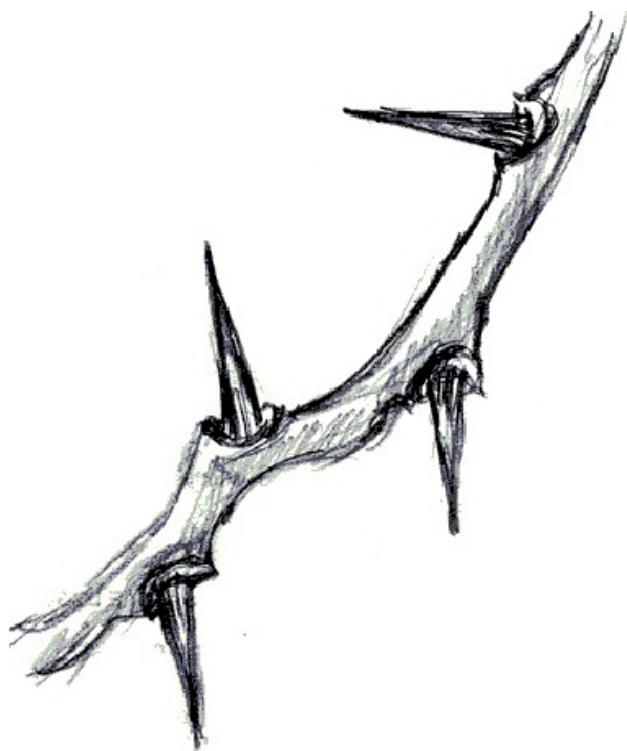


Die Dornen

Von Katja Schneider

Katja-Schneider@tiscali.de

Ein Gruppenabenteuer für 4–6 erfahrene Spieler und einen erfahrenen Spielleiter



Wüste Khom 1033 BF

Vorgeschichte	3
Chronik der Stadt	5
Die Anwerbung	6
Informationen, die der Kalif geben kann:	7
Zeittafel für den Meister/Meisterinfo	8
Der erste Tag	8
Nach mehren Stunden Suchen:	9
Am Abend im Palast oder am nächsten Morgen:.....	9
Wichtige Info für den Spielleiter:.....	10
Der zweite Tag	10
Die Expedition.....	10
Stadtgeschichte Alamahrabad	12
Ein weiterer Tag	12
Die Arme aus der Vergangenheit.....	12
Ein gutes Ende.....	13
Das Ende durch den Kampf	14
Charaktere	15
Jesebela.....	15
Kalif Raschim Alam Aljim al Rashid	15
Sohn des Kalifs Dajin Jassafer ibn al Raschid	15
Kasim Kaschban von Khunchom.....	16
Diener des Kalifs Said.....	16
Arischa, Kinderfrau des Hauses Al Rashid.....	16
Bibliothekar Rohal Omar	16
Najesjabell, Magierin,	16
Mairadona.....	16
Sirana.....	16
Die vermissten Personen.....	17
Aischa.....	17
Marwan Chadim Krämer /Händler.....	17
Steinmetzgeselle Farid	17
Anhang	17
Spuolapto.....	17
Krieger der Arme aus der Vergangenheit:	18
Magisch Artefakte, Gegenstände und Bücher.....	18
Vom Leben und meiner Liebe.....	18
Von den Reisen des Alhatschie durch das Land der ersten Sonne.....	19
Eier und Erziehung.....	19
Entstehung Deres.....	19
Schriftzeichen an der Wand:	19
Der Buch Dämon in der Bibliothek.....	19
Verwendete Abkürzungen und Spielhilfen	19
Karte Alamahrabad	20
Karte Der Palast	20
Karte Obergeschoß des Palastes.....	21
Karte Kellergeschoß des Palastes.....	21
Grabkammer der Magierin Najesjabell und des Kalifen von Alamahrabad	22
Copyright/Rechte/Danksagung	23



Vorgeschichte

In einer Zeit, als der Rand der Khom-Wüste noch eine blühende Landschaft war, so um 450 BF, da gab es ein kleines Kalifat namens Alamahrabad Alamagia. Es bestand aus zwei Teilen: Alamahrabad und Alamagia. In Alamahrabad lebten Menschen und andere Rassen, die nicht zaubern konnten.

In Alamagia lebten Magier und andere Zauberkundige jeglicher magiebegabten Rassen.

In dieser Zeit galt es als Blutschande, sich untereinander zu vermischen. Eine alte Prophezeiung sagte aus: "Wenn sich blaues mit rotem Blute vermischt, dann wird für Alamagia und Alamahrabad das letzte Zeitalter anbrechen und kein Alamagier und Alamahrabader wird den Untergang überleben."

Zu der Zeit, als die Prophezeiung bereits in Vergessenheit geraten war, verliebte sich der junge Kalifensohn von Alamahrabad in die junge Najesjabell, die aus einer alten Familie von Magiern stammte und deren Ausbildung zur Magierin bereits begonnen hatte. Bereits nach dem ersten ausgetauschten Blick wußten sie. Sie waren füreinander bestimmt. Doch da sie von so unterschiedlicher Herkunft und ihre Familien verfeindet waren, geziemte es sich nicht für sie, ein solches Verhältnis zu führen. Der junge Kalifensohn war bald vollends von den Vorbereitungen auf die Pflichten eines Thronfolgers eingenommen, und auch für Najesjabell kam die Zeit, da ihre Studien sie voll in Anspruch nahmen und sie ihre Akademie nicht mehr verlassen konnte. Es zeigte sich aber bald, dass sie ein erstaunliches Talent und ein besonderes Gespür besaß für alle Dinge, die den Verlauf der Zeit betrafen.

Die Jahre verstrichen, und aus dem jungen Kalifen wurde ein Thronfolger. Wie es die alte Tradition verlangte, wählten seine Eltern für ihn eine Gemahlin aus, und er nahm sie als solche, wie es seine Pflicht war. Da er sie aber nicht wirklich liebte, blieb ein Nachkomme zunächst aus.

Eines schönen Sommerabends aber übermannte die Gemahlin der Wunsch nach einem Nachkommen, und sie gab dem Prinzen einen starken magischen Liebestrank zu trinken, der ihn überwältigte, und sie gaben sich einander hin. Jedoch vernebelte der Liebestrank auch sein Gedächtnis, und so verlor er die Erinnerung an jene Nacht. Als bald zeigte es sich aber, dass die gemeinsame Nacht Folgen gehabt hatte. In ihrem Schoße wuchs ein Kind heran, und bald ward ein Sohn geboren. Da der Kalifensohn jedoch keine Erinnerung an jene Nacht besaß, sah er nicht, dass es auch sein Kind war, und so erkannte er es nicht an. Solange seine Eltern aber noch lebten, die seine Gemahlin ausgesucht hatten, duldeten sie noch im Palast. Nach ihrem Tod jedoch verstieß er sie als vermeintliche Ehebrecherin, und mit ihr seinen Sohn. Diese schwor, zutiefst in ihrer Ehre gekränkt, grausame Rache und schloss sich dem Namenlosen an.

Es verlangte den Prinzen bald nach seiner alten Jugendliebe Najesjabell, und er traf sie bald wieder an jener Stelle, an der sie das Schicksal vor langer Zeit zum ersten Mal zusammengeführt hatte. Glücklicherweise für ihn, hatte noch kein anderer Mann einen

Platz in ihrem Leben gefunden, und so konnte er sie zur Frau nehmen. Doch gingen viele Jahre ins Land, ohne dass ihr das Mutterglück beschieden war. Erst, als es bereits niemand mehr zu hoffen wagte, war es ihr beschieden, und sie gebar eine Tochter und nannte sie Jesebela.

Doch auch ihr Glück sollte wenig später ein Ende haben. Beim Studium in verstaubten Schriften ihrer Bibliothek stieß Najesjabell eines Tages auf jene alte Prophezeiung, die das Ende des Kalifat voraussagte. Aber sie sah auch selbst etwas in der Zukunft. Ihre eigene Tochter als zukünftige Herrscherin, in einer ihr unbekannten fernen Zukunft. Sie spürte vor ihrem magischen Auge, dass beide Prophezeiungen sich erfüllen würden, jeder Teil von ihnen. Daher war sie sich sicher, dass sie, mit welchen Mitteln auch immer, ihre Tochter bewahren mußte, vor dem, was dem Kalifat drohte, und ihr den Weg zum Thron ebnen mußte. Und so schloß sie einen Pakt mit Satinav. Sie fing an, ein magisches Buch zu schreiben, „vom Leben und meiner Liebe“, um ihrer Tochter ihre Geschichte des Lebens und ihr Schicksal und damit das ihrige zu erklären. Ihre Tochter sollte den Untergang des Reiches überstehen, fernab dessen, was da kommen möge. Mit Satinavs Hilfe und ihrer Kunst, die astralen Ströme frei von starren Formeln zu lenken, öffnete sie ein Tor in die ferne Zukunft, um ihr Kind vor den Toren der Stadt Alamahrabad (von heutiger Zeitrechnung aus vor 12 Götterläufen) ablegen zu können. Zusätzlich band sie einen Zauber in ihr Buch, welches ihr die Rückkehr ermöglicht, wenn Jesebela ihre Vergangenheit erfährt.

Zurückgekehrt in ihre eigene Zeit, ließ jenes Inferno nicht mehr lange auf sich warten. Zwar gelang es ihr noch, zusammen mit vielen weiteren Zauberkundigen ihres Kalifates und unter Aufbietung ihrer allerletzten Kräfte, den magischen Teil des Kalifates in eine andere Globule zu entrücken. Dennoch ging sie an der Erschöpfung zu Grunde, und auch ihr Angetrauter ließ sein Leben, da er ihr seine Lebenskraft in einem magischen Ritual ebenfalls gegeben hatte, um zu retten, was zu retten war, bevor das Inferno über den verbliebenen, nicht von Magie durchwirkten Teil des Kalifates hinwegfegte, seine Bewohner umbrachte und es unter Massen von Sand begrub. Dort schliefen seine Ruinen einen langen, tiefen Schlaf.

Ihre jüngere Schwester jedoch, die lange auf Studienreise gewesen war, fand schließlich die toten Körper des Herrscherpaars vor der Stelle liegend, an der einst die Stadt gestanden hatte. Sie bestattete das hohe Paar in einer Grabkammer des Gebirges. Sie legte Najesjabells Buch in einer Truhe bei.

Vor 100 Jahren:

Ein gewaltiger Wüstensturm fegt über das Khoramgebirge hinweg und legt Teile der alten Stadt Alamahrabad frei.

Erste nicht seßhafte Novadi-Stämme lassen sich nieder. Gelehrte entziffern auf alten Steintafeln den Namen der Stadt und gründen sie unter demselben Namen neu.

Vor 90 Jahren: Die Stadtchronik wird neu geschrieben.



Chronik der Stadt

453 BF Alamagia wird von den Magiern in eine andere Globule entrückt zum Schutz vor den Angreifern. Alamahrabad wird durch die gewaltigen Kräfte mit Sand verschüttet. G3 Raschtuls Atem Seite 21+29.

Vor 100 Jahren.

Ein gewaltiger Wüstensturm fegt über das Khoramgebirge und legt Teile der alten verschütteten Stadt Alamahrabad frei.

Erste nicht seßhafte Novadistämme lassen sich nieder. Gelehrte entziffern auf alten Steintafeln den Namen der Stadt und gründen sie unter dem Namen neu.

Vor 90 Jahren Der Beginn der neuen Stadtchronik wird geschrieben.

Datiert auf Jahr null.

2 Götterläufe (zwei nach Null) Krönung des Kalifen

5 G. die Götter schenken dem Kalif einen Erben

8 G. Frau (Besarie) von Raschim dem ersten verstirbt bei Geburtskomplikationen samt zweitem Kind.

14 G. Hebung einer Grabkammer

25 G. Krönung des neuen Kalifen

28 G Kalif Al Raschid der Erste verstirbt

36 G. die Götter schenken dem Kalifen einen Erben: Raschem Alam Aljim Al Raschid

56 G. Krönung des neuen Kalifen Raschim Alam Aljim (der Zweite) Al Raschid

57. G Kalif wählt Belina von Behana zur Frau

60 G Neue Köchin Mairadona zieht ein

63. G Belina von Behana verstirbt

66 G Hebung einer Grabkammer

68 G Expedition zu einer neu entdeckten Höhle

70 G. Kalif wählt Sharhari aus El Ankara zur Frau

74 G. die Götter schenken dem Kalifen einen Erben: Dajin Jasafer ibn Al Raschid

74 G Frau des Kalifs Shahari stirbt am Kindbettfieber

74 G Arischa wird aus Kireh angeworben, um als Kindermädchen sich um Dajin zu kümmern

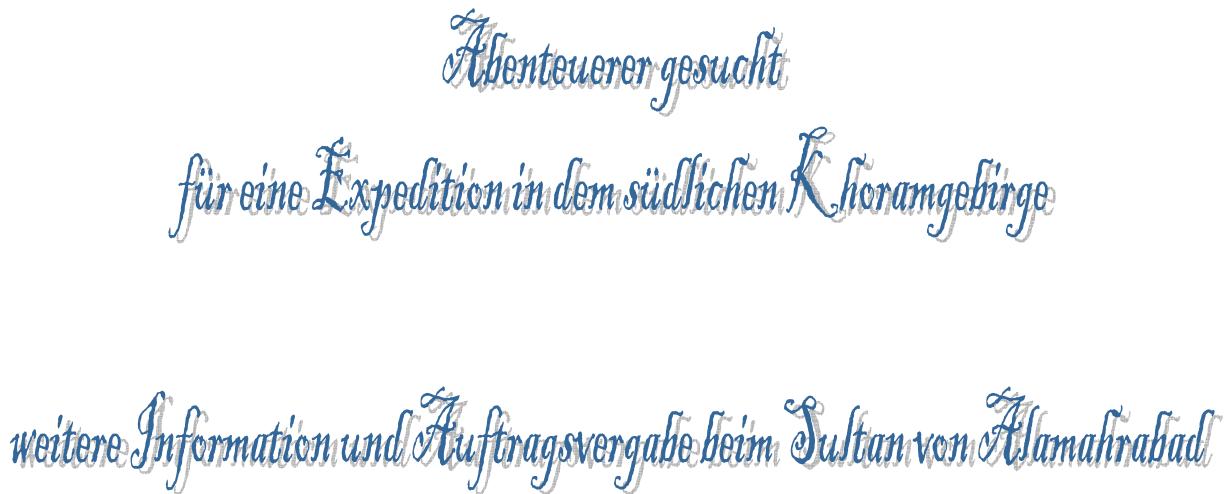
75. G ein ca. drei Götterläufe altes Mädchen - es heißt Jesebela - wird vor den Toren gefunden. Sie spricht nur gebrochenes Urtulamidya.

89 G Kindermädchen Arischa vorstirbt

90 G Aktuelles Jahr

Die Anwerbung

In einer Karawanserei werden die Helden auf folgenden Aushang aufmerksam.



Zum Beispiel bei reisenden Händlern aus der Gegend können die Helden erfragen, wo sich der Ort befindet.

Die Reise können sie nach Bedarf mit Zufallsbegegnungen der Region ausschmücken (siehe G5 „Im Land der ersten Sonne“, später dann G3 „Raschtuls Atem“ oder alternativ R3 Zoobotanica).

Die Heldengruppe erreicht Alamahrabad. Die Stadt erscheint als ein einziges gewaltiges Bauwerk. Vor der Stadt gibt es Stallungen mit Wachen. Ins Innere der Stadt gelangt man, indem man eine steile, ca. 20 Schritt lange Treppe hoch läuft. Dann kommen die Helden auf die Hauptstraße, die geradeaus zu einem Palast führt. Von der Strasse gehen mehrere kleinere Strassen ab. Am Straßenrand stehen kleine Stände mit verschiedensten Waren. Geradeaus kann man schon den Palast des Kalifen sehen (siehe auch Karte). Am Palast des Kalifen müssen sie klopfen. Es wird ihnen der Diener Said öffnen und nach ihrem Begehr fragen.

Die Helden werden ohne Probleme in den Palast des Kalifen eingelassen.

Wichtige Szene: Lassen sie in die Gruppe eine Sinnesschärfeprobe und eine Gewandtheitsprobe machen. Dem Charakter, der die Gewandtheitsprobe oder die Sinnesschärfeprobe nicht schafft, wird folgendes passieren: Ein junges Mädchen von 15 Götterläufen hat auf ihren Armen mehrere Bücher aufgestapelt, so dass ihre Sicht beeinträchtigt ist. Es ist die Bibliothekarsassistentin Jesebela. Sie stößt mit einem oder mehreren Helden zusammen. Dabei fallen ihre Bücher zu Boden. Die Helden sollten dem schüchternen Mädchen beim Aufstehen und Aufheben der Bücher helfen. Interessierte Charaktere können, sofern sie der Schrift mächtig sind, zwei Bücher in urtulamidischer

Schrift, ein in chrmk (echsisch) geschriebenes und eins in einer vollkommen unbekannten Schrift erkennen. (beim letzten handelt es sich um Dornenschrift).

Titel der Bücher (sofern es Charaktere gibt; die sie entziffern können):

- 1.) Entstehung Deres (Urtulamdia)
- 2.) Von den Reisen des Alhatschie durch das Land der ersten Sonne (Urtulamidya)
- 3.) Eier und Erziehung (chrmk (altechsisch))
- 4.) Vom Leben und meiner Liebe (in Dornenschrift). Kann Jesebela vorlesen, falls man sie fragen sollte.

Sie ist auf dem Weg zur Bibliothek. Der Diener Said führt die Gruppe in einen großen Saal. Dort sitzt auf einem Kissen-Thron der Kalif, und an einem Schreibtisch sitzt auf einem hohen Hocker ein Magus (es handelt sich um Kasim Kaschbal von Khunchom, den Haus- und Hof-Magier), sowie an einem Schreibtisch der Sohn des Kalifen, Dajin Jassafer.

Zum Vorlesen:

„Was kann ich für die ehrenwerten Herren und Damen tun“, fragt der Kalif.

Die Helden sollten nun ihr Anliegen Vortragen.

„Oh, das tut mir Leid, dass Ihr einen so weiten Weg auf euch genommen habt. Aber die Expedition ist vor zwei Monden bereits zurückgekehrt.“

Ihr wollt Euch gerade zum Gehen wenden, als der Kalif sagt: „Wartet bitte noch mal. Es gibt noch etwas was ihr für mich tun könntet. Also, vor einen Mond ist der Händler Marwan Chadim nicht zurück gekehrt, und vor 14 Tag- und Nachtwechseln ist der Steinmetzgeselle Farid ebenfalls nicht zurück gekehrt. Na ja, und Gestern Abend ist Shaila, die Mutter von Aischa, ganz aufgeregt angekommen, Aischa wäre nicht mit den anderen Kindern beim Einbrechen der Dunkelheit mit nach Hause gekommen. Auch meine Stadtgarde hat heute den ganzen Tag erfolglos gesucht. Wenn Ihr herausfinden findet könntet, was mit den Verschwundenen passiert ist, so soll es nicht zu Eurem Nachteil sein. Sollten die Helden zustimmen, sehen sie, wie der Magier an seinem Pult ein Pergament nimmt und es zerreist. (Es handelte sich um ein neues Anwerbeschreiben wegen den vermissten Personen.)

Informationen, die der Kalif geben kann

Es ist eher ungewöhnlich, dass Leute verschwinden.

Die Leute sind alle recht zufrieden und haben ihr Auskommen.

Wem es nicht gefällt, dem steht es frei zu gehen. Das ist aber eher selten der Fall.

Dass Kinder verschwinden, ist noch ungewöhnlicher.

Er macht sich langsam Sorgen. Er kann den Helden ein Quartier hier im Palast anbieten.

Zeittafel für den Meister/Meisterinfo

Vor zwei ½ Monden wurde die Grabkammer der Najesjabell und ihres Gatten entdeckt.

Dabei wurde eine Falle ausgelöst, bei der das Ei oder die Eier der/des Spuolapto (siehe Anhang) bebrühtet wurden und schlüpften.

Nach zwei weiteren Wochen wurde die Grabkammer gehoben.

Vor zwei Monden kehrte die Expedition erfolgreich zurück.

Die/Der Spuolapto entkommen ungesehen dabei und machen sich zunächst über kleinere Tiere der Umgebung her.

Vor einem Mond: Der Händler Marwan Chadim und sein Kamel wird von dem Spuolapto angegriffen, getötet und gefressen.

Vor zwei Wochen: Der Steinmetzgeselle Farid wird von dem Spuolapto angegriffen, getötet und gefressen.

Gestern wurde das Mädchen Aischa von dem Spuolapto angegriffen, getötet und gefressen.

Der erste Tag

Mittlerweile ist es später Nachmittag. Die Helden können, sofern sie den Auftrag angenommen haben, noch in der Stadt bei den Familien der Verschwundenen Erkundungen einholen. Für größere Suchaktionen reicht die Zeit nicht, da es bald dunkel wird.

Informationen über die Verschwundenen:

Der Händler Marwan ist nicht von Alem-Terekh zurück gekehrt.

Der Steinmetzgeselle Farid war auf der Suche nach neuen Bausteinen im angrenzenden Gebirge.

Die Kinder haben in der Nähe der Stadt (ca. 1000 Schritt entfernt in den Hügeln) verstecken gespielt.

Diese Informationen können die Helden von den Angehörigen der Vermissten bekommen. Siehe auch den Abschnitt „vermiste Personen“ im Anhang.

Mittlerweile sollte es Abend sein. Im Palast wartet ein reichliches und gutes Mahl auf sie.

Der nächste Tag

Die Helden sollten sich auf die Suche nach dem verschwundenen Mädchen außerhalb der Stadt machen. Die Spielkameraden können den Helden zeigen, wo sie Verstecken gespielt haben.

Lassen sie Ihre Charaktere Fährtensuchen-Proben machen.

Der Boden ist hier sandig bis steinig, und hier haben Kinder gespielt, sind also mehrmals hin und her gerannt. Zudem hat die Stadtwache ebenfalls versucht, sie zu finden – mit mäßigem Erfolg.

Nach mehren Stunden Suchen

Unter einem Strauch meint ihr, etwas zu sehen, tatsächlich da schaut der Fuß eines Kindes heraus. Das Kind liegt mit dem Gesicht nach unten auf dem Bauch unter einem Strauch. Ziehen die Helden es heraus, dann werde sie feststellen, dass das Kind offensichtlich angefressen ist von einem Tier. Sollten sie es allerdings umdrehen, werden sie sehen, dass das wahrscheinlich nicht die Todesursache war. Da, wo das Gesicht war, ist eine rote, wie zusammen geschmolzene Masse. Es sieht so aus, als wäre das Gesicht des Kindes gekocht worden – rot, zusammengeschmolzen, wässrig. Wenn die Helden ein Tuch über das Gesicht legen, wird der Stoff sich erst braun, dann schwarz verfärbten und dann auflösen. Ein leicht schwefliger Geruch kann einem guten Alchemisten auffallen (schwere Säureverätzung). Spurensuche nach dem Verursacher erweist sich als schwierig, da hier der Boden recht steinig ist und Kinder und Stadtwachen schon gesucht haben. Die Helden sollten die Leiche des Kindes bergen und ordentlich bestatten lassen.

Am Abend im Palast oder am nächsten Morgen:

Falls sie einen Magier oder anderen Gelehrten(oder anderen Kompetent erscheinenden Charakter) in der Gruppe haben, wird er von Kasim Kaschban in das Turmzimmer geführt. Dort an der Wand wachsen mitten aus dem Mauerwerk einzelne Dornenstränge, über die ganze Wand verteilt. Ein Odem Arkanum zeigt die Anwesenheit von Magie. Entdeckt hat es das Haussmädchen Sirana, als sie das Turmzimmer reinigen wollte. Das macht sie einmal pro Mond, da es nicht benutzt wird.

Wenn die Gruppe aus dem Turmzimmer schaut, sieht sie dort nichts von außen hereinwachsen. Das Turmzimmer befindet sich 50 Schritt über dem Boden. Wenn die Helden die Wand aufhacken, sehen sie, dass die einzelnen Dornenstränge mitten in der Wand nach außen wachsen, jeder Strang für sich.

Ein Anasys Arkanstruktur offenbart eine gildenmagische Repräsentation und eine ziemlich perfekte astrale Verknüpfung von mehren Zaubern. Merkmale: Elementar (Humus, Wand aus Dornen) LC Seite 275, Eigenschaft, Elementar, Form, (Haselbusch und Ginsterkraut) LC Seite 105, Illusion (Menetekel Flammenschrift) LC Seite 178, Objekt, Metamagie (Applicatus Zauberspeicher) LC Seite 25. Die Zauber sollten die Helden nur erkennen, wenn der analysierende Magier sie selbst kann. Kasim Kaschban kennt von den vorhandenen Zaubern nur den Applicatus Zauberspeicher). Diese vielfältige Form sollte selbst einen gestandenen Magier beeindrucken. Der Magier des Kalifs, Kasim Kachban, ist es auf alle Fälle. Er kann, falls es nicht einer der Helden kann, von der magischen Analyse berichten. Die Dornen sind durch das Lesen des Buches "Das Leben und meine Liebe" durch Jesebela entstanden. Um die Spannung zu erhalten, sollten die Helden nicht zu schnell dahinter kommen, was es mit den Dornen auf sich hat. Sie sollten, um die Spannung zu halten, das Dornenwachsen als etwas Bedrohliches darstellen. Weitere Infos Schriftzeichen an der Wand im Anhang.

Wichtige Info für den Spielleiter:

Folgende Informationen sollten sie zu gegebener Zeit einem passenden Charakter zu Ohren kommen lassen: Jesebela ist total verliebt in den Kalifensohn Dajin, er aber auch in sie. Sie traut sich jedoch nicht, ihm ihre Gefühle zu gestehen, und er glaubt, für sie nicht klug genug zu sein. Diese Information ist für den Ausgang des Abenteuers wichtig

Das kann einer der Helden als Klatsch und Tratsch vom Hofpersonal belauschen. Falls sich einer der Helden mit Jesebela angefreundet hat, wird sie es ihr oder ihm gestehen. Und ihn vielleicht um Rat fragen. Auf ein Abenteuer mit einem der Helden lässt sie sich nicht ein, für den Fall, dass einer der Charaktere Betörungsversuche unternehmen sollte. Wird sie von den Helden auf das Buch mit der Dornenschrift angesprochen, wird sie erzählen, dass es sich um eine Liebesgeschichte zwischen einem Kalifen und einer Magierin handelt. Bringen sie nach Möglichkeit rüber, dass es ihr ein intim bis schamhaft ist, darüber zu sprechen. Wie persönlich sie von dem Buch betroffen ist, weiß sie selbst zu dem Zeitpunkt nicht - auch nicht, dass sie die Zauberkraft durch das Buch ausgelöst hat.

Des weiteren können Sie typischen Klatsch und Tratsch bei Hofe den Helden noch zu Ohren kommen lassen.

Der zweite Tag

Die Heldengruppe findet nach weiterem Suchen den vermissten Steimetzgesellen Farid. Er hat auch eine solche Verletzung wie das Mädchen Aischa, allerdings am Bauch. Am Abend hat man im Palastkeller weitere Dornen gefunden, im Vorratskeller unter der Küche. Die Köchin Mariadona hat die Dornen bemerkt, als sie einen Schinken hoch holen wollte für das Abendmahl.

Auch die sterblichen Überreste des Händlers und seines Kamel werden ein Stück weiter gefunden. Dies kann am zweiten Tag optional auch am dritten Tag geschehen, je nachdem, wie viel die Helden sonst noch unternehmen und erkundigen. Dann verschieben sich die unten stehenden Ereignisse um einen Tag. Jetzt sollten sich die Helden einen Plan ausdenken, wie sie den Urheber der Todesfälle erlegen wollen. Im besten Fall kommen die Helden auf die Idee, dass die Unglücke was mit der Expedition vor zwei Monden zu tun haben. Der oder die Spuolapto (siehe Anhang) sind dabei von der damaligen Heldengruppe unbeabsichtigterweise freigelassen worden.

Die Expedition

Falls die Gruppe über die Expedition weitere Nachforschungen anstellen möchte:

Es handelte sich um eine Aushebung der Grabkammer einer Magierin.

Hier in der Gegend wurden schon mehrere Grabkammern erforscht, die letzte davon vor zwei Monden. Der Kalif kann zudem sagen, dass man anhand einer Steintafel, die hier im Keller gefunden wurde, die Grabkammer ausfindig gemacht hat.

Dies war die Grabkammer eines Adelssohnes und einer Magierin namens „Najesjabell“. Die Kammer war mit recht vielen Fallen gesichert und hat einige Abenteurer das Leben gekostet.

Aber es konnten auch interessante Schätze geborgen werden. Die Liste wird in der Bibliothek aufbewahrt. Der Bibliothekar kann den Helden eine Abschrift geben; dabei sollten den Helden die Eierschalen auffallen.

Eine Goldene Phiole(nicht magisch)

Goldenes Essbesteck

Teller

Trinkbecher

Eine Truhe

Bücher (vier an der Zahl):

Zwei in Urtulamidya

Eines in Chrmk (Echsisch).

Eines in einer noch nicht identifizierten Schrift

Zwei Eier. (eines als Straußennart identifiziert, zweites noch unbekannt (Es handelt sich um ein Flugechsenei, ein Geschenk von Najesjabell an ihre Tochter Jesebela)).

Ein Schwert

Eine Rüstung eines Kriegers.

Mehrere Goldmünzen

Eine Magierrobe (magisch, mit den Zaubern „Weihrauchwolke Wohlgeruch“ und „Sapefacta Zauberschwamm“ belegt). Wirkung: Die Robe ist immer sauber und riecht nach Rosenduft.

Ein edles Kleid (magisch, mit den Zaubern „Weihrauchwolke Wohlgeruch“ und „Sapefacta Zauberschwamm“ belegt). Wirkung: Die Robe ist immer sauber und riecht nach Rosenduft.

Eine Truhe, magisch. Wurde noch nicht vom Magus K. K. v. K. identifiziert. (Verschollener Temporalzauber, der das Altern der in der Truhe gelagerten Kleidung verhindert und zusätzlich vor Motten und ähnlichem schützt.)

Zwei Roben

Ein Kleid

Ein magischer Becher, der, je nach dem, ob man in eine vorgesehene Einbuchtung einen dazu gehörigen roten oder blauen Edelstein legt, ein Getränk erhitzt oder kühlt.

Zwei Sarkophage mit zwei mumifizierten Leichen. Eine weibliche eine männliche Mumie.

Eierschalen (zerbrochen) wurden zurückgelassen (Dieser Punkt sollte die Helden stutzig machen)

Eine Karte der Grabkammer befindet sich im Anhang. Die Gegenstände aus der Grabkammer sind in der Schatzkammer des Kalifs im Keller zu finden. Sie sollten verhindern, dass die Helden dies auf eigene Faust plündern. Für diesen Fall hat der Hofmagier Kasim Kaschban einige Sicherungen angebracht. Sollten die Helden gute Gründe haben, die Schatzkammer zu „durchsuchen“, wird der Kalif nur wirklich vertrauenswürdig wirkende Helden in Begleitung den Zutritt gewähren.

Stadtgeschichte Alamahrabads

Denkbar ist auch, dass die Helden Erkundigungen über die Stadtgeschichte einholen wollen. Informationen dazu sind auf Seite 3 (Chronik der Stadt) in der Bibliothek. Wenn die Helden in die Bibliothek gehen, wird ihnen eine dicke Stahlkammer auffallen. Auf Nachfrage wird der Bibliothekar Rohal Omar erklären, dass sich dahinter in einem Stahlkäfig „Das Buch“ befindet. Sollte sich ein erfahrener Magier der Dämonologie unter den Helden befinden, wird er ihm „Das Buch“ zeigen (siehe Anhang). Der hier sitzende Buchdämon ist für das Abenteuer nicht wichtig.

Sie können ihn, falls es einer der Helden kann, in die siebte Sphären verbannen lassen.

Ein weiterer Tag

Am Morgen des dritten oder vierten Tages sind Dornen über die Außenwand des Palastes „gewachsen“ und zieren somit die Palastwand von außen. Jesebela wird die Dornen an der Wand lesen können, hält es aber nicht für wichtig sich dazu zu äußern. Erst, wenn man sie darauf anspricht, wird sie es übersetzen. Für sie ist es natürlich, alle Schriften lesen zu können und alle Sprachen zu verstehen (siehe Übernatürliche Begabung Jesebelas). Deshalb vergisst sie oft, dass es andere Menschen nicht können. Es ist an den Helden, die Zusammenhänge der Ereignisse zu deuten.

Davon unabhängig passiert am dritten(oder vierten) Tag im Morgengrauen folgendes (zeitgleich zu den Dornen an der Palastwand):

Die Armee aus der Vergangenheit

Eine Armee von an die hundert Kriegern steht vor der Stadtmauer. Es haben sich die gesamten Bewohner der Stadt auf der Stadtmauer versammelt und schauen dem Kriegsheer ängstlich entgegen. Die Anführerin scheint eine Magierin von ca. 43 Götterläufen zu sein. Es handelt sich um die Magierin Najesjabell, die sicherstellen möchte, dass die Prophezeiung in Erfüllung geht und dass ihre Tochter Jesebela „Rechtmäßige Herrscherin“ wird. Den Helden können folgenden Dinge auffallen; Die Rüstungen schauen ungewöhnlich, aber nicht schlecht aus. Die Magierin trägt ein Gewand, wie es vor mehreren tausend Jahren üblich war. Die Frau weist eine unglaubliche Ähnlichkeit mit Jesebela auf.

Es gibt zwei Möglichkeiten. Das wäre zum einen der bewaffnete Kampf. Das sollte in Anbetracht der außerhalb stehenden Übermacht allerdings vermieden werden.

Die optimale Lösung wäre, wenn sich die Helden daran erinnern, dass Jesebela den Kalifsohn liebt und er auch in Jesebela verliebt ist. Dann könnte mit einer Vermählung der beiden sicher gestellt werden, dass sie Herrscherin des Kalifats wird, aber davor auch kein unnützes Blut vergossen wird. Lassen sie notfalls eine Klugheitsprobe würfeln.

Jesebela steht, wenn sie gefragt wird, so zu folgenden Dingen. Sie möchte nicht, dass der amtierende Kalif vertrieben oder gar getötet wird. Sie liebt ihn wie einen Vater, und möchte nicht, dass ihm etwas geschieht. Eine Vermählung mit dem Kalifsohn Dajin fände ihre

vollste Zustimmung. Das Land zu regieren hat sie jedoch weniger Interesse (sie wird in die Aufgabe aber hereinwachsen).

Der Kalif wird die Helden bitten, die Verhandlungen zu führen und zu erfragen, was die Dame vor den Mauern der Stadt wünscht. Der Kalif fühlt sich mit der Situation da draußen hoffnungslos überfordert. Ihre Forderung ist klar: Sie will, dass die Prophezeiung in Erfüllung geht und dass ihre Tochter Herrscherin des Landes wird.

Sie wird es erstmal so formulieren, dass der hiesige Kalif abdanken soll und das Land ihrer Tochter, der rechtmäßigen Erbin der Erbauer dieser Stadt, übergeben werden soll.

Mit einem Vorschlag, wie z. B. die Tochter mit dem Kalifsohn zu vermählen, ist sie auf alle Fälle einverstanden. Wenn sie ihr Ziel erreicht hat, wird sie mit ihren Kriegern in ihre Zeit und zu ihrem Schicksal zurückkehren.

Ein gutes Ende

Zum Vorlesen:

Ein Tor öffnete sich und die Krieger schreiten hindurch. Jesebela umarmt ein letztes Mal ihre Mutter, wissend, dass sie sich nie wieder sehen werden.

Der Kalif Al Raschid: "Habt Dank werte Freunde. Um Euch meine Dankbarkeit zu zeigen, biete ich jedem von Euch einen Schatz aus meiner Schatzkammer, ausgenommen sind allerdings die Erbstücke von Jesebela, oder 100 Goldstücke. Sollte dies auch nichts für euch sein, kann mein Magier Euch ein kleines Artefakt herstellen."

Dann plötzlich kommt der Bibliothekar Rohal Omar angerannt mit einer kleinen Kiste. „Die stand in der Bibliothek und da steht Euer Name drauf.“ In der Tat da stehen eure Namen drauf. Ihr öffnete sie und heraus fallen 200 Abenteuerpunkte, ein wenig angestaubt, als ob sie dort schon Jahrhunderte auf Euch gewartet haben...

Der Kalif hat verschiedenste magische Artefakte von unterschiedlichsten Expeditionen gesammelt. Achten sie als Spielleiter darauf, dass es keine Dinge sind, die zu sehr ins Spielgleichgewicht eingreifen. Oder der Magier des Kalifs kann den Helden etwas anfertigen. Beispiele hierfür wären z. B. ein Kissen, mit Kirschkernen gefüllt, das sich mittels Caldofrigo heiß und Kalt einmal pro Tag oder Nacht sich erwärmt. (Nett für kalte Nächte), ein Suppenlöffel der selbständig röhrt, ein magischer Leuchtstein.(Flim Flam), oder eine kleine Metallschachtel, die drei mal am Tag per Manifesto (Feuer) beim Öffnen eine kleine Flamme heraus lässt, beispielsweise zum Lagerfeuer oder Fackel Anzünden.

Sie sollten von magischen Waffen und Körperfraftgürtel etc. Abstand nehmen; sie sind zu machtvoll und bringen das Spielgleichgewicht durcheinander.

Zudem sollten sie den Helden eine spezielle Erfahrung in Sagen und Legenden geben, Fallenstelle wenn sie die Spuolapto so erlegt haben.

Das Ende durch den Kampf

Ein Teil der Armee dringt über einen Geheimgang durch den Turm in den Palast, und die Krieger greifen so von innen heraus die Stadt an. Ein Inferno bricht über die Helden und die Bewohner der Stadt herein.

Lassen sie die Helden einige Kampfrunden kämpfen. Kampfwerte der Armee befinden sich im Anhang.

Zum Vorlesen:

Ihr seht wie plötzlich aus dem Palast ein Schwarzer Schatten herangeflogen kommt und sich auf Dajin und Jesebela stürzt, als im nächsten Moment es einen ohrenbetäubenden Knall gibt. Eine Wasserwand braust über die Stadt hinweg. In der Palastwand klafft ein riesiges Loch. Ein Buch (siehe "Das Buch") kommt schnappend heraus. Es frisst jeden, der ihm in den Weg kommt. Hinter dem Tor öffnet sich ein magisches Portal. Die nicht gefallenen Krieger stürzen zum Portal. Das Buch flieht ihnen hinterher. Jetzt könnt Ihr auch erkennen, was der schwarze Schatten war, der sich auf Jesebela gestürzt hat. Neben ihr steht eine noch nicht ausgewachsen Flugechse. Neben ihr steht auch Dajin auf und schaut sich um.

Jesebela beugt sich mit Tränen in den Augen weinend über den wenige Schritt entfernten Leichnam des Kalifen. Auch Dajin hat Tränen in den Augen, während er fragt: "Bela, hilfst du mir, das hier wieder aufzubauen?" Sie schaut hoch, blickt zu Najesjabell, ihrer Mutter, anklagend und fragend. Sie schaut ihre Tochter an, ein fast nicht zu hörendes „es tut mir Leid. Es musste sein.“ verlässt ihre Lippen, bevor auch sie das Tor durchschreitet.

Jesebela schaut Dajin an und nickt ihm zu. Er lächelt mit Tränen in den Augen.

Die Prophezeiung wird in Erfüllung gehen...

Ihr schaut Euch um. Unzählige Opfer liegen um Euch herum: Leichen von Kindern, Frauen Bediensteten aus dem Palast, die Ihr kanntet und ihr wisst, dass Euch dieser Anblick noch die nächsten Wochen in Euren Träumen begleiten wird. Das Wasser vom Aquafaxius dampft in der Wüstensonne vor sich hin.

Dann seht Ihr den Diener des Kalifen – Said hieß er. Er hält seit dem Moment, da Boron ihn holte, Euch eine kleine silberne Schachtel entgegen halten. Ihr nehmt dem Toten die Schachtel ab und heraus fallen 80 Abenteuerpunkte und Tränen aus Kupfer für jeden, der zu Boron gegangen ist.

Charaktere



Jesebela

15 Götterlaufe alte Bibliothekarsassistentin. Sie ist sehr schüchtern und zurückhaltend. Sie ist den Umgang mit Menschen nicht sonderlich gewohnt, hat aber eine sehr höfliche Art. Wenn man sie jedoch nach ihrer Leidenschaft, das Lesen verschiedenster Schriften und Sprachen, fragt, taut sie sehr schnell auf. Sie wurde vor 12 Götterläufen vor den Toren Alamahrabads von der Morgenwache im Alter von drei Götterläufen gefunden.

Sie sprach zunächst nur ein wenig Urtulamidisch, lernte aber binnen wenigen Tagen die Sprache und erwies sich als sehr intelligent. Der Kalif beschloss, sie zusammen mit seinem Sohn von der Kinderfrau Arischa erziehen zu lassen. Ihre Leidenschaft für Bücher führte schon früh dazu, dass sie sich den größten Teil des Tages in der Bibliothek aufhielt. So wurde sie zur Bibliothekarsassistentin. Mit dem Kalifen hat sie ein vater-tochter-ähnliches Verhältnis.

Braunrote Haare, leuchtend grüne Augen, 85 Finger groß, leicht blasse Hautfarbe (dadurch, dass sie sich die meiste Zeit in der Bibliothek aufhält).

Herausragende Talente: Sprachbegabung; Lernen /Lehren 10

Sprachkenntnisse: Tulamidya 14; Garethi 12; Urtulamidya 16; Chrmk 7; Zelemja 6; Bosparano 9; Brabaki 6;

Schriftkenntnisse: Bosparano 8, Urtulamidya 10; Chrmk 7; Kuslike Zeichen 8; Glyphen von Unau 6 ; Zelemja 3; Zhayad 5; Imperale Zeichen 5;

Übernatürliche Begabung: Xenographus Schriftenkunde 15

Herausragende Eigenschaft: Klugheit 16

Nachteil: Schüchtern, geringer Mut; verliebt in Dajin Jassafer ibn al Rashid

Kalif Raschim Alam Aljim al Rashid

65 Götterläufe alt, Kalif von Alamahrabad,

Graue Haare, braune Augen, ruhige Ausstrahlung.

Intelligenter und gerechter Kalif. Großes Ansehen bei der Bevölkerung.



Sohn des Kalifs Dajin Jassafer ibn al Raschid

16 Götterläufe alt, gutaussehender Schwarm vieler Mädchen, verliebt in Jesebela (sie weiß aber noch nichts von ihrem Glück). Für andere Mädchen hat er jedoch keine Augen.

Als Kind war er oft ein wenig eifersüchtig auf Jesebela, da diese viel besser lernte als er. Oft hat er sie geärgert oder gestichelte. Die kindliche Eifersucht ist jedoch der Liebe gewichen, da sie zu einer hübschen und klugen Frau herangewachsen ist. Er ist deshalb mit ihr im Umgang sehr unsicher und hält sich ein wenig auf Distanz.

Kasim Kaschban von Khunchom

Magier, ca. 30 Götterläufe alt;

Absolvent der Drachenei-Akademie zu Khunchom. Spezialisierung auf Artefakte; mittelmäßiger Hofmagus.

Als Alchemist eher unterdurchschnittlich, trotz seiner akademischen Herkunft. Für das Selbstbrauen hat er nicht das nötige „Händchen“. Jedoch kann er anhand seines Wissens sagen, dass die Verschwundenen durch so etwas wie eine Säure getötet wurden.



Diener des Kalifen Said

Ca. 45 Götterläufe alter Diener des Hauses al Rashid

Schwarze lange, zum Zopf gebundene Haare

Arischa, Kinderfrau des Hauses Al Rashid

50 Götterläufe altes Kindermädchen. Sie kümmerte sich um Dajin und Jesebela, nachdem Dajins Mutter bei der Geburt verstarb. Sie selbst verstarb im letzten Götterlauf.

Bibliothekar Rohal Omar

Ca. 60 Götterläufe alt.

Ihm fehlt vom Staubputzen „des Buches“ ein Finger.

Najesjabell, Magierin,

43 Götterläufe alte Freizauberin;

Sollte sie doch zu Kampfzaubern genötigt sein, wird sie einen Kulminatio Kugelblitz oder Feuerball gebrauchen. Sie selbst hat sich mit einem Gardianum, Armatrutz sowie einem Invercano Spiegeltrick geschützt.

Ihre vorherrschenden Zauberkenntnisse sind die sieben Formeln der Zeit sowie weitere verschollene Zeitzauber, die hier nicht weiter erläutert werden.



Mairadona

Köchin beim Kalifen Al Raschid seit 30 Götterläufen. Mittlerweile zählt sie um die 50 Göttlerläufe.

Sirana

Hausmädchen des Kalifen





Die vermissten Personen

Aischa

Verschwundenes, sechs Götterläufe altes Mädchen mit dunklen Haaren und braunen Augen

Shaila

Mutter des verschwundenen Mädchens. Ca. 30 Götterlaufe alte, gutaussehende Frau. Ihr Mann verstarb vor vier Götterläufen. Seit dem kümmert sie sich alleine um ihre Tochter. Sie lebt vom Herstellen von Tonkrügen. Bei ihr würden Betörungsversuche der Helden auf fruchtbaren Boden fallen.

Marwan Chadim, Krämer/Händler, Vater von fünf Kinder

Die Frau des Händlers Belima Chadim ist sehr verzweifelt darüber, dass ihr Mann verschwunden ist. Sie weiß nicht, wie sie ihre Kinder jetzt durchbringen soll. Er liebt seine Kinder über alles und brachte ihnen von jeder Reise eine Kleinigkeit mit.

Steinmetzgeselle Farid

Fleißiger junger Bursche.(verschwunden)

Freundin des Steinmetzgesellen: Eshlia

Junge hübsche Frau, die sehr in Sorge/Trauer ist, das Farid nicht vom Auskundschaften zurückgekehrt ist.

Meister des Steinmetzgesellen ist Rastafan Tulef.

Er ist sehr betrübt, da er der beste Geselle war, den er je ausgebildet hatte. Zur Zeit hat er sonst keinen Gesellen.

Anhang

Spuolapto

Kleine drachenähnliche Echsen. Sie sind, wenn sie sich aufrichten, 5 bis 6 Spann hoch bzw. lang. Sie sind recht intelligent. Sie machen sich meist nur an einzelne Menschen heran oder erlegen Tiere, die kleiner sind als sie selbst. Sie jagen meist einzeln, können aber (soweit vorhanden) auch im Rudel jagen, um größere Beute zu erlegen. Ihre Jagdvorgehensweise ist, sich erst vorsichtig heranzupirschen und auf die Reaktion der Beute zu warten. Wenn es nah genug ran ist, spuckt es die Beute mit einem überaus ätzenden Speichel an. Das tötet die Beute. Anschließen wird vom Kadaver gefressen, bis die Tiere satt sind. Wenn sie durch andere Tiere oder Menschen gestört werden, fliehen sie, entweder kriechend oder fliegend. Sie sind recht scheu und lassen sich recht schnell aufscheuchen. Größeren Reisegruppen bleiben sie fern. Die meisten Tiere meiden von Spuolapto erlegte Beute, da diese immer einen schwefligen Geruch von der Spucke absondern.

Die Spuolapto wurden unter anderem in der Magiergrabkammer als Falle eingesetzt.

Eier von ihnen waren dort eingelagert worden. Durch das Auslösen einer Falle wurden sie mit Sonnenlicht bestrahlt und schlüpften. Dadurch konnten sie die Grabkammer bewachen, jedoch entkamen sie unbemerkt beim Ausräumen der Höhle. Zuerst ernährten sie sich von kleineren Wirbeltieren, dann von Gebirgsgämsen, sowie einzelnen Reisenden. Die ca. ein Schritt lange Echse wirkt recht harmlos wen sie auf allen vieren daher läuft, aber das täuscht...

Werte: Le 40; AT 15 (Krallen)/14 (Spucken) PA 9; INI 11; Schaden Krallen: 1W+1; Schaden Spucken: 1W20+13; 2. KR Schaden 13 SP; 3..KR 10 SP; 4 KR 8 SP; 5.KR 7 SP; 6 KR 6 SP usw.
Kampfsonderfähigkeiten: Doppelangriff, Schwanzschlag, Sturmangriff (Flug)

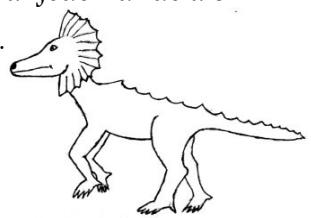
Das, was beim ersten Spuckschaden gewürfelt wurde, entsteht noch mal jede Runde als Ausdauerschaden, als Folge der Schmerzen, die die Spucke verursacht.

Krallen der Echse machen 1W+1 TP

Anzahl an Spuckversuche max. 10

Wenn es sich nicht mehr spuckend wehren kann, wird es fliehen.

Ob ein oder zwei Spuolaptos in der Grabkammer waren, sollte von der Gruppenstärke abhängig gemacht werden, außerdem von der Kampfart. Mögliche gute Vorgehensweisen sind beispielsweise Falle bauen oder per Fernkampf mit Bogen oder Armbrust. Der Nahkampf sollte vermieden werden.



Krieger der Armee aus der Vergangenheit

AT 17; PA16; INI 12; RS 5; TP: 1W+4; Kampfsonderfähigkeiten: Wuchtschlag; Beidhändiger Kampf; Linkhand; Doppelangriff; Aufmerksamkeit; Ausweichen; am Besten die restlichen Werte der Gruppe anpassen.

Magische Artefakte, Gegenstände und Bücher

Vom Leben und meiner Liebe

Geschrieben von Najesjabell über ihr Leben für ihre Tochter Jesebela.

Das Buch ist in einer Dornenschrift geschrieben. Diese Schrift brachte Najesjabell ihrer Tochter im Alter von nicht ganz drei Götterläufen bei. Es ist eine selbst entwickelte Geheimschrift. Das Buch ist mit Zaubern versehen. Diese bewirken zum einen, dass die Dornenschriftzeichen sich manifestieren, zuerst im Turm, dann im Keller, später auf der gesamten Außenwand des Palastes. Zudem enthält das Buch einen Chronoklassis Urfossil (LC Seite 56) durch den die Mutter von Jesebela in die Gegenwart reisen kann, ausgelöst durch das Lesen von Jesebela. Das Buch ist mit einem Auracania Deleatur (LC Seite 231) belegt, um es vor magischen Analysen zu schützen. Nach dem Auslösen der Zauber verliert es seine Magie. Der Inhalt des Buches handelt von der Geschichte "Alamahrabad und Almagia" sowie der Liebe des Kalifensohns, Jesebelas Vater und der Magierin Najesjabell, ihrer Mutter und dem bevorstehenden Untergang des Reiches. (Siehe Einleitung).

Von den Reisen des Alhatschie durch das Land der ersten Sonne
Ein in Urtulamidya verfaßter Reisebericht von Alhatschie durch verschiedene Länder und Kulturen. Nicht wichtig für das Abenteuer.

Eier und Erziehung

Ein wissenschaftlich gehaltenes Buch, wie man Achaz, Maru, Leviatane, Dracheneier und ähnliches behandeln muss, damit sie sich gut entwickeln und möglichst viele gesund schlüpfen. Behandlung von den frisch geschlüpften Reptilien. Verfaßt in chrmk (echsisch).

Entstehung Deres

In Urtulamidya geschriebenes Buch über die Entstehung der Welt nach Rastullah.

Schriftzeichen an der Wand

Übersetzung kann nur von Jesebela gelesen werden für den Fall, dass die Helden auf die Idee kommen, dass es sich bei den Dornengewächsen um Schriftzeichen handelt und sie ihr die zu Übersetzung zeigt.

Im Turm: Bald ist es soweit und ich sehe dich wieder meine Liebste,

Im Keller: Ich werde Dich immer lieben egal zu welcher Zeit und an welchem Ort. Ich bin immer bei Dir. Denn duträgst ein großes Erbe in Dir.

Auf der Wand des Palastes: Alles Gute zum 15. Götterlauf, meine Tochter. Heute komme ich und alles wird gut. Ich liebe Dich. Deine Mutter.

Der Buch-Dämon in der Bibliothek

„Das Buch“: Das Buch ist in einem mit Gitter versehenen Stahlkäfig aufbewahrt und angekettet. Jeder, der versucht hat, es zu berühren, wurde gebissen oder aufgefressen. Dem Bibliothekar hat es letzten beim Versuch, Staub zu entfernen, einen Finger abgebissen. Es ist für das Abenteuer unbedeutend. Es wurde bei einer vorher gehenden Expedition „mal eingefangen“. Kleiner unbedeutender Buchdämon, der im Keller gesichert wurde, damit er nichts anstellt.

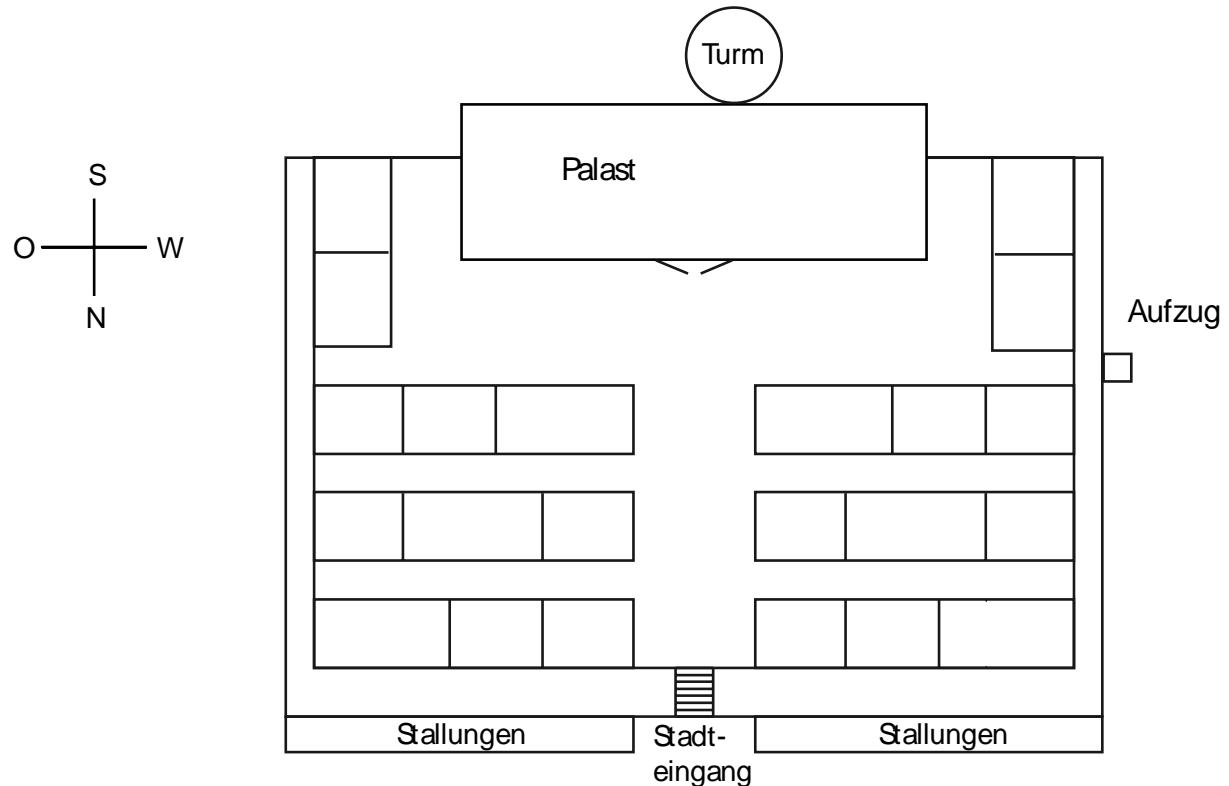
Verwendete Abkürzungen und Spielhilfen

LC Liber Cantionis

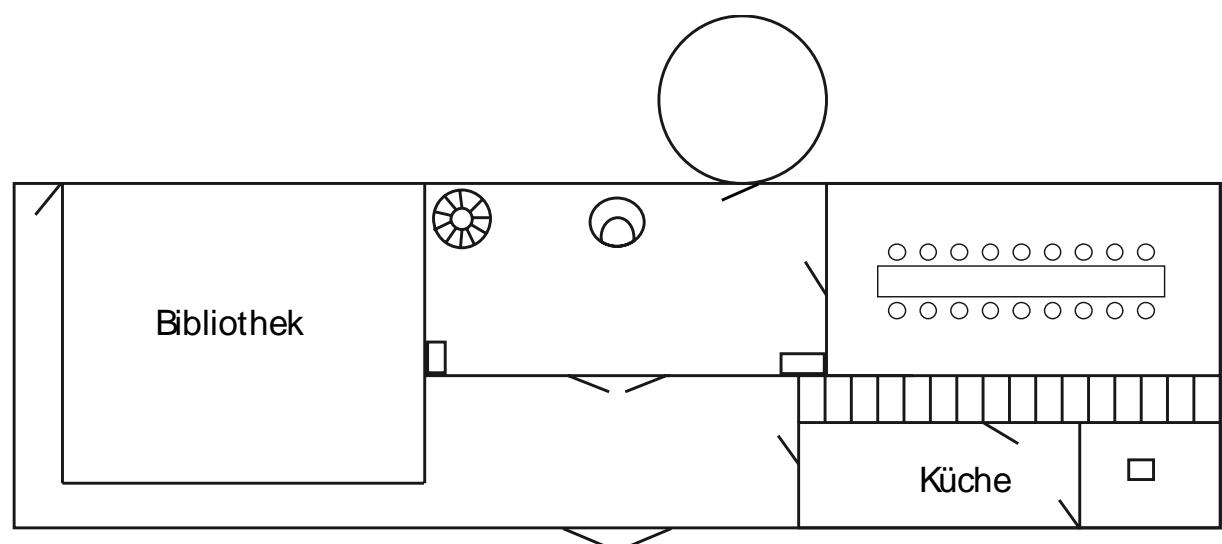
G3 Regionalspielhilfe Raschtuls Atem

R3 Zoobotanica

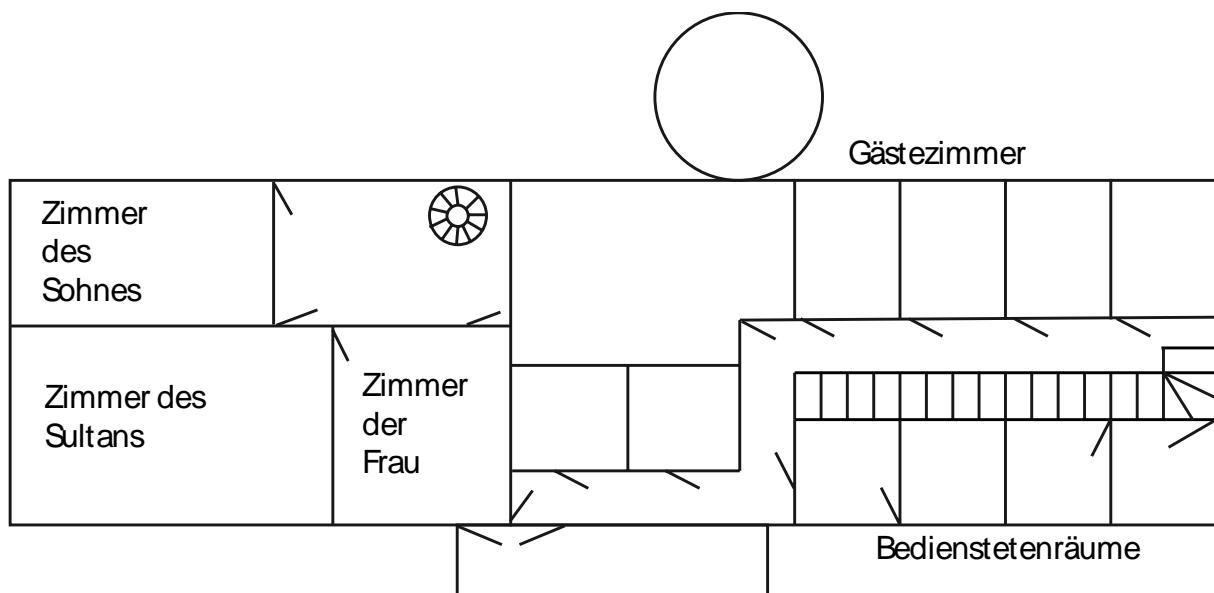
Karte Alamahrabads



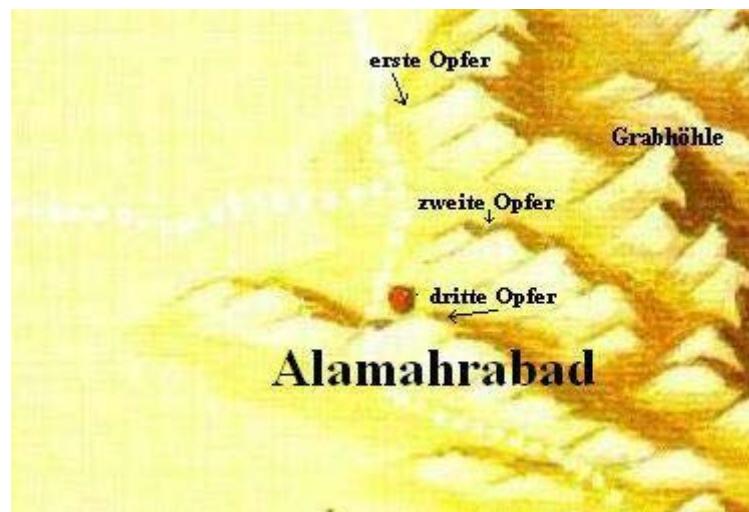
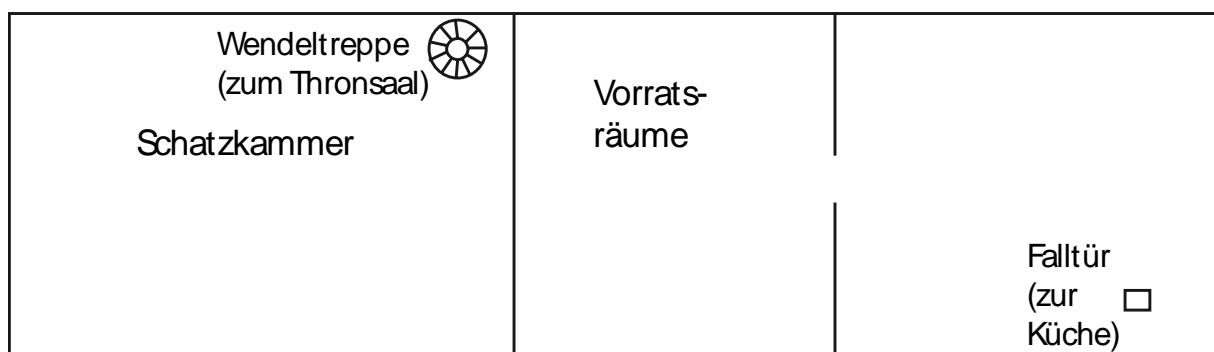
Karte des Palastes



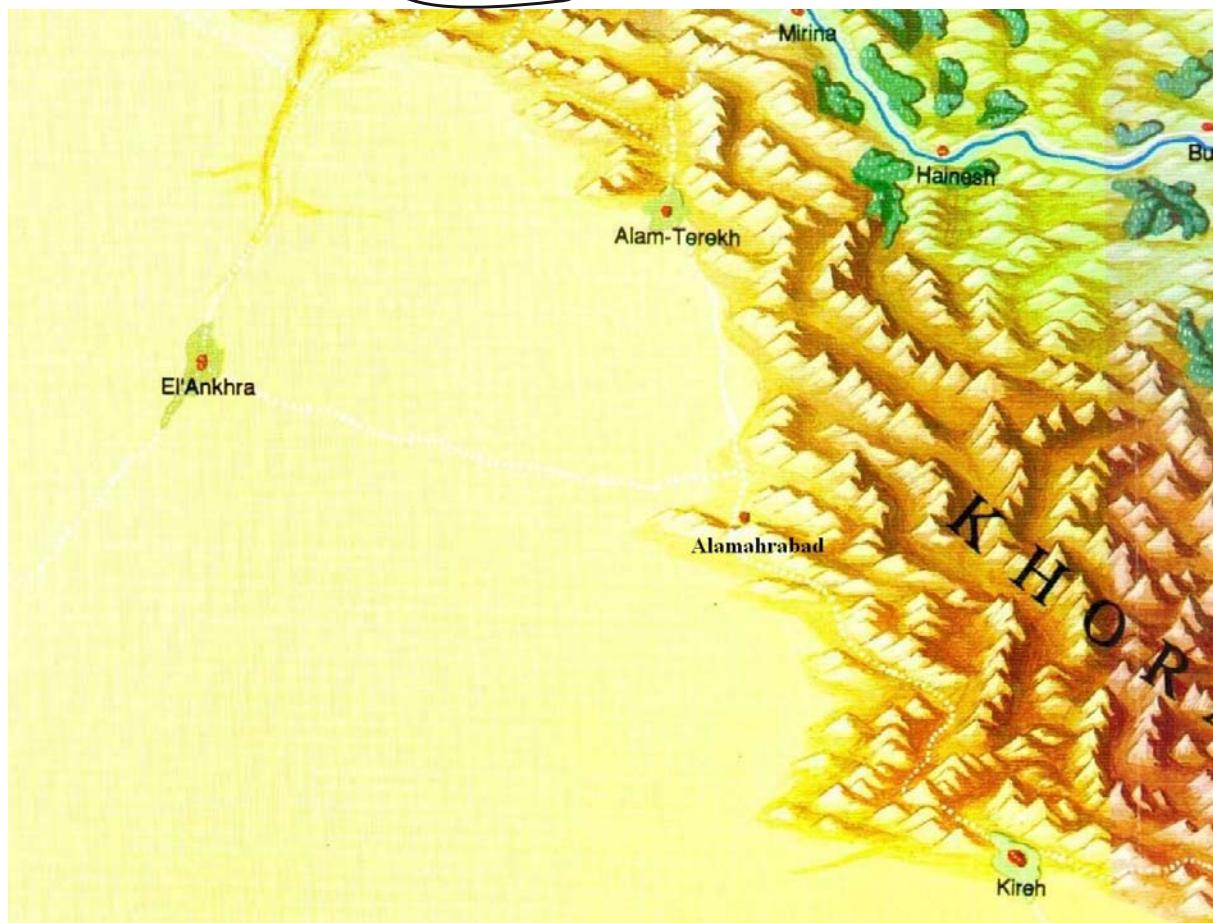
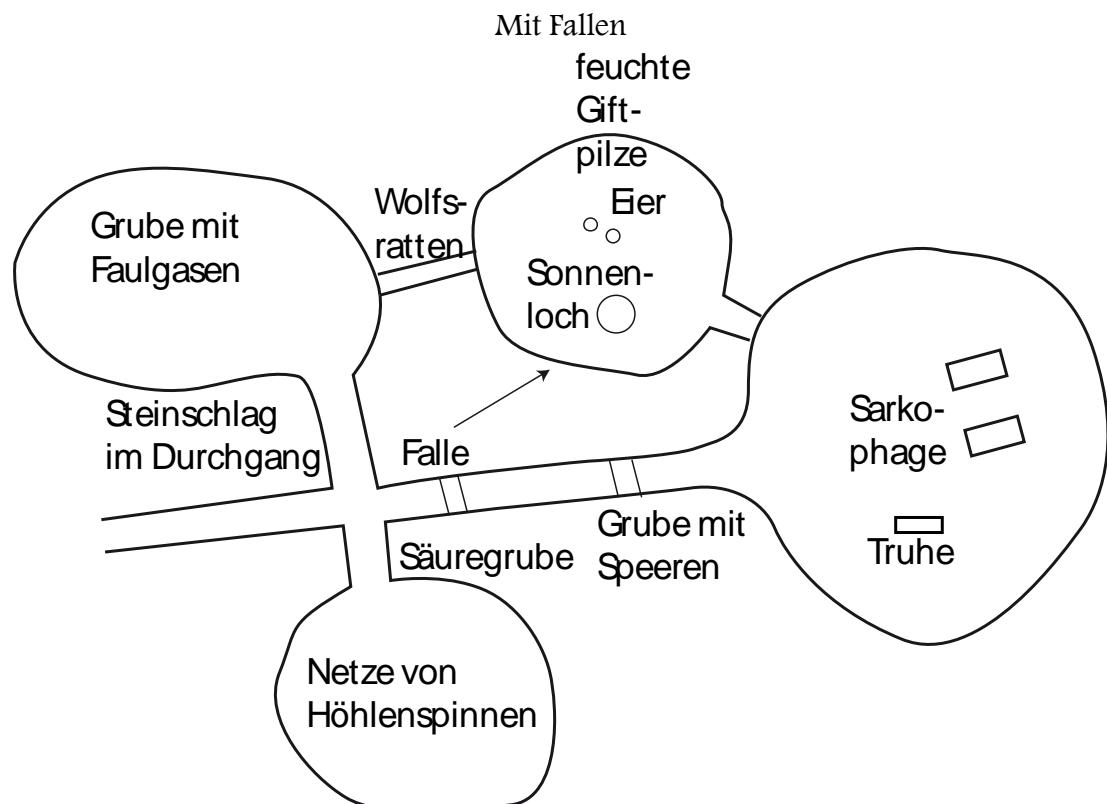
Karte des Obergeschosses des Palastes

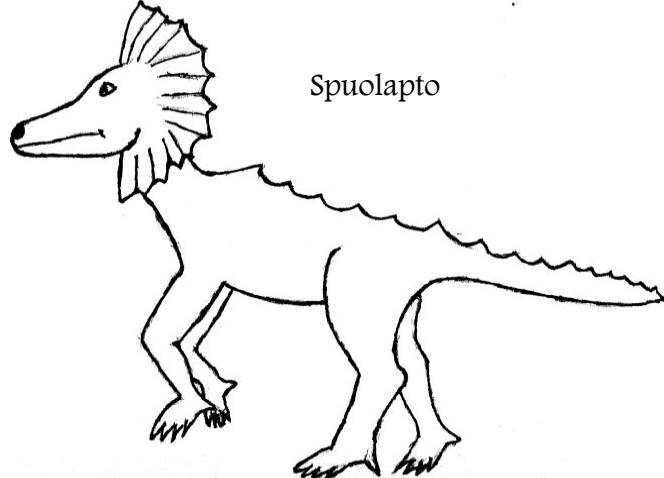


Karte des Kellergeschosses des Palastes



Grabkammer der Magierin Najesjabell und des Kalifen von Alamahrabad





Copyright/Rechte

Copyright Bilder: Charkterbilder Larry Elmore Character Clip Art & Color Customizing Studio ©2002 Elmore Productions zu nutzen für private Zwecke.

Karten der Khom Wüste aus „Die Wüste Khom und die Echsensümpfe“

Ursprünglich von Schmidt Spiele

Aktuelle Rechte Ulisses Spiele.

Abenteuer „Die Dornen“ Katja Schneider Isarweg 18, 24146 Kiel

katja-schneider@tele2.de

Kartenzeichnungen von Kristian Laß

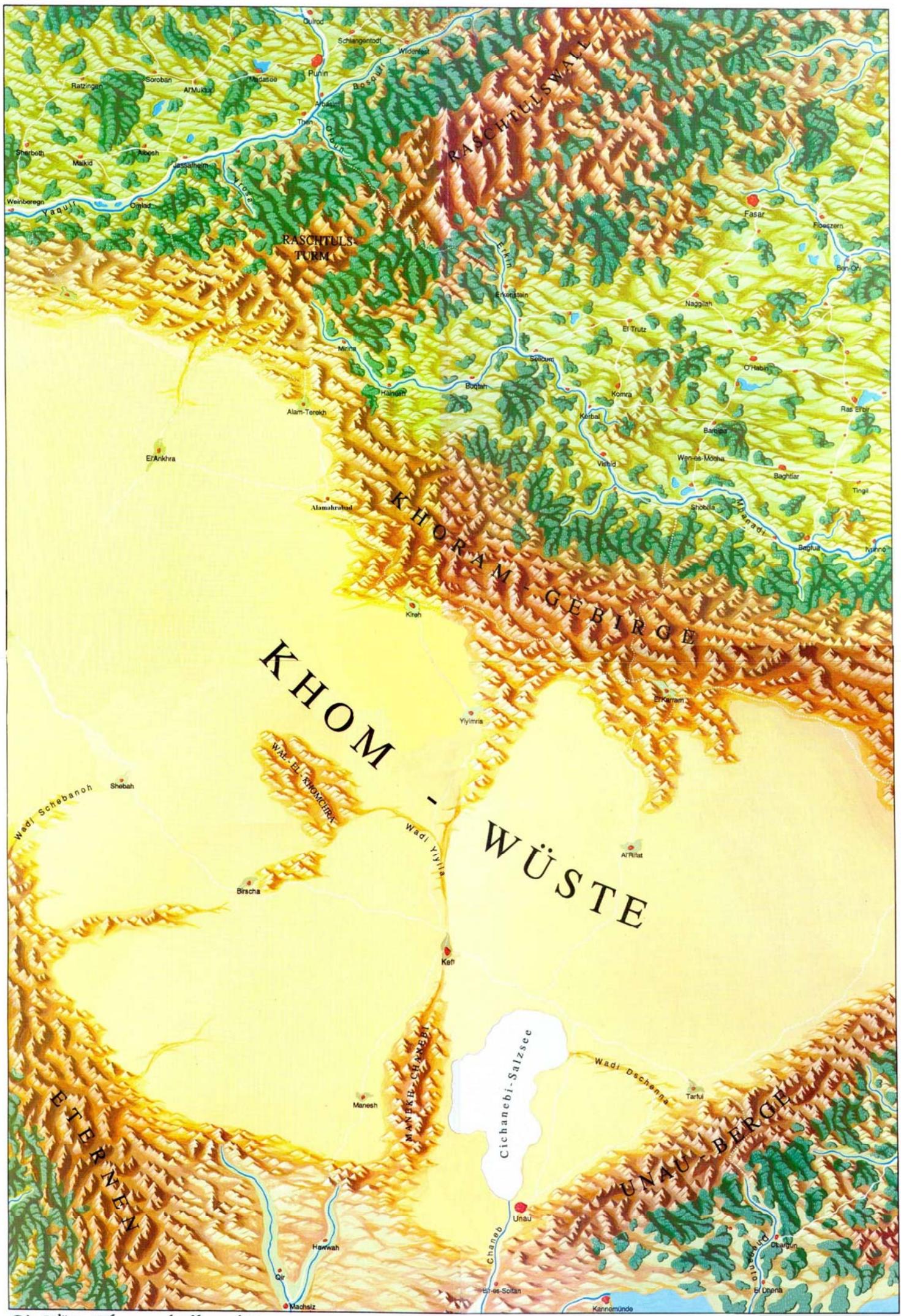
Spuolaptozeichnung Katja Schneider

Danksagung

Meinen Dank gilt hier besonders, meiner besseren Hälfte Kristian Laß, der zwischen Umzugskartons und Kieler Woche, mich unermüdlich mit Zeichnungen und Korrekturen unterstützt hat,

Sowie Carsten-Dirk Jost für Tipps und Rat





Die Wüste Khom und Mhanadistan

50 Meilen