezept: Riecht nach Wind und Freiheit

Magie-Rezept: Es riecht nach Magie eben. Ein rein subjektiver Geruch, der nicht zu beschreiben ist ... wie das Knistern von Astralenergie und das Spüren der arkanen Kraft im eigenen Körper. Vielleicht kann dies auch nur von magiebegabten (und dem dritten Zeichen wahrgenommen werden).

### **Begleitmusik**

Sorry, da muß ich passen ...

### **Opfergaben an höhere Mächte**

Die Anleitung erinnert stark an die Zaubergesten, doch sind die Opfergaben wohl vor dem Zaubertanz auszuführen.

Ausschnitt:

Lege etwas Schnee gen Norden, zu ehren die Mächte des Eises.

Entzünde ein Feuer gen Süden, zu ehren die Mächte des Feuers.

Stelle eine Schale mit Wasser gen Osten, zu ehren die Mächte des Wassers.

Lege etwas Eisen gen Westen, zu ehren die Mächte des Erzes.

Streue Erde auf den Boden, zu ehren die Mächte der Erde.

Blase etwas Luft in die Höhe, zu ehren die Mächte der Luft.

Sende etwas Kraft zum Mond, zu ehren die Mächte der Magie.