

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Vater und Sohn
Autor: Christian Lange, dsa99@gmx.de
Ort/Zeit: Kuslik, Silas, 29 Hal
Anknüpfung: Zyklopenfeuer
Als unabhängiges Abenteuer eingereicht
Dieses Abenteuer erreichte Platz 10

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.



Vater und Sohn

Von

Christian Lange

Ein Abenteuer für den Meister und 3 bis 5 Helden

der Erfahrungsstufen 7 bis 12

Komplexität Spieler/ Meister: mittel/ hoch

Ort: Das Liebliche Feld, Kuslik, Silas

Zeit: 29Hal, Ingerimm od. Rahja



Inhaltsverzeichnis

Vater und Sohn.....	1
Das Abenteuer beginnt.....	3
Vorwort und Einleitung	3
Was bisher geschah (Meisterinformationen)	3
Was geschehen wird (Meisterinformationen)	3
Das Abenteuer beginnt.....	4
Einstieg 1.....	4
Einstieg 2.....	4
Einstieg 3.....	4
Kuslik.....	4
Der Schuldturm.....	5
Der Anschlag.....	7
Der Aufbruch	9
Eine Bootsfahrt	9
Querfeldein oder Reichsstrasse.....	10
Fall 1 – zu Fuß querfeldein	10
Fall 2 – zu Pferde auf der Strasse.....	10
Silas.....	12
Die Bauwerke.....	13
Was nun?.....	17
Die Abwerbung	18
Der Hort in der Feste.....	19
Der Hort im Tempel.....	20
Die Entscheidung	21
Pro Verschwörer	21
Pro Prätor	21
Der Lohn der Mühen.....	22
Anhang	23
Personen	23
Zusätze für DSA4.....	25
Quellen:.....	26
Handouts	27
Handout 1- Geschichte des Lieblichen Feldes	27
Handout 2 - Zeitrechnung	28
Handout 3 - Das Pergament	29
Handout 4 - Hesinde	30
Handout 5 – Karte des Lieblichen Feldes	31
Handout 6 – Karte des Hesindetempels	32
Handout 7 – Karte der Feste	33



Das Abenteuer beginnt

Vorwort und Einleitung

"Vater und Sohn" ist ein Abenteuer für 3-5 Helden der Stufen 7-12. Vor allem hesindegefällige Helden sind hier gut aufgehoben.

Das Abenteuer stellt wie sein Vorgänger "Zyklopenfeuer" verschiedene Anforderungen an die Helden. Neben den üblichen Reisen über Land müssen die Helden heimlich Informationen sammeln um ein altes Rätsel zu lösen. Zudem wird die Loyalität der Helden zur Hesindekirche auf die Probe gestellt.

Für das Abenteuer sind die Spielhilfen "Fürsten, Händler, Intriganten", "Kirche, Kulte, Ordenskrieger" sowie das "Lexikon des Schwarzen Auges" hilfreich.

Das Abenteuer stellt an den Meister besondere Anforderungen, da ein großer Teil nicht chronologisch abläuft. Hier ist Improvisation gefragt.

Der Titel "Vater und Sohn" bezieht sich auf einen Hinweis, den die Helden in einem der Dokumente finden – Hesindes Sohn Xeledon und dessen Vater Ingalf von Silas.

Was bisher geschah (Meisterinformationen)

Im Abenteuer "Zyklopenfeuer" begeben sich die Helden auf die Suche nach einem vermeintlichen Schatz. Trotz des Widerstandes einer Gruppe "Eingeweihter" finden die Helden Hinweise, die sie zu den Zyklopeninseln führen. Die Spur führt zu einem Vulkan. In einer der Höhlen stoßen die Helden auf Zyklopen und letztlich auf das Versteck des "Schatzes". Doch der Schatz ist nichts Materielles, sondern eine Sammlung von Gegenständen, die kurz vor Bosparans Fall aus dem Kusliker Hesindetempel hierher in Sicherheit gebracht wurden.

Als eine Gruppe Anhänger des Namenlosen eindringt, können die Helden diese zwar zurückdrängen, doch trotzdem versinken Hesindes Schätze im Vulkan.

Die Helden können nur wenige Stücke retten und machen sich auf den Rückweg nach Kuslik.

Was geschehen wird (Meisterinformationen)

In Kuslik wartet bereits der Prätor des Argelianischen Gerichts (ein Hochgeweihter der Hesinde) auf die Helden. Er arretiert die Helden und bringt sie in den Schuldturm der Alten Burg.

Nach einem Anschlag auf die Helden, erklärt der Prätor den Helden die Situation und macht ihnen ein Angebot.

Bisher hielt man in Gelehrtenkreisen die Berichte über jene Verstecke aus der Zeit um Bosparans Fall für Legenden. Seit die Helden zu den Zyklopeninseln aufgebrochen sind, gingen die Nachforschungen im Tempel jedoch stärker in diese Richtung.

Die Recherchen waren erfolgreich, doch scheint jemand die Suche zu boykottieren. Dokumente verschwanden, sogar ein Novize wurde getötet.

Da der Prätor momentan keinem Geweihten, Novizen oder Gelehrten des Tempels traut, möchte er die Helden auf die Suche schicken. Die Zeit drängt, da die Verschwörer (so nennt der Prätor seine Gegenspieler) vermutlich eine eigene Expedition schicken werden. So die Helden zustimmen, bringt der Prätor sie heimlich aus der Stadt.

Die Helden reisen anhand der Hinweise nach Silas. Dort sammeln sie Informationen über die alten Bauwerke der Stadt und stellen Verbindungen zu ihren Dokumenten und Hinweisen her.



In Silas nehmen auch die Verschwörer mit den Helden Kontakt auf. Sie behaupten, der Prätor wolle den Schatz für sich und habe deshalb die Helden geschickt. Sie bitten darum, dass die Helden im Erfolgsfall zuerst sie informieren.

Die Helden befinden sich nun in Entscheidungsnot, nachdem die Verstecke gefunden sind.

Letztlich sollte die Entscheidung zu Gunsten des Prätors ausfallen. Zusammen mit einigen Draconitern werden die Verschwörer in eine Falle gelockt, gefangen genommen und vom Prätor verurteilt.

Das Abenteuer beginnt

Meisterinformationen

Da nicht sicher ist, wie die Helden "Zyklopenfeuer" beendet haben, werden im Folgenden verschiedene Wege aufgeführt, ins Abenteuer einzusteigen.

Einstieg 1

Falls die Helden, das Abenteuer auf den Zyklopeninseln beendet haben, so verlassen sie Teremon mit der *Schwanenfeder*, der Karavelle die sie schon herbrachte.

Einstieg 2

Falls die Helden bereits nach Kuslik gereist sind und Bericht erstattet haben, so können sie auch dort vom Prätor arretiert werden.

Einstieg 3

Sollten die Helden von den Zyklopeninseln aus nicht nach Kuslik gereist sein oder Kuslik bereits verlassen haben, so kann eine Abordnung Draconiter den Helden folgen, um sie nach Kuslik zu bringen.

Kuslik

Allgemeine Informationen

Praios steht im Zenit, als die *Schwanenfeder* endlich in den Kusliker Hafen einläuft. Im Hafen herrscht die übliche Betriebsamkeit. Ein paar Schiffe liegen am Kai. Dutzende

Menschen laufen hin und her, um die Schiffe zu be- und entladen.

In einem separaten Teil des Hafens seht ihr die Schiffe der Kaiserlich Bosparanischen Flotte.

Schnell fallen euch einige grün gekleidete Personen auf, die mitten in dem Durcheinander wartend am Kai stehen.

Spezielle Informationen

Schauen die Helden sich die Gruppe näher an, erkennen sie einen Geweihten (aufgrund der Kleidung vermutlich höheren Grades) und 10 Draconiter, mit Kampfstäben bewaffnet.

Meisterinformationen

Die Anzahl der Draconiter sollte so angepasst werden, dass die Helden einer deutlichen Übermacht gegenüberstehen. Sollten die Helden bereits an dieser Stelle einer Begegnung mit der Hesindekirche aus dem Weg gehen wollen, bliebe hier wohl nur der Sprung ins Wasser. Den Helden sollte aber klar sein, dass man auf diese Weise nicht fliehen kann, so sie nicht in voller Ausrüstung aufs offene Meer schwimmen wollen.

Das Kapern des Schiffes mag gelingen, aber da das Schiff bereits im Hafen ist und die Hafeneinfahrt bewacht wird, ist auch dieser Fluchtweg wenig praktikabel. Zudem die Helden wohl nicht genug Erfahrung haben, eine Karavelle in der Enge des Hafens zu manövrieren.

Allgemeine Informationen

Ruhig legt die *Schwanenfeder* an der Kaimauer an. Noch bevor der Steg das Schiff mit dem Kai verbindet, stehen die Draconiter bereit. Ihr habt keinen Zweifel, dass sie wegen euch hier sind. Ihren Mienen ist nicht zu entnehmen, was ihre Absichten sind. Jeder der Ordenskrieger trägt einen Kampfstab bei sich.

Einzig der ältere Geweihte erwartet euch mit freundlicher Miene. Er steht am Ende des Steges und winkt euch zu sich.



Spezielle Informationen

Evtl. kennen die Helden den Geweihten bereits von ihren Recherchen im Kusliker Tempel. Entsprechend fällt die Begrüßung des Geweihten dann anders aus.

Allgemeine Informationen

"Hesinde zum Gruße! Mein Name ist Madaion Sphyritis. Ich bin Prätor des Argelianischen Gerichtes. Im Namen der Kirche der Hesinde heiße ich euch in Kuslik willkommen und danke ich euch für Euren Einsatz.

Ich würde es zu schätzen wissen, wenn Ihr Zeit hättet, mir Bericht zu erstatten."

Meisterinformationen

Die freundliche Begrüßung kommt einem Befehl gleich. Jedem Helden sollte klar sein, dass man einen Geweihten im Range eines Tempelvorstehers vor sich hat. Einer solchen Autorität widerspricht man nicht grundlos.

Einzig Helden mit einem hohen Sozialstatus (>12) können eine höflichere Begrüßung erwarten. Folge leisten müssen sie ihr aber trotzdem.

Spezielle Informationen

Ohne eine Antwort abzuwarten, dreht der Prätor sich um und geht voran. Sollten die Helden die Aufforderung nicht verstanden haben, helfen die Draconiter ein wenig nach und drängeln.

Allgemeine Informationen

Euer kleiner Zug erregt kaum Aufmerksamkeit in den Strassen der Stadt. Die Bürger grüssen den Geweihten ehrfürchtig, beachten euch und eure Eskorte aber kaum.

Spezielle Informationen

Je nachdem, wie gut die Helden sich in Kuslik auskennen, können sie eine entsprechend leichte bzw. schwere Probe auf Orientierung ablegen. Bei Erfolg bemerken sie, dass der Prätor sie nicht zum Tempel führt, sondern in Richtung Alte Burg.

Sollten die Helden versuchen, der Eskorte zu entkommen, so haben sie nur wenige Chancen. So sie Kuslik nicht wie ihre Westentasche bzw. ein gutes Versteck kennen, werden die Draconiter sie schnell aufspüren und weniger höflich mitnehmen.

Allgemeine Informationen

Schon nach wenigen Minuten habt ihr die alte Stadtmauer passiert und seid auf dem Gelände der Alten Burg. Von der Hektik der Großstadt ist kaum noch etwas zu spüren.

Hier verkehrt hauptsächlich die Oberschicht der Stadt. Aber natürlich befinden sich hier auch das Wachhaus der Stadtgarde, sowie der Schuldturm mit dem Stadtverlies.

Der Prätor geht zielgerichtet auf den Turm zu.

Spezielle Informationen

Den Helden sollte klar sein, wohin die Reise geht. So sie erneut eine Flucht in Betracht ziehen, ist ihre Situation hier noch ungünstiger als außerhalb der Alten Burg. Zu den Draconitern kommen noch diverse Stadtwachen, die eine Flucht verhindern können.

Der Schuldturm

Allgemeine Informationen

Ihr befürchtet bereits, im tiefsten Verlies Kuliks untergebracht zu werden, doch der Prätor nimmt mitnichten die Stufen in den Keller des Turmes, sondern geht die Treppe nach oben.

In der ersten Etage betritt er einen Raum. Nachdem auch ihr eingetreten seid, schließen die Draconiter die Tür von außen.

Der Raum ist halbrund, mit einem Durchmesser von ca. 5 Schritt. Ein vergittertes Fenster zeigt in Richtung Süden, so dass man den Innenhof der Feste sehen kann. Die Einrichtung ist einfach. Zwei Betten sowie zwei Truhen, ein Tisch und 4 Stühle vermitteln den Eindruck einer Zelle, deren geringen Luxus sicher nicht jeder Gefangene genießen darf. Nichtsdestotrotz fühlt ihr euch gefangen.

Der Prätor setzt sich und bedeutet euch, ebenfalls Platz zu nehmen.



"Nun, da wir ungestört sind, möchte ich gern erfahren, was euch auf den Zyklopeninseln widerfahren ist."

Meisterinformationen

Die Helden sollten nun das Erlebte berichten. Sollten sie das eine oder andere Detail weglassen oder umdichten, so wird es dem Prätor nicht auffallen. Er hat von den Geweihten auf Pailos per Brieftaube nur das Wichtigste erfahren.

Den Helden sollte vielleicht positiv auffallen, dass man ihnen weder die Waffen noch die Ausrüstung abgenommen hat.

Helden, die die Situation ausnutzen und den Prätor als Geiseln für einen Ausbruch nutzen wollen, sollte man die harten Kampfstäbe der Draconiter schmecken lassen. Es gibt momentan keinen Grund einen Hochgeweihten der Hesinde anzugreifen.

Allgemeine Informationen

Nachdem euer Bericht geendet hat, nickt der Prätor.

"Ich danke euch für euren Bericht. Er stimmt mit meinen Informationen weitgehend überein."

Er erhebt sich, geht zum Fenster und bleibt dort stehen. Nach ein paar Augenblicken Ruhe fährt er fort.

"In der Zwischenzeit sind im Tempel einige Dinge vorgefallen, die Anlass zur Sorge geben.

Die Schriftstücke, die auf Hesindes Depositum hinwiesen, waren vor ein paar Tagen nur Legenden. Seit wir wissen, dass es die Verstecke wirklich gibt, haben die Geweihten des Tempels natürlich jene Legenden genauer untersucht. Und sie hatten Erfolg. Es gibt Hinweise auf einen weiteren Hort."

Der Prätor macht eine Pause und legt die Stirn in Falten.

"Allerdings fingen damit die Probleme an. Einige der Dokumente verschwanden. Ein Novize, der bei den Arbeiten half, ist gestern tot aufgefunden worden.

Ich habe Hinweise, dass es im Tempel oder in seinem Umfeld eine Gruppe Verschwörer

gibt, die nicht wollen, das Hesindes Hort wieder in den Tempel zurückkehrt."

Spezielle Informationen

Die Helden sollten hier ahnen, dass es sich bei den genannten "Verschwörern" um jene "Eingeweihten" handeln könnte, die ihnen schon im "Zyklophenfeuer" das Leben schwer machten.

Es ist Sache der Helden, diese Informationen (z.B. Namen, Adressen, den Treffpunkt auf dem Boronsanger) weiterzugeben. Es ist aber kein Muss. Eventuell ist dem Prätor dies auch bereits bekannt, je nachdem, wie sich die Helden im Abenteuer "Zyklophenfeuer" verhalten haben.

Allgemeine Informationen

"Meine Aufgabe als Prätor ist es, solchen Fällen nachzugehen. Doch dazu brauche ich Zeit. Zudem muss der Hort gefunden werden, bevor die Verschwörer ihn finden."

Der Prätor schaut euch ernst an.

"Momentan gibt es niemanden im Tempel, dem ich eine solche Aufgabe anvertrauen kann. Solange ich nicht alle Verschwörer gefunden habe, kann ich keinen Geweihten, keinen Novizen und auch keinen Draconiter mit dieser Aufgabe betrauen."

Er macht erneut eine Pause und blickt von einem zum anderen.

"Darum bitte ich euch, den Hort zu suchen. Ihr habt euch bereits würdig erwiesen und einen Hort der Göttin gefunden. Ihr solltet in der Lage sein, auch einen Zweiten zu finden. Und ich habe keinen Grund, euch zu misstrauen.

Ich könnte euch diese Aufgabe zwar befehlen, aber ich werde es nicht tun. Einen solchen Auftrag kann man nur ausführen, wenn man selbst davon überzeugt ist. Aber um euch die Entscheidung leichter zu machen solltet ihr wissen, warum ich euch hierher gebracht habe."

Der Prätor geht erneut zum Fenster.

"Ich habe Grund zur Annahme, dass die Verschwörer an euch herantreten werden. Ich nehme an, sie werden in euch ernsthafte Konkurrenten sehen und euch töten wollen.



Um dies fürs Erste zu verhindern, seid ihr hier. Dieser Raum wird von der Stadtwache bewacht. Dies sollte euren Schutz für ein paar Stunden garantieren. Stimmt ihr meinem Vorschlag zu, werde ich euch heimlich aus der Stadt bringen. So habt ihr einen Vorsprung vor eventuellen Verfolgern."

Spezielle Informationen

Falls die Helden fragen, ob sie ablehnen dürfen, so antwortet der Prätor:

"Natürlich könnt ihr ablehnen. Allerdings kann ich dann nicht für eure Sicherheit garantieren. Ob ihr zusagt oder nicht, für die Verschwörer seid ihr ein Risiko, da ihr gerade den ersten Hort gefunden habt. Sie wissen nicht, dass ihr keine Hinweise auf den Zweiten habt. Die Verschwörer werden versuchen, euch zu töten."

Verlangen die Helden Bedenkzeit, so nickt der Prätor und geht für 5 Minuten vor die Tür.

Meisterinformationen

Lehnen die Helden ab, so nickt der Prätor traurig. Er geht zur Tür und bedeutet den Helden, dass sie gehen können.

Schon beim Verlassen der Alten Burg werden die Helden Opfer eines Anschlages. Ein Wurfmesser kommt aus dem Hinterhalt geflogen und verletzt einen Helden leicht. Der Werfer taucht in der Menge unter.

Weitere Anschläge folgen, bis die Helden das Liebliche Feld verlassen, tot sind oder sich doch wieder an den Prätor wenden. Aber echte Helden werden eine solche Aufgabe wohl nicht ablehnen.

Allgemeine Informationen

Nachdem ihr zugestimmt habt, ist dem Prätor die Erleichterung anzusehen.

"Im Namen Hesindes danke ich euch. Ich werde jetzt zurück zum Tempel gehen, um eure Abreise zu organisieren. Zu Sonnenuntergang werde ich zurück sein."

Meisterinformationen

Sollten die Helden noch Dinge benötigen, um ihre Ausrüstung zu vervollständigen, so sollten sie dem Prätor dies mitteilen bevor

dieser den Raum verlässt. Die Wachen werden keine Aufträge ausführen und wenn der Prätor am Abend wiederkommt, ist keine Zeit mehr für Besorgungen.

Er wird natürlich nur Sachen erfüllen, die in der Kürze der Zeit und ohne Aufsehen von ihm erledigt werden können.

Der Anschlag

Allgemeine Informationen

Nach ca. 2 Stunden öffnet sich die Tür und 2 Novizen des Tempels tragen einen Kessel Eintopf, einen Korb mit Brot und Wurst und ein paar Trinkschläuche mit Wasser herein.

Spezielle Informationen

Die Novizen gehen Gesprächen aus dem Weg. Sie verweisen auf einen Befehl des Prätors und gehen wieder. Die Draconiter gestatten niemandem den Raum zu verlassen.

Meisterinformationen

Einer der Verschwörer hat ein paar Eitrigge Krötenschemel in die Suppe getan.

Der Pilz ist nur zu finden, wenn man die Suppe genau untersucht und eine Probe auf Pflanzenkunde +5 besteht.

Ist jemand einen Teller von der Suppe, so bekommt er nach einer Stunde starke Magenschmerzen. Die Schmerzen halten für ca. 4 Stunden an und verursachen 1W+2Sp/Stunde.



Eitriger Krötenschemel

Der doppelt faust- bis kürbisgroße Pilz fällt durch seine gelbrot gesprenkelte Haut auf. Er wächst auf feuchten Böden und findet sich fast überall in Aventurien, insbesondere jedoch auf Maraskan. Der Pilz selbst ist giftig und kann durch Weiterverarbeitung zu einem Einnahmegift verarbeitet werden.

Wirkung: Das Gift (Stufe 4) ruft heftige Magenkrämpfe und Erbrechen hervor. Hände und Gesicht des Opfers färben sich blau. Die Wirkung setzt ca. 1 Stunde nach der Einnahme ein. Der Vergiftete erleidet für 4 Stunden 1W+2Sp je Stunde. Preis: Eine Portion des Giftes sind ca. 10D wert.

Allgemeine Informationen

Nach einer Stunde wird euch schlecht. Euer Magen revoltiert. Voller Schmerzen liegt ihr auf der Erde und krümmt euch.

Die Zellentür öffnet sich und Bewaffnete dringen ein. Sie sind in grüne Gewänder gekleidet, tragen Schwerter und greifen euch an.

Meisterinformationen

Es kommen Angreifer entsprechend der Anzahl der Helden. Geht es den Helden zu gut oder zu schlecht, kann man die Anzahl natürlich variieren. Die Angreifer sind gedungene Straßenräuber aus Kusliks Unterwelt. Die grünen Umhänge hat ihnen einer der Verschwörer besorgt.

Die Helden sollten trotz Pilzvergiftung (AT/PA -1/-1) keine Probleme haben, die Angreifer zu besiegen. Diese fliehen sobald sie merken, dass die Helden ihnen überlegen sind.

Zudem zieht der Kampflärm die Gardisten an, die je nach Kampfphase nach ca. 10 Kampfrunden einschreiten.

Die Draconiter, die die Tür bewacht haben, können nicht eingreifen, denn sie liegen bewusstlos vor der Tür.

Die Vergiftung und der Angriff sind nicht dazu gedacht, die Helden zu töten, sondern aus Sicht der Verschwörer als Warnung. Zudem dient sie aus Meistersicht dazu, die Version des Prätors zu stützen.

Allgemeine Informationen

Nachdem alle Angreifer überwältigt sind, fesseln die Stadtwachen die Besiegten und führen sie ab.

Nur kurze Zeit später erscheint der Prätor wieder bei den Helden. Ein Novize begleitet ihn, stellt einen Rucksack ab und verlässt den Raum.

"Es tut mir leid.", beginnt der Madaion.

"Eure Ankunft lies sich nicht geheim halten, aber ich dachte, ihr wäret hier zumindest für ein paar Tage sicher. Ich könnte die Wachen verstärken lassen, aber es ist nur eine Frage der Zeit, wann der nächste Anschlag auf euch erfolgt. Ihr müsst Kuslik sofort verlassen!"

Spezielle Informationen

Haben die Helden keine Fragen, greift Madaion den Rucksack und winkt den Helden, ihm zu folgen.

Allgemeine Informationen

Vor der Tür der Zelle sind keine Wachen mehr. Der Prätor steigt die Treppe hinab, am Ausgang des Turmes vorbei bis in den Keller. Er die Helden durch einige Gänge, bis in eine kleine Zelle. Dort öffnet er eine versteckte Tür.

Eine Treppe führt ins Dunkel. Der Prätor nimmt eine Fackel aus einer Halterung, entzündet sie an einer Brennenden und geht voran.

Nach 10 Minuten Fußmarsch durch enge verwinkelte Gänge, endet der Gang an einer Tür. Der Prätor öffnet diese. Ihr befindet euch in einem unaufgeräumten Keller. Eine wacklige Treppe führt nach oben. Madaion löscht die Fackel und bedeutet euch, leise zu sein.

Vorsichtig steigt er die Treppe nach oben. An der Haustür lauscht er und wirft vorsichtige Blicke durch die Fensterläden. Nachdem er



sich davon überzeugt hat, dass draußen alles ruhig ist, entriegelt er die Tür und verlässt mit euch das Haus.

Obgleich es bereits dunkel ist, erkennt ihr, dass ihr in Aldtenküslich, in der Nähe des Hafens seid. Der Prätor führt euch zügig zu einer abgelegenen Stelle des Kais, an der ein kleines Segelboot vertäut liegt.

Meisterinformationen

Es ist wohl unwahrscheinlich, dass die Helden jetzt noch fliehen wollen, da sie ohnehin in Kürze wieder selbst über ihren Aufenthaltsort bestimmen können. Falls doch, so gelingt dies jetzt natürlich.

Wie bereits oben erwähnt, werden die Helden ihre Verfolger trotzdem nicht ohne weiteres los.

Allgemeine Informationen

Der Prätor schaut sich prüfend um.

"Im Boot liegt ein wenig Wegzehrung für die nächsten Tage."

Er reicht den Helden den Rucksack.

"Hier drin ist das einzige Dokument, das ich vor den Verschwörern retten konnte. Behandelt es vorsichtig und bringt es möglichst zurück."

Als Letztes zieht der Prätor einen Ring von seinem Finger.

"Falls ihr in Not seid und die Hilfe der Hesindekirche benötigt, so gebt diesen Ring einem Geweihten der Hesinde. Er weist euch als Beauftragten eines Hochgeweihten aus. Aber nutzt dieses Mittel nur im Notfall. Es erregt auf jeden Fall Aufmerksamkeit, die eurer Suche schaden kann."

Ein Geräusch hinter ihm lässt den Prätor herumfahren.

Obwohl niemand zu sehen ist, hebt der Prätor zum Abschied nur kurz die Hand, murmelt einen Segen und verschwindet dann eilig.

Meisterinformationen

Sie sollten als Meister nun einschätzen, wie es um die Kenntnisse der Helden um die Geschichte des Lieblichen Feldes (insbesondere die Zeit um Bosparans Fall)

und um ihre Kenntnisse zum Thema Hesinde steht.

Falls sie hier größere Lücken vermuten, können sie im Rucksack natürlich noch einige Dossiers über die entsprechenden Themen hinterlegen, die der Prätor vorbereiten lies.

Beispielsweise könnte sich ein "Brevier der 12göttlichen Unterweisung", eine Landkarte des Lieblichen Feldes oder ein altes Geschichtsbuch im Rucksack befinden.

Der Aufbruch

Eine Bootsfahrt

Spezielle Informationen

Gelingt den Helden eine um 2 erschwerte Probe auf "Boote fahren", so verlassen sie den Kusliker Hafen ohne Probleme. Die Hafeneinfahrt ist zwar bewacht, aber ein kleines Fischerboot, das den Hafen verlässt, erregt keine Aufmerksamkeit.

Allgemeine Informationen

Nachdem ihr den Hafen verlassen habt, stellt sich euch die Frage, in welche Richtung ihr fahren wollt.

Meisterinformationen

Es ist zu dunkel, um die Dokumente ohne künstliches Licht zu entziffern, ganz abgesehen davon, dass die Helden wohl nicht sofort auf Silas als Ziel ihrer Reise kommen.

Somit müssen sie sich entscheiden in welche Richtung sie das Boot steuern wollen.

Fahren die Helden Richtung Osten, so sind sie bereits auf dem richtigen Weg. Fahren sie nach Westen, so müssen sie entweder wieder zurückfahren oder Kuslik zu Lande umgehen.

Eine erneute Probe auf "Boote fahren" zeigt, ob die Helden auch wirklich in die gewünschte Richtung fahren. Misslingt die Probe, treiben sie Strömung und Wind in die entgegengesetzte Richtung.

Allgemeine Informationen

Nach einer anstrengenden Bootsfahrt erreicht ihr die Küste. Praios schickt sich gerade an, über den Goldfelsen im Osten aufzugehen.



Das Licht reicht gerade aus, die Dokumente ausführlich zu studieren.

Vorsichtig entrollt ihr das alte Schriftstück. Die Schriftzeichen sind bereits sehr blass, aber ihr könnt sie entziffern.

Spezielle Informationen

Geben Sie den Helden das Handout Nr.1.

"Vor ... Jahren lies die Göttin einen jungen Baumeister an ihrem Wissen ..., um seine Stadt zu schützen.

...unleserlich...

Die Göttin gebar ihm einen Sohn.

...unleserlich...

Er erbaute den Hort für ...

...unleserlich...

Zusammen schützen nun Vater und Sohn die Schätze der Göttin.

...unleserlich...

Xerane ... geschrieben im Jahre 1nBF in ..."

Meisterinformationen

Es ist jetzt an den Helden, den Text zu verstehen. Hesinde hat nur 2 Söhne (Nandus, Xeledon) und nur einer der beiden hat einen menschlichen Vater – Xeledon.

Das Brevier der 12göttlichen Unterweisung (Handout2) nennt den heiligen Ingalf von Silas als Vater.

Damit sollte Silas als Ziel der Reise feststehen.

Sollten die Helden das Rätsel nicht lösen können, müssen sie wohl oder übel jemanden fragen. Jeder halbwegs gebildete Einheimische – also kein Bauer, Tagelöhner oder Bettler – kennt die Söhne Hesindes.

"Vater und Sohn" ist auch ein Hinweis auf die beiden Standorte der Horte. Vater bezieht sich auf die Basaltfeste, in der Ingalf einst einen Hort anlegte und auch begraben liegt. Sohn bezieht sich auf die Statue im Tempel, die einst über dem Eingang stand.

Querfeldein oder Reichsstrasse

Spezielle Informationen

Nachdem die Helden sich entschieden haben, nach Silas zu reisen, stellt sich die Frage, auf welchem Wege die Helden so schnell, aber

auch so unauffällig wie möglich dorthin gelangen.

Meisterinformationen

Die Entfernung Kuslik - Silas beträgt ca. 100 Meilen Luftlinie. Das Geld, das der Prätor den Helden mitgab, reicht nicht, um für alle Helden Pferde zu kaufen.

Sollten die Helden aber genug eigenes Geld haben, so können sie in einem Dorf sicherlich ein paar alte Ackergäule erwerben.

Querfeldein und zu Fuß dauert die Reise ca. 5 Tage, auf der Strasse ca. 3. Mit einem Pferd beschleunigt sich die Reise jeweils um einen Tag.

Auf der Reise geschieht den Helden nichts, deshalb nur ein paar kurze Hinweise zur Reise.

Fall 3 (zu Pferd querfeldein) und Fall 4 (zu Fuß) auf der Reichsstrasse werden nicht extra behandelt. Die entsprechenden Informationen können aus Fall 1 und 2 zusammengesetzt werden.

Fall 1 – zu Fuß querfeldein

Spezielle Informationen

Ob mit oder ohne Karte ist die Orientierung kein großes Problem. Die Goldfelsen weisen stets den Weg Richtung Osten und zudem ist das Liebliche Feld dicht genug bevölkert, so dass man hin und wieder Reisende, Bauern oder Jäger trifft. Auch die Beschaffung von Nahrung stellt kein Problem dar. Jagdbares Wild findet ein halbwegs geübter Jäger ohne Schwierigkeiten. Ansonsten kann man z.B. von Bauern Wegzehrung kaufen.

Wilde Tiere oder Gesindel treiben sich in dieser Gegend nicht herum.

Natürlich lässt sich die eine oder andere Zufallsbegegnung einbauen.

Fall 2 – zu Pferde auf der Strasse

Spezielle Informationen

Es gibt im Wesentlichen zwei Wege nach Silas. Die Helden können die Strasse nach Arivor und von dort aus die Reichsstrasse nach Süden nehmen. Oder die Helden nehmen



einen kleinen Umweg in Kauf und reisen an der Küste Richtung Süden, bevor sie ins Landesinnere abbiegen.

Sollten die Helden diesen Weg nehmen, geben Sie ihnen ruhig das Gefühl, beobachtet zu werden. Ein Wanderer, der sich immer wieder nach ihnen umsieht, ein Wirt, der stirnrunzelnd mit seiner Frau über die Helden zu tuscheln scheint.



Silas

Allgemeine Informationen



Schon von weitem seht ihr die Mauern von Silas. Alt und verfallen bieten sie keinen wirklichen Schutz mehr vor Angreifern. Drei Türme beherrschen die Mauer.

Kurz vor der Stadt überquert ihr die breite Brücke über den Sikram. Rechterhand seht ihr den Hafen der Stadt, der sich an eine Bresche der Mauer schmiegt.

Der breite, braune Strom fließt ruhig und trägt in seinem Bett.

Um euch herum herrscht geschäftiges Treiben. Händler ziehen in die Stadt, Reisende verlassen sie. Euch fallen viele Reisende in den Regenbogenfarben Tsas auf.

Einwohner: 3070 (davon 150 Angroschim)
Garnison: 3 Banner Gräflische Hellebardiere, 20 Stadtgardisten, 20 Kanalzollgardisten
Tempel: Hesinde, Tsa, Ingerimm, PEraine, Efferd

Spezielle Informationen

Würfeln Sie verdeckt eine Probe auf Sinnesschärfe. Gelingt diese, so fällt den Helden auf, dass der Fluss durch Deiche in sein Bett gezwungen wurde.

Allgemeine Informationen

Die zwei Gardisten mustern den Strom der Einreisenden nur flüchtig. Unbeobachtet könnt ihr zwischen den Händlern in die Stadt gelangen.

Meisterinformationen

Da nicht voraussehbar ist, wie die Helden bei ihren Recherchen ab jetzt vorgehen werden, folgt nun eine Auflistung der Bauwerke, die die Helden vermutlich interessieren werden.

Zudem gibt es eine Liste jener Informationen und Legenden, die den Helden weiterhelfen können.

Außerdem gibt es spezielle Informationen über die beiden Horte sowie die möglichen Finale.

Es existiert für Silas kein offizieller Stadtplan. Sie müssen also an dieser Stelle improvisieren.

Spezielle Informationen

Silas erstreckt sich auf einer Fläche von ca. 5 Acker (1 Acker = 100x100 Schritt, Silas hat also ungefähr eine Größe von 250x200 Schritt). Die heutige Stadtmauer war einst die Mauer des Silem-Horas-Palastes (s.u.).

Dank des neuen Kanals, der den Sikram und den Onjet verbindet, erreichen nun auch mehr Schiffe Silas. Die Stadt erlebt dadurch zurzeit einen wirtschaftlichen Aufschwung.

Zentraler Punkt der Stadt ist der Marktplatz. Hier finden sich neben den obligatorischen Marktständen und der Stadtverwaltung auch ein paar Gasthäuser, in denen die Helden Unterkunft finden können.

In der Stadt fallen schnell die Angroschim auf. Die Zwerge sind vor Generationen aus den Goldfelsen eingewandert und haben seitdem Silas als Stadt der Goldschmiedekunst berühmt gemacht.

Viele Menschen pilgern zum Tsa-Tempel. Die Pilger tragen Kleidung in Regenbogenfarben.

Außerdem trifft man vor allem abends viele Schiffer und Treidler, die die Kneipen der Stadt unsicher machen.

Meisterinformationen

Das Stadtwappen von Silas zeigt zwei Hörner über einem Jagdhund. Gekrönt wird das Wappen von einer Mauer mit fünf Türmen. Das Wappen hat nichts mit den Horten zu tun, könnte die Helden jedoch auf eine falsche Fährte locken, da nur noch drei der Türme stehen.



Die Bauwerke

Der Silem-Horas Palast

Allgemeine Informationen

Der alte Palast beeindruckt vor allem durch seine schiere Größe. Zwar stehen von den Gebäuden des Palastes nur noch Ruinen, doch die Stadtmauer gibt ein lebendiges Zeugnis der einstigen Größe. Auch in der Stadt trifft man immer wieder auf einzelne Säulen oder Mauerreste. Einige Häuser sind offensichtlich an alte Mauern angebaut worden.

Spezielle Informationen

Sollen die Helden auf der Suche nach Artefakten sein, so lassen sie sie ruhig ein wenig buddeln. Mit etwas Glück finden sich ein paar Tonscherben oder ein altes Mosaik.

Der Hesindetempel

Allgemeine Informationen

Der Hesindetempel ist trotz seiner Bedeutung ein unauffälliges Gebäude. Von 3 Seiten ist das Gelände des Tempels (ca. 20x50 Schritt) von hohen Dornenhecken umgeben. Die Vorderfront zeigt eine Fassade, die euch an die Architektur der Stadtmauer erinnert.

Ein Novize steht vor dem Eingang und begrüßt euch freundlich. Zwei Draconiter

stehen neben ihm und mustern die Besucher genau.

Das Innere des Tempels ist durch die hohen Fenster von Licht durchflutet. Gegenüber dem Eingang steht hinter der Schlangengrube die Hesindestatue des Tempels. Es zeigt Hesinde als barbusige Frau, die in den Händen eine Schlange über den Kopf hält.

In linken Flügel des Tempels steht die Statue eines jungen Mannes. Er steht mit dem Rücken zu euch, als blicke er aus dem Fenster.

Abgesehen vom Heiligtum um die Statue herum, scheint der Tempel ein Museum zu sein. Ungefähr ein Dutzend Besucher betrachten interessiert die zahlreichen Regale, Tische und Vitrinen, in denen zahllose Artefakte ausgestellt werden. Zwei Draconiter achten darauf, dass niemand ein Stück für seine private Sammlung mitnimmt. Ein älterer Geweihter beantwortet freundlich die Fragen der Besucher.

Spezielle Informationen

Der "Tempel der Wahren Schlange" ist eines der wenigen Bauwerke, die aus Bosparanischer Zeit stehen geblieben sind.

Einst hatte der Tempel einen sechseckigen Grundriss. Im Laufe der Jahre reichte der Platz jedoch nicht mehr, so dass zwei weitere

Xeledon

Obwohl kein Schild den Namen der Skulptur nennt, ist Xeledon der Spötter deutlich zu erkennen. Die Statue ist ca. 2 Schritt hoch und aus weißem Marmor gefertigt. Die Skulptur steht auf einem Sockel des gleichen Materials (ca. 1/2 Schritt hoch). Die Figur zeigt deutliche Beschädigungen, meist kleine Kratzer oder Abschürfungen.

An der Maserung des Marmors kann man schnell erkennen, dass die Statue aus einem Stück gefertigt wurde. Es sind auch keine Risse erkennbar, die auf eine versteckte Mechanik oder ein geheimes Versteck hinweisen.

Xeledon ist als junger Mann dargestellt, er trägt eine Toga. Auf seiner linken Schulter trägt er das Zeichen Hesindes – eine Schlange. Sein Gesicht grinst spöttisch, seine Hände trägt er vor der Brust verschränkt

Vom Inneren des Tempels kann man nicht sehen, wohin Xeledon blickt (Es sei denn, man klettert auf die Statue).

Mit einer gelungenen Probe auf Orientierung kann man sich aber die Richtung merken und ihr außerhalb des Tempels folgen. Das einzig interessante auf diesem Weg ist die Basaltfeste.

Einst stand die Statue auf dem Brunnen bzw. dem Eingang zum Hort, im hinteren Teil des Tempels. Irgendwann wurde die Statue umgestellt. Ihr jetziger Standort hat somit eigentlich nichts mehr mit dem Hort zu tun.



Sechsecke angebaut wurden und dem Tempel nun eine dreieckige Grundform geben.

Das Gelände des Tempels ist von einer 2 Schritt hohen Dornenhecke umgeben.

Das hintere Sechseck ist das Heiligtum des Tempels. Hier steht die Statue Hesindes. Hinter der Statue befinden sich 3 Räume, in denen Geweihte schlafen.

Im linken und rechten Flügel stehen jene Artefakte, die die Geweihten als interessant zu zeigen einstufen.

Die Statue im linken Flügel stellt Xeledon dar. Er wurde als junger Mann in einer Toga abgebildet. Sein Gesicht hat einen spöttischen Ausdruck, sein Blick schweift aus dem Fenster.

Die Basaltfeste

Allgemeine Informationen

Die Feste erhebt sich am östlichen Rand der Stadt auf einer kleinen Anhöhe. Fandet ihr die Stadtmauer schon alt, so sieht die Feste um einiges älter aus. Ein mächtiger Wehrturm erhebt sich über der trutzigen Burg.

Spezielle Informationen

Die Anhöhe ist ca. 20 Schritt hoch und bietet der Feste eine Grundfläche von ca. 50x50 Schritt. Über einen Aufweg gelangt man zum Tor der Feste, welches Tag und Nacht von 2 Gardisten bewacht wird. Im Verlies der Feste werden die Gefangenen der Stadtwache bis zu deren Verhandlung untergebracht.

Meisterinformationen

Die Helden können die Feste nicht ohne weiteres betreten. Es gibt aber Möglichkeiten, trotzdem in die Feste zu gelangen.

Verhaftung: Die Helden könnten eine kleine Straftat (Diebstahl, Prügelei) begehen, um sich einsperren zu lassen. Diese Variante hat allerdings den Nachteil, dass man nicht mehr gänzlich unerkannt in der Stadt agieren kann. Es ist stets zu befürchten, von einem Gardisten erkannt zu werden.

Eine Erlaubnis der Stadtverwaltung: Insbesondere Helden mit hohem SO können bei der Stadtverwaltung vorsprechen und vom Kämmerer eine Erlaubnis bekommen, in

Begleitung eines Gardisten/Hesindegeweihten die Feste zu besichtigen. Allerdings sind die Helden bei dieser Variante nie allein.

Einbruch: Um in die Feste eindringen zu wollen, muss man ein sehr guter Kletterer sein. Da der Basalt sehr hart ist, kann man Hilfsmittel wie Pickel oder Steigeisen nicht gebrauchen. Eine Probe auf Klettern +10 ermöglicht den Zugang.

Magie: Ein Magier könnte auf die Idee kommen, sich in die Feste zu teleportieren. Der Basalt behindert allerdings die Rematerialisierung. Sollte das Ziel innerhalb der Feste liegen, so ist es Meisterentscheidung, die Abweichung festzulegen (Zauber misslungen, Magier erscheint an einem anderen Ort der Stadt, Magier steckt im Basalt fest...).

Die Feste besteht aus Basalt. Dieser behindert Magier in der Ausübung ihrer Fähigkeiten. Solange sich der Held außerhalb der Gebäude der Feste aufhält, bemerkt er evtl. leichte Kopfschmerzen (Sinnesschärfe +10). Im Kellergeschoss sind die Kopfschmerzen deutlich fühlbar. Zauber sind um 5 erschwert, in Hesindes Hort um 15.

Die Stadtmauer

Allgemeine Informationen

Die Mauer, die einst die Grenze des Alten Palastes markierte, dient heute als Stadtmauer. Sie ist 3 Schritt hoch, jedoch an vielen Stellen eingestürzt und notdürftig mit Blockaden geschützt. Allerdings hat der Anstieg der Wirtschaft auch mehr Geld in die Stadtkasse gespült, so dass an einigen Stellen nun an der Wiederherstellung der Mauer gearbeitet wird. Die Mauer ist aus Bruchsteinen erbaut. Die Architektur der Türme ist bosparanisch.

Von den 5 Türmen des Stadtwappens sind noch 3 erhalten. Einer steht auf der Feste, einer steht am nordwestlichen Stadttor, der dritte am südöstlichen.



Spezielle Informationen

Es ist kein Problem, auf den Wehrgang der Mauer zu kommen, allerdings finden die Stadtwachen dies nicht lustig und verfolgen die Übeltäter. Die 2 Türme der Mauer dienen als Wachstuben.

Allgemeine Informationen

Die Mauer hat nichts mit der Suche der Helden zu tun. So die Helden die Türme untersuchen, finden sie keinerlei Anzeichen für ein Kellergeschoss.

Der neue Palast

Allgemeine Informationen

Der neue Palast hat nichts von der Größe des Alten. Trotzdem spiegelt er den Status der Familie Marvinko wieder.

Spezielle Informationen

Die Helden werden nicht vorgelassen, da die Familie gerade verreist ist. Auch ein hoher SO nützt hier nichts.

Die Stadtverwaltung

Allgemeine Informationen

Das schlichte Haus am Markt ist der Sitz der Stadtverwaltung. Eine kleine Ansammlung von Menschen steht vor der Tür und wartet darauf, gehört zu werden.

Spezielle Informationen

Ein Angestellter der Verwaltung nimmt die Gesuche der Wartenden auf und leitet diese nach SO weiter. Ab SO 10 wird man bevorzugt behandelt. Ein SO von unter 7 garantiert eine lange Wartezeit.

Meisterinformationen

Der Stadtkämmerer ist bereit, einem Helden mit SO von 10 oder mehr, die Genehmigung zur Besichtigung der Feste zu Forschungszwecken zu gestatten. Bei einem

SO unter 10 muss schon ein Bestechungsgeld her, damit der Kämmerer beide Augen zudrückt.

Sollten die Helden aber ihr Anliegen nicht glaubhaft vortragen, so lehnt der Kämmerer ohne Umschweife ab und wirft die Helden hinaus. Schließlich ist die Feste ein Teil der Stadtbefestigung und damit militärisches Geheimnis.

Das gesiegelte Schriftstück, welches die Helden evtl. erhalten, erlaubt ihnen die Besichtigung der Feste in Begleitung eines Gardisten für die oberhalb gelegenen Teile bzw. eines Geweihten für die Verliese.

Der Tsatempel

Allgemeine Informationen

Der Tsatempel ist das Ziel vieler Pilger der Stadt. Doch nicht das Tempelgebäude ist das Ziel, sondern der großzügig angelegte Garten des Tempels. Darin tummeln sich Dutzende Arten Eidechsen.

Spezielle Informationen

Hier können die Helden einige Gerüchte aufschnappen, da sich hier viele Leute tummeln.

Der Hafen

Allgemeine Informationen

Der Hafen der Stadt liegt außerhalb der Stadtmauern, ist aber durch einen Durchbruch der Mauer zu erreichen. Im Hafen tummeln sich viele kleine Handelsschiffe, die durch den neuen Kanal bis hierher gefahren sind. An den Kais hat sich ein provisorischer Markt gebildet, auf dem die Händler ihre Waren anbieten.

Die Schiffe sind meist Treidelkähne oder leichte Flussegler.



Legenden über Silas

Der heilige Geron: An der Mardilo-Mündung bei Marvinko soll der heilige Geron seine erste große Tat mit dem Schwert Siebenstreich vollbracht haben, indem er die große Schlange von Sikram tötete, ein echsisches Götzenwesen.

Der heilige Ingalf: Hesinde erschien einem jungen Baumeister aus Silas in einem Wäldchen. Sie gab ihm das Wissen, um seine Stadt mit Deichen vor dem jährlichen Hochwasser zu schützen.

Xeledon: Hesinde soll mit Ingalf den Halbgott Xeledon gezeugt haben.

Erwähnung: Die ältesten Dokumente stammen aus dem Jahr 1331 Horas, als Kaiser Brigon der "Siedlung an der Sikrambrücke" das Marktrecht gewährte.

Im Jahre 1972 Horas wurde der Eidechsenarten der Tsa errichtet. Seither wird hier eine unglaubliche Anzahl verschiedener Eidechsenarten gezüchtet, so dass der Tempel sich zu einer Pilgerstätte entwickelt hat.

Seit der König-Therengar-Kanal die Flüsse Sikram und Onjet verbindet, geht es mit dem Handel in Silas wieder bergauf. Es besteht jetzt eine direkte Verbindung bis nach Methumis.

Ein neues Hafengebäude wurde kürzlich eingeweiht, um dem steigenden Warenverkehr nachzukommen.

Von den ca. 3000 Einwohner Silas sind ca. 150 Angroschim. Vor mehr als 1000 Jahren kamen sie aus den Golsfelsen und ließen sich in der Stadt nieder. Seitdem blüht die Goldschmiedekunst und hat die Erzeugnisse des Handwerks weithin berühmt gemacht und Silas einen der reichsten Ingerimmtempel Aventuriens beschert.

Legenden über den Tempel

Der Tempel der wahren Schlange wurde von Silem-Horas selbst gegründet. Neben vielen Artefakten aus der Zeit vor der Zerstörung, besitzt der Tempel auch die einzige größere Statue des Xeledon Aventuriens.

Der Volksmund behauptet, Hesinde selbst habe ihr Heiligtum mit einer schützenden Illusion umgeben, so dass es den Garethern nicht auffiel und unbeschadet blieb.

Heute ist der Tempel, nach der Kusliker Halle, der wichtigste Tempel des Horasreiches. Der Erzwissensbewahrer Abelmir Marvinko residiert hier. Dieser ist Mitglied des Hohen Schlangennrates, Aufseher der Tempel und Schreine von Grangor bis Drol, Kronsekretär für Volksbildung usw.

Er ist auch Oberster Kustos von Silas und als solcher zuständig für die Bewahrung des Wissens, welches in Form der Reste der Vergangenheit, sei es als Tonscherbe, Mosaikboden ... in Silas immer wieder zu Tage tritt.



Legenden über die Feste

Auf einer Anhöhe im Ostteil der Stadt liegt die schwarze Basaltfeste. Schon Silem-Horas soll die Feste genutzt haben. Über ihre Entstehung allerdings ist nichts bekannt. Experten für Architektur ordnen den Stil als präbosparanisch ein. Das Gestein ist im Übrigen so widerstandsfähig, dass selbst die Versuche der Garethher, die Feste zu schleifen, relativ erfolglos blieben. Heute hat die Garnison der 3 Banner Hellebardiere ihren Sitz in der Feste.

Legenden über den alten Palast

Silem: Er wählte den Platz, der gleichweit von Bosparan und Kuslik entfernt lag, als Ruhesitz und lies sich einen fast 5 Acker (100x100) großen Palast erbauen. Die Mauern stehen noch heute – als Stadtmauer

Legenden über die Zerstörung

Die Garethher zerstörten nahezu alles in Silas. Nur die Außenmauern des Palastes und Teile des Hesindetempels überstanden die Plünderung. Die alten Mauern werden heute als Stadtmauern genutzt.

Auch hier lassen sich Gerüchte über Silas erfahren, ohne in Verdacht zu geraten, zu spionieren. Da viele Fremde hier ankommen, fällt Recherche nicht auf.

Was nun?

Recherchen im Tempel

Spezielle Informationen

So die Helden im Hesindetempel nach der Geschichte Silas' fragen, werden sie stets an Hesindian verwiesen, da dieser der Experte auf diesem Gebiet sei.

Hesindian kann ihnen jede der Legenden aus dem grauen Kasten erzählen. Er kann auch falsch verstandene Informationen richtig stellen.

Falls die Helden eine Erlaubnis zur Besichtigung der Feste haben, müssen sie sich darum kümmern, einen Geweihten als Begleitung zu bekommen. Dies wird erneut Hesindian sein.

Meisterinformationen

Hesindian ist bereits sehr alt. Er bemerkt nicht, wenn die Helden "verdächtige Fragen" stellen.

Recherchen in der Stadt

Spezielle Informationen

Es braucht schon ein wenig Geschick, um herauszubekommen, wer Einheimischer und wer nur Gast in Silas ist. Dementsprechend ist auch der Wahrheitsgehalt der Informationen

Recherchen im Palast

Allgemeine Informationen

Die Gardisten am Tor des Schlosses haben kein Einsehen mit euch. Da die Herrschaften nach Vinsalt gereist seien, sei niemand hier, der mit den Helden reden könnten.

In einem Monat sollten sie es aber erneut vorsprechen.

Spezielle Informationen

Es gibt hier keinerlei Informationen, die den Helden weiterhelfen könnten. Sollten die Helden in den Palast eindringen wollen, so werden sie verhaftet und in die Feste verbracht. Allerdings ist dies kein Kavaliersdelikt, sondern gilt als Staatsverbrechen.

Recherchen in der Feste

Spezielle Informationen

Kommen die Helden mit einem Schreiben der Stadtverwaltung, so müssen sie bei der Wache ihre Waffen abgeben. Die Wachen suchen nicht nach versteckten Waffen. Ein Magierstab mag dabei durchgehen, je



nachdem, wie geschickt sich der Magier anstellt.

Je nach SO der Helden werden sie von einem Offizier oder einem Gardisten geführt. Die oberirdische Führung dauert nur 10 Minuten. Die unterirdische Führung dauert etwas länger. Der Hesindegeweihte erklärt ausführlich die Mosaik, die Wände und Boden der Zellen bedecken.

Die Abwerbung

Spezielle Informationen

Die Helden werden kurz nach ihrem Eintreffen von den "Verschwörern" kontaktiert.

Allgemeine Informationen

Während ihr durch die Stadt geht, rempelt euch ein kleiner Junge an. Mit einem Griff an den Geldbeutel stellt ihr fest, dass dieser zwar offen, aber noch vorhanden ist.

Spezielle Informationen

Die Helden können den Kleinen nur fangen, wenn sie sofort hinterher rennen. Der Kleine bestreitet gestohlen zu haben (was richtig ist). Er sagt, ein Fremder hat ihm eine Münze gegeben, wenn er den Helden den Zettel zusteckt. Beschreiben kann er den Fremden nicht.

Allgemeine Informationen

"Kommt heute Abend nach Sonnenuntergang zum Hafen. Wartet am Mauerdurchbruch."

Spezielle Informationen

Der Zettel stammt von Hakon, einem der Verschwörer aus Kuslik. Der Zettel ist ernst gemeint.

Der Mauerdurchbruch ist ca. 20 Schritt breit und ein ausgetretener Weg führt hier vom Hafen in die Stadt. Ein paar große Steine und ein paar gestapelte Fässer können Deckung bieten.

Allgemeine Informationen

Die Sonne ist gerade untergegangen, als sich euch ein Mann in einem schwarzen Umhang

nähert. Er nickt euch kurz zu und geht weiter in Richtung Hafen. Nach ein paar Schritten schaut er sich um, um sicherzugehen, dass ihr ihm folgt.

Der Fremde führt euch in einem kleinen Bogen zu einer ruhigen Stelle unterhalb der Stadtmauer.

Dort wartet er auf euch.

Spezielle Informationen

Natürlich können die Helden den Fremden auch überwältigen und zu einem Ort ihrer Wahl bringen. Das ändert wenig an seinem Verhalten.

Allgemeine Informationen

"Hesinde zum Gruße. Verzeiht, wenn ich mich nicht namentlich vorstelle. Nur soviel, ich bin Forscher und arbeite wie viele meiner Kollegen am Kusliker Hesindetempel. Seit ihr den Hort Hesindes gefunden habt, gehen beunruhigende Dinge dort vor.

Ich weiß, dass ihr im Auftrag des Prätors hier seid. Ihr sucht hier in Silas nach dem zweiten Hort.

Habt ihr einmal darüber nachgedacht, ob der Prätor euch die Wahrheit gesagt hat? Seit die Nachricht von eurem Erfolg in Kuslik eintraf, geschahen seltsame Dinge. Dokumente gingen verloren, ein Novize verschwand, man hinderte uns an unseren Forschungen. All dies geschah auf Anweisung des Prätors. Wir befürchten, dass er den zweiten Hort für sich haben will. Warum sonst hätte er euch unter so seltsamen Umständen anheuern sollen? Er hätte Geweihte schicken können oder die Draconiter.

Alles worum ich euch bitte ist folgendes: Wenn ihr den Hort finden solltet, gebt die Information nicht dem Prätor, gebt sie mir. Sonst wird der Prätor euch verschwinden lassen und niemand wird an Hesindes Schatz teilhaben können."

Meisterinformationen

Falls die Helden Hakon unterbrechen, so wird er seine Argumente trotzdem loswerden wollen. Er versucht alles, um die Helden an



der Rechtschaffenheit des Prätors zweifeln zu lassen.

Sollten die Helden Wahrheitszauber an ihm versuchen, so funktionieren diese nicht. Ein Amulett schützt ihn.

Sollten die Helden auf seinen Vorschlag eingehen, so nennt Hakon ihnen einen Treffpunkt in Silas, an dem sie eine Nachricht für ihn hinterlassen können.

Spezielle Informationen

Falls die Helden einen Beweis seines guten Willens verlangen, so gibt er ihnen die Information, dass der Hort an 2 Stellen der Stadt versteckt ist. Wissen die Helden dies schon, so geben sie eine beliebige andere wahre Information heraus.

Der Hort in der Feste

Spezielle Informationen

Welche Informationen braucht man?

Die Helden sollten wissen, dass der Hort an 2 Stellen versteckt ist. Da nur wenige Gebäude in Silas die Zerstörung überstanden haben, sollte die Feste schnell auffallen.

Wenn man dann noch erfährt, dass die Keller mit zwölfgöttlichen Motiven gepflastert sind...

Meisterinformationen

Der Hort in der Feste wurde einst vom Heiligen Silas erbaut. Dieses Wissen ist aber mit der Zeit verlorengegangen, so dass der Hinweis aus dem Dokument eigentlich ins Leere läuft.

Wie kommt man hinein?

Einbruch
Verhaftung
Führung
Genauerer siehe oben

Wie öffnet man den Hort?

In jeder der 3 Zellen findet sich an der Rückwand eine Darstellung Hesindes als barbusige Frau. Über dem Kopf trägt Hesinde



eine Schlange in den ausgestreckten Händen. Drückt man die Mosaiksteine, die die Eckpunkte der Schlange markieren, so hört man hinter der Wand eine Mechanik arbeiten und eine kleine Tür (ca. 1x1,5 Schritt) öffnet sich. Hinter der Tür befindet sich ein schmaler Gang (1 breit, 1,5 hoch, 2 lang). Am Ende des Ganges ist wieder eine Tür. Diese lässt sich nur öffnen, wenn man die äußere Tür von innen schließt (Schleusenprinzip). Das funktioniert in beiden Richtungen.

Hinter der zweiten Tür geht der Gang weiter und trifft wenig später auf einen kleinen Raum mit 3 weiteren Gängen. 3 der Gänge führen zu den Zellen (mit Schleuse), ein Gang führt über eine Wendeltreppe ca. 10 Schritte nach unten. Hier ist erneut eine Schleuse.

Der Hort

Verlässt man die Schleuse, so findet man sich in einer Art Studierzimmer. Hölzerne Pulte, Öllampen und Fackeln sind die Ausstattung. Zwei Gänge verlassen den Raum. Der linke Gang führt in einen Ruheraum. Hier finden sich alte Bettgestelle, ein Becken mit fließendem Wasser und ein Loch im Boden. Ein Belüftungssystem sorgt für frische Luft. Der andere Gang führt im Kreis um den Berg. Von diesem gehen Kammern ab. In jeder Kammer stehen steinerne Särge. Jeder ist 1x1x2 groß.

Ingalfs Sarg

Eine der Kammern liegt auf der anderen Seite des Ganges. Der Sarg hierin lässt sich nicht öffnen. Auf dem Deckel steht in altmodischen Buchstaben "INGALF".

Die Schätze

Die Särge schützen ihren Inhalt. Die Deckel der Särge lassen sich erstaunlich leicht zur Seite schieben. Man kann unter dem Deckel eine Mechanik erkennen.

In jedem Sarg liegen magische Artefakte, z.B. Magierstäbe, Teppiche, Lampen, Amulette, usw.



Wie kommt man wieder heraus?

Die Schleuse lässt sich nur öffnen, wenn sämtliche Sargdeckel verschlossen sind. Jeder Deckel lässt sich wiederum nur schließen, wenn der Inhalt des entsprechenden Sarges wieder komplett ist. Das funktioniert über eine Mechanik, die das Gewicht der im Sarg befindlichen Gegenstände misst.

Falls die Helden also keine genaue Waage und einen Beutel feinen Kies dabei haben, wird es schwer, die Mechanik auszutricksen. Sinn der Sache ist, dass alle Dinge im Hort bleiben.

Wenn Ihre Helden partout nicht darauf kommen, so lassen Sie sie in einem Sarg eine entsprechende Notiz finden.

Der Hort im Tempel

Spezielle Informationen

Welche Informationen braucht man?

Die Helden sollten wissen, dass der Hort an 2 Stellen versteckt ist. Da nur wenige Gebäude in Silas die Zerstörung überstanden haben, sollte der Tempel schnell auffallen.

Ohnehin sollte die Erwähnung der Xeledon Statue auf den Tempel deuten.

Wie kommt man in den Tempel?

Im Hof des Tempels ist ein alter Brunnen. Um diesen zu erreichen, muss man auf das Tempelgelände. Dazu muss man entweder die Dornenhecke überwinden, durch den Tempel in den Hof kommen oder auf magischem Wege eindringen.

Der Tempel wird von Draconitern bewacht. Zwei stehen ständig vor der Tür. Zwei weitere patrouillieren regelmäßig um das Gelände. Eine Runde dauert ca. 15 Minuten.

Werden die Helden erwischt, so werden sie von den Draconitern festgehalten, bis ein Hochgeweihter erscheint. Dieser lässt sie auf die Feste bringen, so die Helden keine gute Erklärung haben.

Wie öffnet man den Hort?

Im Brunnen gibt es keine Steigeisen. Entweder jemand kann hervorragend klettern (+10) oder die Helden brauchen ein Seil. In

fünf Schritt Tiefe können die Helden ein Mosaik erkennen, das wie in der Feste, Hesinde darstellt. Das Drücken der Schlange öffnet auch hier eine Schleuse.

Der Hort

Hinter der Schleuse befindet sich ein Gewölbe in den Ausmaßen des alten Tempels. Hier gibt es allerdings keine Särge, sondern der Raum ist voller Regale. In den Fächern liegen kleine Pakete, in Segeltuch eingewickelt.

Machen sie den Helden bewusst, dass sie sich direkt unter dem Tempel befinden, also auf bzw. unter geweihtem Boden. Lächerliche Dinge könnten also Folgen haben.

Die Schätze

Sollte die Helden ein Paket auswickeln, so halten sie ein altes Buch mit dem Symbol einer sich selbst verschlingenden Schlange in den Händen. Die Schrift ist schwer entzifferbar (Lesen +10, Sprache Guldendänisch). Es sind die "Bücher der Schlange", die jeder Hesindegeweihte schreibt.

Wie kommt man wieder heraus?

Die Schleuse soll die Bücher vor eindringendem Wasser schützen. Mitnehmen kann man die Bücher also.



Die Entscheidung

Meisterinformationen

Die Helden haben nun beide Verstecke gefunden und stehen nun vor der Entscheidung, wem sie ihr Wissen weitergeben wollen.

Da nicht klar ist, wie die Helden sich entscheiden, hier zwei mögliche Finale.

Pro Verschwörer

Spezielle Informationen

Nachdem die Helden am vereinbarten Ort eine Nachricht für Hakon hinterlassen haben, nimmt dieser innerhalb weniger Stunden mit den Helden Kontakt auf.

Er ist sehr erfreut, dass die Helden Erfolg hatten. Um den Hort bergen zu können, möchte er Unterstützung aus Kuslik anfordern. Diese kann aber erst in 5 Tagen da sein. Hakon verabredet sich also mit den Helden an einem Ort ihrer Wahl in Silas in 5 Tagen.

Falls die Helden ihn nicht darauf ansprechen, verspricht Hakon von sich aus eine großzügige Bezahlung.

Fünf Tage später treffen die Helden dann auf Hakon und seine 9 Begleiter. Alle sind dunkel gekleidet, so dass sich ihre Identität nicht offenbart.

Hakon hat ein Schriftstück dabei, das ihnen Zugang zur Feste gewährt, ohne dass sie ihre Waffen abgeben müssten oder eine Begleitung bräuchten.

Verschwörer in der Feste

Nachdem die Helden die Verschwörer in den Hort geführt habt, ziehen diese ihre Waffen und greifen an.

Die Übermacht von 7 Angreifern dürfte die Helden eine Weile beschäftigen. Bevor der Kampf jedoch entschieden ist,...

...trifft der Prätor ein

Die Schleuse öffnet sich und der Prätor betritt den Hort. In seinem Gefolge befinden sich 20 Draconitern und 3 Geweihte. Ohne große

Worte greifen die Draconiter eure Gegner an und haben sie in kürzester Zeit besiegt,

Das argelianische Gericht

Im Studierzimmer des Hortes wird ein improvisiertes Gericht gehalten. Die Verschwörer (3 Geweihte und 7 Bürger) werden für schuldig befunden, gegen Hesinde gefrevelt zu haben. Die Geweihten werden zu Novizen degradiert und ins Bornland verbannt. Den Bürgern wird der Zutritt zu jeglichen Einrichtungen der Hesindetempel verboten.

Den Helden wird die arglistige Täuschung der Verschwörer zu gute gehalten. Da sie den Hort gefunden haben, muss Hesinde ihnen geholfen haben und ihnen wohlgesonnen sein. Sie werden freigesprochen, dürfen Silas aber nicht mehr betreten.

Pro Prätor

Auf nach Kuslik

Sollten die Helden ihre Informationen lieber dem Prätor anvertrauen, so können sie mit gekauften Pferden in 3 Tagen in Kuslik sein. Zu Fuß dauert es entsprechend länger.

Treffen mit dem Prätor

Der Prätor ist sehr erfreut, dass die Helden Erfolg hatten. Über die Verunglimpfung der Verschwörer ist er nicht verwundert, aber sehr verärgert.

Die Falle für die Verschwörer in der Feste

Sollten die Helden nicht vorschlagen, den Verschwörern eine Falle zu stellen, so wird Madaion dies tun. Die Helden sollen sich in 5 Tagen mit möglichst vielen Verschwörern in Silas verabreden.

Madaion wird dann bereits in der Feste warten (so die Helden ihm verraten, wie er den Hort betreten kann, ansonsten folgt er). Die Helden sollen die Verschwörer in den



Hort führen und den Ausgang blockieren (Sargdeckel auf). Die Draconiter des Prätors werden die Verschwörer dann arretieren.

Die Falle

Nehmen die Helden mit Hakon Kontakt auf, so ist dieser nun sehr misstrauisch, da er natürlich bemerkt hat, dass die Helden in Kuslik waren. Es ist Sache der Helden den Verdacht zu zerstreuen.

Gelingt dies, so sagt Hakon zu, am vereinbarten Treffpunkt mit seinen Verbündeten zu sein.

Am vereinbarten Treffpunkt erscheint Hakon mit 9 Begleitern. Alle sind dunkel gekleidet, so dass sich ihre Identität nicht offenbart.

Hakon hat ein Schriftstück dabei, das ihnen Zugang zur Feste gewährt, ohne dass sie ihre Waffen abgeben müssten oder eine Begleitung bräuchten.

Nachdem die Helden die Verschwörer in den Hort geführt haben, ziehen diese ihre Waffen und greifen an.

Ist Madaion bereits in der Feste, so greift er sofort ein, ansonsten müssen die Helden 10 Kampfrunden durchhalten.

Die Draconiter überwältigen die Verschwörer ohne Probleme.

Das argelianische Gericht

Im Studierzimmer des Hortes wird ein improvisiertes Gericht gehalten. Die Verschwörer (3 Geweihte und 7 Bürger) werden für schuldig befunden, gegen Hesinde gefrevelt zu haben. Die Geweihten werden zu Novizen degradiert und ins Bornland verbannt. Die Bürger werden aus Kuslik verbannt.

Das Gericht dankt den Helden für ihren Einsatz im Namen Hesindes. Den Helden wird als Dank eine Leistung gewährt, die der Kusliker Tempel erbringen kann, also z.B. (nach Meisterentscheid): Abschrift eines "ungefährlichen" Buches, Analyse eines Artefaktes, Recherche in der Bibliothek, Karten, Weiterbildung auf einem bestimmten Gebiet.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten Freiwürfe auf Götter und Kulte, Geschichtswissen.

Die Helden erhalten für das erfolgreiche Finden der Horte 300 AP. Sollten die Helden den Verschwörern helfen, so werden 50 AP abgezogen. Die Helden, die die Funktion der Mosaik, Schleusen und Sargdeckel entdecken, erhalten je 20AP.

Sollten die Helden den Verschwörern eine Falle stellen, so gibt es 50AP.



Anhang

Personen

Der Prätor

Madaion Sphyritys ist ein älterer Geweihter in der Tracht eines Hochgeweihten. Sein Verhalten ist freundlich aber bestimmt. Er ist sich bewusst, dass er eine Autorität ist und setzt diese auch ein. Er trägt ein Amulett, das ihn vor Zaubern schützt.

Für Madaion werden keine Werte angegeben. Zum einen würde er sich nicht zu wehren wissen, zum anderen sollten Sie es in diesem Abenteuer nicht dazu kommen lassen, dass die Helden einen Hochgeweihten anzugreifen. SO: ???

Ein Verschwörer

Hakon ist ein junger Mann um die 30. Seine Kleidung weist auf ein kleines Vermögen hin. Er ist einer der zahlreichen Adligen des Lieblichen Feldes, der sich aus Langeweile der Wissenschaft verschrieben hat. Dabei ist er Teil der "Eingeweihten" geworden. Hakon ist überaus klug, er reagiert auf alle Vorwürfe und evtl. Angriffe der Helden gelassen. Einem Kampf versucht er durch Flucht zu entgehen.

SO: 12 KL: 15 CH: 13

Besondere Talente:

Ein Hesindegeweihter aus Silas

Hesindian ist bereits über 60 Jahre alt. Dementsprechend ist er ein wenig verkalkt. So fällt ihm auch nicht auf, falls die Helden sich mal in seiner Anwesenheit verplappern. Er gilt als Experte des alten Silas und kann stundenlang darüber erzählen.

Er ist stets der Ansprechpartner, wenn die Helden im Tempel recherchieren oder in die Feste gehen.

Seine Konstitution ist nicht mehr die Beste. Ein Spaziergang mit ihm kostet einiges an Zeit, da er nicht gut zu Fuß ist

SO: 10 KL: 10 KO: 8

Der Stadtkämmerer

Der Stadtkämmerer Rauert Bagosch ist ein älterer dicker Mann. Je nach SO der Helden ist er von unterwürfig zu vorkommend bis arrogant abweisend. Viel Zeit zum Plaudern hat er nicht. Kommen die Helden nicht zur Sache vertröstet er sie.

SO: 9 KL: 9

Die Draconiter

Die Draconiter sind Mitglieder des "*Heiligen Drachenordens zur Vertiefung allen Wissens Unserer Göttlichen Herrin Hesinde*". Die Glaubensbrüder vertreten Hesindes Gesetze notfalls mit Waffengewalt. Ausgerüstet sind sie mit Kampfstäben. Magische Fähigkeiten besitzt niemand.

Die Draconiter tragen einen Kampfstab und eine Basiliskenzunge unter dem Umhang.

LE: 60 MR: 10 RS: 0

AT/PA 14/10 (Kampfstab) TP 1W+1

AT/PA 12/9 (Basiliskenzunge) TP 1W+2

MU: 14 KL: 14 CH: 13

AG: 1 NG: 6

Talente:

- Speere und Stäbe 12
- Dolche 9
- Bekehren 8
- Menschenkenntnis 8
- Götter und Kulte 12
- Sprachen kennen 12

Die Angreifer im Schulturm

Die Angreifer sind einfache Räuber, die die Verschwörer in den Gassen Kusliks angeworben haben. Man hat ihnen viel bezahlt und ihnen das Risiko verschwiegen. Sollte einer überleben, kann er keine brauchbaren Auskünfte geben.

LE: 45 MR: 5 RS: 1

(Lederrüstung)

MU: 13

AT/PA 12/12 (Schwert) TP 1W+4



Die Verschwörer in Silas

Die Verschwörer, denen die Helden die Horte zeigen, bestehen aus 3 einfachen Geweihten und 7 Bürgern, die im Tempel oder dessen Umfeld arbeiten. Keiner der 10 ist kämpferisch begabt. Werden sie bedroht, berufen sich die Geweihten auf ihre Autorität,

die anderen versuchen nach kurzer Gegenwehr zu fliehen.

LE: 50 MR: 9 RS: 0

MU: 12

Die Bürger:

AT/PA 10/10 (Dolch) TP 1W+1



Zusätze für DSA4

Den Helden könnten die folgenden Vorteile und Sonderfertigkeiten besonders zu Gute kommen:

Vorteile

- Adlige Abstammung/ Adliges Erbe
 - Der mit diesem Vorteil verbundene SO erleichtert den Zugang zur Stadtverwaltung ungemein. Auch andere Bürger der Stadt werden den entsprechenden Helden sehr zuvorkommend behandeln.

Sonderfertigkeiten

- Nandusgefälliges Wissen
 - Mit dieser Sonderfertigkeit verfügt ein Held über eine besondere Allgemeinbildung. Dies ermöglicht den Zugang zu einigen Legende über Silas, ohne danach recherchieren zu müssen.

Nachteile:

- Raumangst
 - Ein Held mit dieser Phobie hat Probleme beim Erkunden der Feste. Der Meister sollte alle Proben um 1 erschweren, da der Held sich durch seine Angst nicht 100% konzentrieren kann.



Quellen:

- Zyklopenfeuer
- Das Lexikon des Schwarzen Auges
- Kirche, Kulte, Ordenskrieger
- Das Reich des Horas/ Das Liebliche Feld und die angrenzenden Provinzen



Handouts

Handout 1- Geschichte des Lieblichen Feldes

- 1492vBF mythische Reichsgründung durch Horas den Göttlichen
- 991vBF Gründung Bosparans
- 618vBF erster Aufstand der Garether
- 569vBF zweiter Aufstand der Garether, erste Dämonenschlacht
- 17vBF-0 Regierungszeit Hela-Horas, ruft sich zur "Herrin aller Menschen und Götter" aus,
0 Aufstand in Gareth, Schlacht bei Brig-Lo, Bosparan wird erobert, die Garether plündern das Land
- 569BF Rohal der Weise gestattet den Wiederaufbau Bosparans unter neuem Namen – Vinsalt
- 1012BF Amene-Horas ist Kaiserin des Lieblichen Feldes



Handout 2 - Zeitrechnung

1 BF	nach Bosparans Fall	992v.H.
0 BF	Bosparans Falls	993 v.H.
1vBF	vor Bosparans Fall	994v.H.
1Horas	nach Horas Erscheinen	2485 v.H.
1vHE	vor Horas Erscheinen	2486v.H.



Handout 3 - Das Pergament

"Vor ... Jahren lies die Göttin einen jungen Baumeister an ihrem Wissen ..., um seine Stadt zu schützen.

...unleserlich...

Die Göttin gebar ihm einen Sohn.

...unleserlich...

Er erbaute den Hort für ...

...unleserlich...

Zusammen schützen nun Vater und Sohn die Schätze der Göttin.

...unleserlich...

Derane ... geschrieben im Jahre 1nB.F in ..."



Handout 4 - Hesinde

Entstanden aus LOS' sechstem Blutstropfen, verkörpert Hesinde das Wissen und die Erkenntnis um das Sein, um die Welt.

Sie war es, die dem Menschen, der zu jener Zeit noch stumpf und triebhaft neben den Tieren lebte wie eines von ihnen, Erkenntnis gab und die Aufgabe, sich die Kräfte der Natur zum Untertan zu machen.

Die Allwissende Göttin brachte den Menschen Einsicht in das Wesen der sechs Elemente, in die Sprache und die Schrift sowie die Kunst der Musik, der Malerei und Bildhauerei und der Sangeskunst.

Der Mutter der Weisheit werden neben der Sechs auch die Zahlen Fünf (Hohe Magie) und Sieben (Schützende Magie) zugeordnet.

Dargestellt wird sie häufig als barbusige Frau, die beschwörend eine Schlange gen Himmel streckt.

Im Leben nach dem Tode schickt Sie den Hesindegefälligen in Ihren Hain, ein unermessliches Labyrinth von nicht gestutzten Hecken, in denen alle Geheimnisse des Seins verwoben sind, auf dass die umherwandelnden Seelen stets Neues zu entdecken haben, über das sie diskutieren können und ihre Weisheit weiter ergänzen.

Beinamen: *Die Allwissende, Mutter der Weisheit, Herrin der sechs Künste*

Aspekte: *Wissenschaft, Magie, Alchimie, Herrschaft über Elemente, Sterne, Astrologie, Kunst, Sprache & Schrift, Geschichtsschreibung*

Tier/Symbol/Sternbild: *Schlange*

Heilige Pflanze: *Blutulme, Lotos*

Farben: *Gelb-Grün (Heraldisch: Grün auf Gold)*

Paradies: *Hesindes Hain (Labyrinth)*

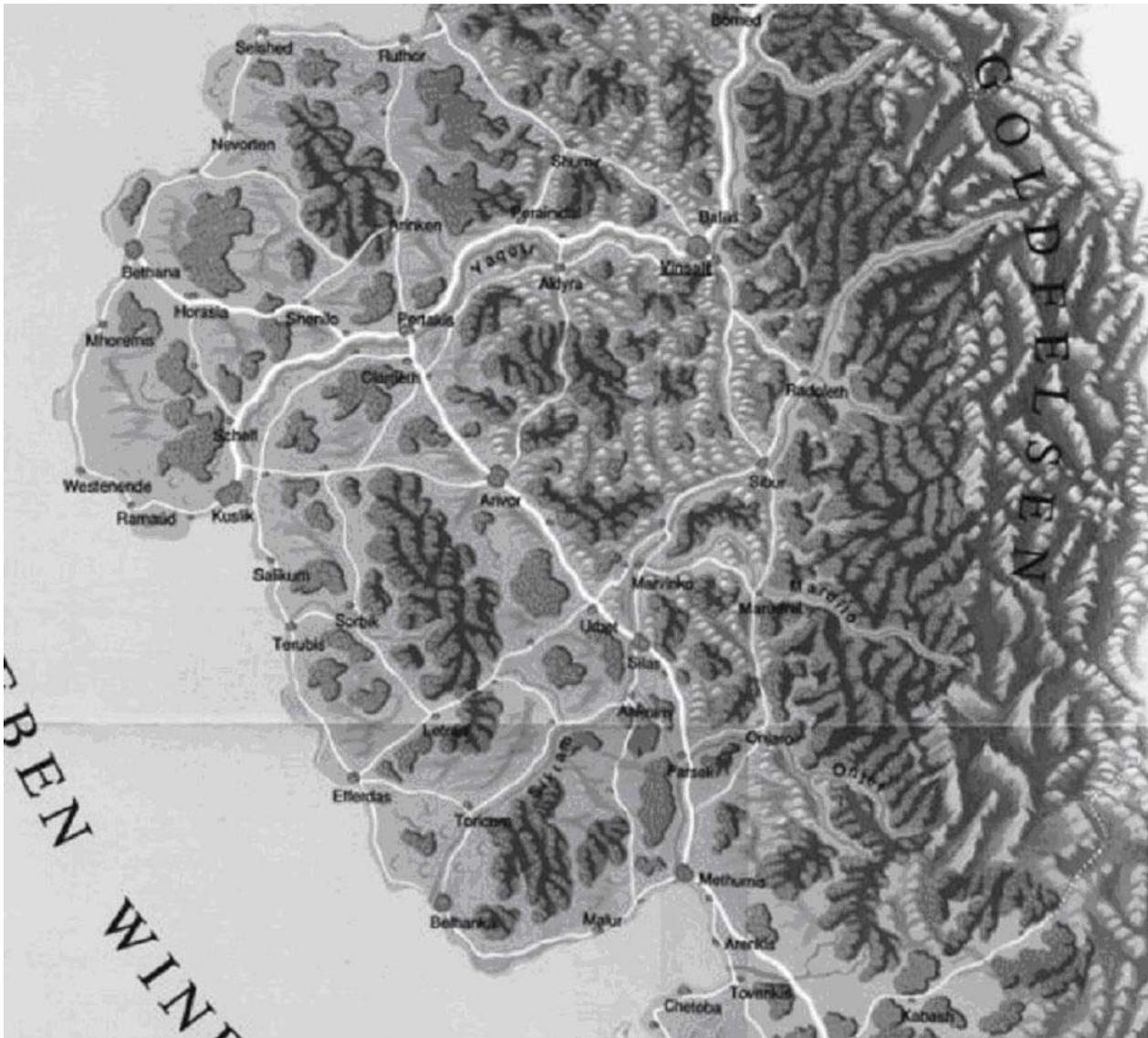
Die Heiligen: *Canzyeth (Erkenntnis), Cereborn (Kunstschaffen), Ingalf von Silas (Erfindungen), Argelion (Schutzmagie)*

Feiertage: *Versenkungsfest (30.Phe), Reinigungsfest (30.Rah), Prüfungsfest (30. Eff), Erleuchtungsfest (30.Hes)*

Opfergaben: *Edelsteine, magische und künstlerische Artefakte, Forschungswerke*

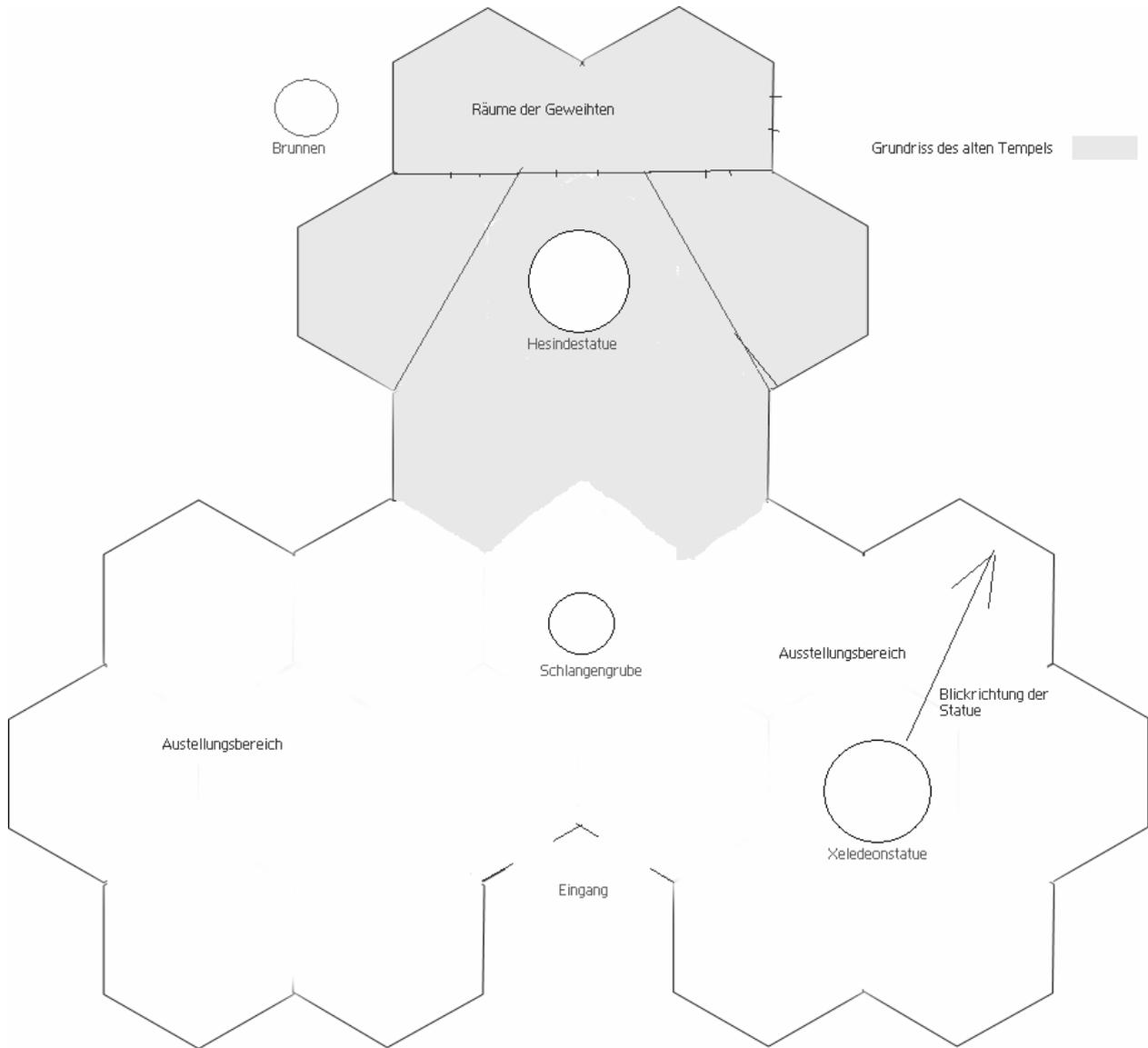


Handout 5 – Karte des Lieblichen Feldes



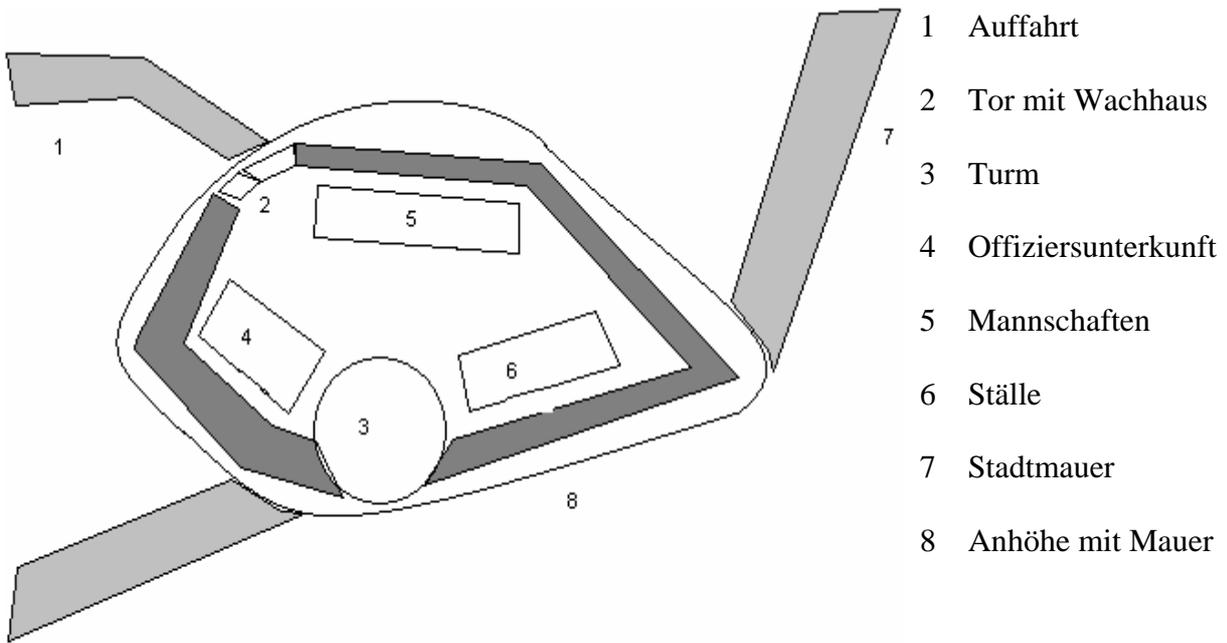


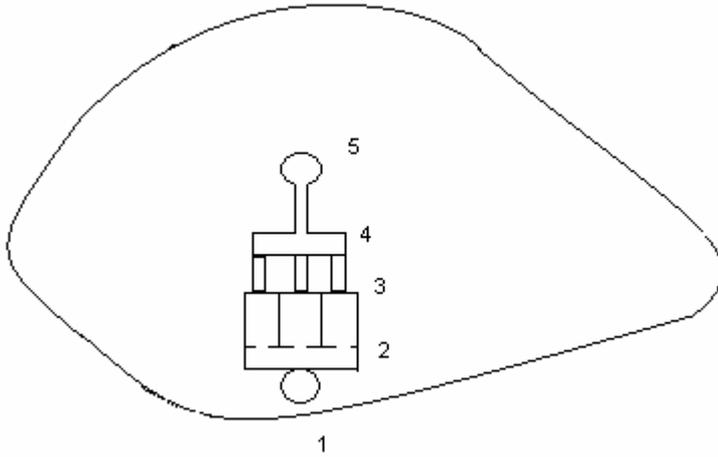
Handout 6 – Karte des Hesindetempels



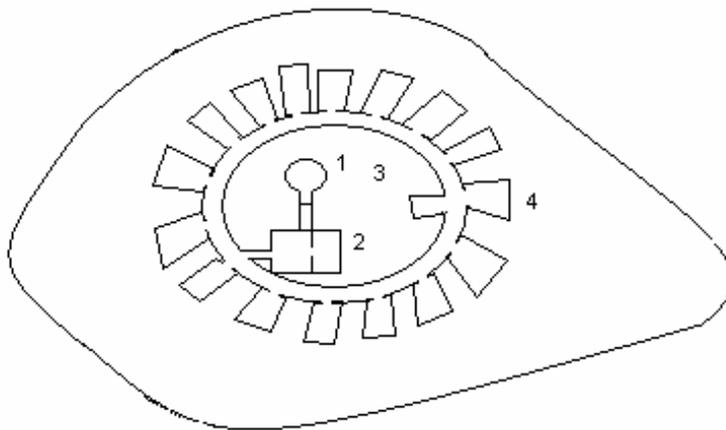


Handout 7 – Karte der Feste





- 1 Wendeltreppe des Wachturmes
- 2 Gang mit Zellen
- 3 Schleusen
- 4 Gang
- 5 Wendeltreppe zum Hort



- 1 Wendeltreppe
- 2 Studierzimmer und Ruheraum
- 3 Grab Ingalfs
- 4 Kammern mit den Särgen