

HELDENWERK



Hinter der
Fassade

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autor

Markus Keck

Lektorat & Korrektorat

Frederic Mühleck, Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christina Kraus

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder
Heldenwerk-Logo: Janina Robben

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Nadine Schäkel, Mandy Schenke

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos,
Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank,
Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag Mirko Bader, Steffen Brand, Tim Brothage,
Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Arne
Frederic Kunz, Matthias Lück, Jasmin Neitzel,
Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Jens Ullrich

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges,
Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt,
Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner,
Stefan Tannert

Für Dominik, der mir den Weg nach
Aventurien aufgezeigt hat.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder
Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2020.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Die Charaktere	4
Spielphase 1	8
Spielphase 2	10
Spielphase 3	13



Wenn du eine bestimmte Szene für die
Helden leichter machen möchtest, dann
kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes
übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die
Helden schwerer machen möchtest, dann
kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes
übernehmen.



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meis-
terpersonen beinhalten alle spielrelevanten Infor-
mationen, sind aber dennoch nicht unbedingt voll-
ständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen
Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei
Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigungs-
werte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig
angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden of-
fenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemes-
sen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir
darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen
zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Viel-
falt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle ande-
ren Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns
deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen,
damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer
du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Ge-
schlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere
ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entschei-
dend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

HINTER DER FASSADE



Hintergrund

Das Abenteuer im Überblick

Viele Winter ist es her, da lebte hoch im Norden an den Ufern des Blauen Sees ein Mann namens **Zurbaran** von *Frigorn*. Im Jahr 964 BF war er noch Kustos der Bibliothek der Schule der variablen Form zu Mirham gewesen. Doch stahl er dort geheime chimärologische Schriftrollen und setzte sich nach Frigorn ab, wo er fortan götterlästerliche Experimente durchführte. Nach vielen Jahren des Studiums gelang ihm die Herstellung des *Elixiers der Chimärenerschaffung* (auch *Zurbarans Tinktur* oder *Frigorner Eiswasser* genannt), mit dessen Hilfe er in der folgenden Zeit u. a. die Widderhyäne und einen der ersten Homunculi erschuf. Seine Erkenntnisse hielt er im Werk *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* fest, von dem noch heute gekürzte Abschriften existieren.

Zurbaran, der als einer der größten Chimärologen der jüngeren aventurischen Geschichte gilt, starb offiziell im Jahr 999 BF, als Helden in sein Labor in Frigorn eindringen und ihn erschlugen. Tatsächlich aber ist Zurbaran noch am Leben. Denn – was nur wenigen bekannt ist – Zurbaran galt als begnadeter Maler und wurde in seinem Künstleratelier erschlagen. Doch unmittelbar bevor der sterbliche Leib des Magiers verging, gelang es ihm, seine Seele in ein für diese Zwecke präpariertes Gemälde zu transferieren.

Bevor das Labor zerstört und verschlossen wurde, stellte ein Handlanger Zurbarans das Porträt sicher und brachte es an einen geheimen Ort in Farlorn. Dort verstarb er wenig später an einer Krankheit. Das Gemälde und sein Standort gerieten in Vergessenheit.

Nach dem offiziellen Tod Zurbarans gründete sich in Paavi der Zirkel der Zurbaranier, bestehend aus Alchimisten und Magierinnen, die bis heute im Geheimen operieren und das Ziel verfolgen, die Forschungsarbeiten des Meisterchimärologen fortzuführen. **Nantralin** ist ein junger Novize dieses Geheimbundes. Vor wenigen Monden wurde er damit beauftragt, an den Ufern des Blauen Sees nach verschollenen Schriftstücken Zurbarans zu suchen. Tatsächlich stieß er in Farlorn nach harter Arbeit auf das Versteck, das schon Zurbarans Gehilfe nach dem Tode seines Meisters nutzte. Dort fand er Abhandlungen, die er fortan studierte, um das Elixier der Chimärenerschaffung auch für Nicht-Magier nutzbar zu machen. Außerdem entdeckte er das Porträt Zurbarans, das er als Ikone nach Farlorn schaffte und in seiner Hütte über dem Bett anbrachte. Zurbaran, dessen

Stichworte zum Abenteuer: Investigation um einen sozialen Konflikt in einem Dorf im Ewigen Eis
Genre: Horror-Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Gerechtigkeitsliebende Helden mit Vorliebe für Investigation und sozialer Interaktion sowie keiner Angst vor unheiligen Schrecken und Kampf

Ort: Hoher Norden, Farlorn

Zeit: Efferd 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Wissenstalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Seele in dem Gemälde gefangen ist, beeinflusst seither den Geist des Novizen, bringt ihn dazu asfalothgefällige Experimente durchzuführen und versucht nach und nach dessen Körper zu übernehmen. Den Helden des Abenteuers kommt die Aufgabe zu, das Geheimnis Nantralins zu lüften, seine Machenschaften aufzudecken und die Übernahme seines Körpers durch Zurbaran zu verhindern, bevor es dafür zu spät ist.

Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer ist in drei Spielphasen untergliedert, in welchen sich sowohl die Situation im Dorf Farlorn als auch die Motivation der Bewohner ändern.

Spielphase 1: Die Helden treffen in Farlorn ein und werden Zeuge, wie Nantralin mit einem vollbepackten Hundeschlitten in eine der besten Blockhütten umzieht. Unter den umherstehenden Bewohnern kommt Unmut auf. Dem jungen Mann, der sich im Dorf als Medicus ausgibt, werden götterlästerliche Machenschaften vorgeworfen. Für die Helden besteht das Ziel darin, den Vorwürfen nachzugehen, die gegen Nantralin vorgebracht werden.

Spielphase 2: Unweit von Farlorn wird die Leiche eines Dorfbewohners und der Kadaver einer Hundechimäre gefunden. Die Spuren deuten auf den Dorfmedicus Nantralin als Übeltäter hin, doch zeigen weitere Recherchen, dass dieser unter dem Einfluss Zurbarans steht. Der Meisterchimärologe ist im Begriff, Geist und Körper Nantralins zu übernehmen. Für die Helden besteht das Ziel darin, das Geheimnis um die Hinterlassenschaften Zurbarans und die geplante Übernahme von Körper und Geist Nantralins zu lüften.

- ☛ **Spielphase 3:** Nachdem alle Hinweise zusammengetragen sind, dringen die Helden in das geheime Versteck Zurbarans ein, um das Porträt des Meisterchimärologen in ihre Gewalt zu bringen. Schließlich unterziehen sie Nantralin einem Exorzismus. Für die Helden besteht das Ziel darin, die Seele Nantralins zu retten und Zurbaran zurück in das Porträt zu bannen.

Einstiegsmöglichkeiten

- ☛ Die Helden werden in Paavi von einem älteren Herrn angesprochen, um einen Brief gegen Bezahlung

nach Farlorn zu überbringen. Der ältere Herr ist Zurbaranier, gibt sich jedoch als solcher nicht zu erkennen. Der Umschlag ist unbeschriftet und soll vor Ort dem Krämer ☛ *Larik Urrisk* übergeben werden, der auch für die Entlohnung der Helden (nach Meisterentscheid) aufkommt.

- ☛ Die Helden haben von der Zerstörung Frisovs im Winter 1040 BF gehört (zu erleben im Abenteuer *Klingen der Nacht*) und wollen sich aus Eigeninteresse oder im Auftrag einer Institution, der gegenüber sie Verpflichtungen haben, über die gegenwärtige Lage in der Region informieren.

Die Charaktere

☛ Nantralin Wenzeslaus

Kurzcharakteristik: Junger Novize des Geheimbundes der Zurbaranier aus Paavi, der sich in Farlorn als Medicus ausgibt. 27 Jahre alt, hager, hochgewachsen, hohe Stirn, dunkelbraunes Haar, leichter Ansatz eines Buckels.

Hintergrund: In einem ehemaligen Laboratorium unweit des Dorfes ist Nantralin auf verschollene Abhandlungen zum Elixier der Chimärenerschaffung sowie auf ein Porträt des Meisterchimärologen gestoßen. Nantralin hat das Porträt als Ikone über dem Bett in seiner Hütte hängen und studiert seither die Abhandlungen. Fortan flüstert ihm Zurbaran, dessen Seele in dem Bild gefangen ist, geheimes Wissen ein und stellt ihm seine Astralenergie zur Verfügung. Nantralin beginnt daraufhin den Einflüsterungen Zurbarans Folge zu leisten, richtet das alte Labor des Meisters wieder her und unternimmt chimärologische Experimente.

Darstellung: Erscheint älter, als er ist, tritt tagsüber wortkarg und zurückhaltend auf, wirkt des Nachts dagegen agil und seinem Alter entsprechend jung.

Schicksal: Können die Helden Zurbarans Seele exorzieren, wird Nantralin leben und dem Wohlwollen der Helden ausgeliefert sein. Scheitert die Rettung, wird Nantralins Seele in das Gemälde verdrängt und Zurbaran lebt in Nantralins Körper weiter.

Spielphase 1: Als Medicus kümmert sich Nantralin um verletzte Schlittenhunde und erkrankte Karene. Ab und an hilft er auch den Menschen mit Teemischungen, Salben und Verbänden. Tagsüber macht er einen leicht wirren und an sozialen Belangen desinteressierten Eindruck. Nachts dagegen blüht er auf und geht voller Inbrunst seinen Forschungen nach. Ausgestattet mit den Original-Aufzeichnungen Zurbarans glaubt er sich auf Erfolgskurs und sieht sich bereits als den zukünftigen Meisterchimärologen. Um seine Ziele zu erreichen, wehrt er alle Versuche der Helden ab, seine Forschungen aufzudecken.

Spielphase 2: In Nantralins Brust ringen nun zwei Seelen. Tagsüber kommen dem jungen Mann Zweifel an seinen Machenschaften, denn seine erschaffenen Chimären entkommen und stürzen sich in den Tod. Zunächst geht er davon aus, dass sein Missgeschick mit seinen unzulänglichen Kenntnissen der Materie zu tun hat. Als er jedoch zusehends altert und an Körpergröße verliert, ist er gewillt Hilfe von außen anzunehmen. Allerdings hat er die Rechnung ohne Zurbaran gemacht, der des Nachts bereits Geist und Körper des jungen Mannes kontrolliert. Zurbaran beauftragt den gierigen Krämersohn Larik Urrisk damit, das Labor Nantralins bewachen zu lassen. Seither ist es jedem untersagt, die Örtlichkeiten zu betreten.

Spielphase 3: Zurbaran ist im Begriff permanente Kontrolle über Nantralin zu erlangen. Das Porträt zeigt von nun an den Novizen, während die Person in Farlorn wie eine jüngere Version des Meisterchimärologen aussieht. Im Körper Nantralins erwacht Zurbaran zu neuem Leben. Auch wenn er noch nicht über seine früheren Fähigkeiten und Zauber verfügt, ist er dennoch ein besonderer Gegner und allemal gefährlicher, als es Nantralin jemals sein könnte.

☛ Zurbaran von Frigorn

Kurzcharakteristik: Mehr als 100 Jahre alter Chimärenmeister von kleinem Wuchs, mit schwerem Kopf, schmalen Schultern, hoher von Falten zerfurchter Stirn und streng zurückgekämmtem blauschwarzem Haar.

Hintergrund: Er ist offiziell im Jahr 999 BF gestorben, doch befindet sich seine Seele bis heute in einem für diese Zwecke von ihm selbst präparierten Gemälde, das ihn als Seelengefängnis vor dem Jenseits bewahrt.

Darstellung: Trägt stets ein missbilligendes Lächeln.

Besonderheiten: Hat ohne seinen Körper viele seiner Fähigkeiten verloren und ist doch dank seines Wissens und Erfindungsreichtums ein gefährlicher Gegner. Im Laufe der Zeit nimmt Nantralins Körper Merkmale seines ehemaligen Aussehens an.

Schicksal: Zurbarans Seele wird erfolgreich zurück in das Seelengefängnis gebannt. Alternativ übernimmt Zurbaran den Körper Nantralin und wird getötet; oder ihm gelingt die Flucht, falls er nicht gefangen genommen wird.

Spielphase 1: Des Nachts schleicht sich Zurbaran in Nantralins Träume und sagt ihm eine glänzende Zukunft als größter Chimärologe Aventuriens voraus. Er übermittelt ihm zentrale Kenntnisse der Chimärologie und unterstützt ihn mit seiner eigenen Astralenergie. Solange sich Nantralin in der Nähe des Porträts aufhält, ist der Novize zu meisterhandwerklichen Leistungen imstande. Mit diesen erschafft er zu Übungszwecken Schlittenhund-Chimären. Dafür solle er sich von Larik alle nötigen Utensilien beschaffen und sein Labor von dessen Angestellten bewachen lassen. Tatsächlich beschäftigt Zurbaran Nantralin mit diesen Aufgaben nur, um die nötige Zeit zu gewinnen, das Ritual zur Übernahme des Körpers vorbereiten und durchführen zu können.

Spielphase 2: Zurbaran ist nun soweit erstarkt, dass er Nantralins Körper und Geist temporär kontrollieren kann. Dies nutzt er, um Vorkehrungen zu treffen, um den von Zweifeln geplagten jungen Zurbaranier unter Kontrolle zu halten. Er weiht den gierigen Krämersohn Larik in Nantralins/seine geistige/n Verwirrungen ein, die ihn tagsüber plagen, und gibt ihm zu verstehen, dass er seine Unterstützung brauche, um diese schwierige Phase zu überstehen. Lariks Angestellte überwachen Nantralin nun tagsüber und lassen ihn nicht mehr in sein Labor, in dem Zurbaran des Nachts an einer Mensch-Hund-Chimäre arbeitet.

Spielphase 3: Zurbaran ist bereit Körper und Geist Nantralins permanent zu übernehmen. An seiner statt soll der Novize in dem Seelenbehältnis des Gemäldes verenden. Zurbaran verfügt noch nicht über seine alten Fähigkeiten, doch kontrolliert er eine bedrohliche Mensch-Tier-Chimäre und ist bereits jetzt ein ernstzunehmender Gegner. Sein Ziel ist es, alle Zeugen zu beseitigen oder Farlorn in seinem neuen Körper zu verlassen.

🗡️ Larik Urrisk

31 Jahre alt, wohlgenährt, pausbäckig und kahl geschoren. Sohn des norbardischen Händlers 🗡️ Ugdalf Urrisk (62 Jahre, stämmig, mächtiger Schnurrbart) und dessen Frau 🗡️ Eila Urrisk (52 Jahre, alternde kühle Schönheit). Gemeinsam bewohnen sie das einzige steinerne Wohngebäude des Dorfes. Dort betreiben sie ihr Handelskontor – das einzige Kontor im Umkreis von 100 Meilen – sowie ein kleines **Gasthaus (Q3/P3/S5)**. Sie reparieren Werkzeuge, nehmen Nachrichten an und betreiben Handelsgeschäfte. Den alten Ugdalf haben die Gräueltaten der Schergen der Eishexe 🗡️ Glorana und jüngere Berichte über dunkelelfische Übergriffe hart und unnachgiebig werden lassen. Was für ihn zählt, sind allein sein Geschäft und seine Familie. Diese Einstellung ist auch

Nantralin Wenzeslaus (tagsüber) / Zurbaran von Frigorn (nachts)

MU 13/14 KL 13/17 IN 13/16

CH 10/15

FF 13/15 GE 10/13 KO 10/12

KK 9/10

LeP 25/29 AsP – /42 KaP –/–

INI 1W6+12/14

AW 5/7 SK 2/3 ZK 0/0 GS 8/8

Schips: 0/3

Dolch *: AT 10/11 PA 4/5 TP 1W6+1(+Gift)*

RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile: Giftresistenz II / Zauberer

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube), Persönlichkeitsschwäche (unheimlich) / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Talente: Alchimie 10/17, Bekehren & Überzeugen 4/10, Betören 0/5, Einschüchtern 0/8, Handel 2/2, Heilkunde Gift 6/12, Heilkunde Krankheiten 8/8, Heilkunde Wunden 8/9, Magiekunde 4/14, Malen & Zeichnen 2/14, Menschenkenntnis 5/5, Pflanzenkunde 9/11, Selbstbeherrschung 7/10, Sinnesschärfe 6/6, Tierkunde 9/11, Überreden 4/4, Verbergen 6/6, Willenskraft 4/13, Zechen 4/10

Zauber: – / Armatrutz 13, Corpofesso 14, Paralysis 15, Salander 17

Rituale: – / Chimaeroform 19 (Probe: KL/IN/KO; Zurbaran benötigt 4 Stunden und 16 AsP, um eine mittelgroße Chimäre herzustellen)

Ausrüstung: *)Dolch mit Arax (1x), Antidot (QS 6, 1x), Gulmond (2x), Heiltrank (QS 2, 1x), Pastillen gegen Schmerz (QS 4, 1x), Zähigkeitstrunk (QS 6, 1x), Zaubertrank (QS 2, 1x)

Kampfverhalten: Nantralin/Zurbaran versucht jedem Kampf aus dem Weg zu gehen. Im Notfall bleibt er auf Distanz und schickt seine Handlanger und/oder Chimären vor. Reicht dies nicht aus, verteidigt und stärkt er sich, bis er entkommen kann. Er setzt dann auf den ARMATRUTZ, den CORPOFESSO oder PARALYSIS.

Flucht: nach Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger / 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Larik in die Wiege gelegt, der heute noch gieriger ist und noch eigennütziger handelt als sein Vater.

Schicksal: Larik kann von den Helden als Mitstreiter gewonnen werden. Wenn er das Abenteuer überlebt, wird er sich für seine Unterstützung Zurbarans vor der Dorfgemeinschaft verantworten müssen. Ugdalf und Eila halten sich aus den Ereignissen heraus.

Spielphase 1: Als sich herausstellt, dass Nantralin nicht nur Interesse an Flora und Fauna der Region hat,



sondern auch umfangreiche finanzielle Unterstützung aus Paavi (von den Zurbaraniern) erhält, wittert Larik seine Chance. Schnell sagt er dem Medicus zu, alle Sonderlichkeiten aus ganz Aventurien beschaffen zu können. Gegen bare Münze verspricht er absolute Diskretion gegenüber Dritten, sogar gegenüber seinen Eltern. Nach Eintreffen der Helden ordnet er einigen seiner Handlanger (für Werte siehe *Bürgerin in Aventurischer Almanach* Seite 258) an, das Anwesen Nantralin vor dem Eindringen unliebsamer Gäste zu schützen.

Spielphase 2: Auch der Fund der Leiche von **Urjel Kwaszek** (siehe unten) und des Kadavers einer Hunde-Chimäre bringt Larik nicht zum Umdenken. Zu stark ist seine Gier nach Dukaten. Nach einer Erhöhung der Bezüge durch Zurbaran wird Larik zu seinem engsten Vertrauten. Zurbaran zeigt dem Krämersohn sein geheimes Labor und beauftragt ihn, Nantralin (also scheinbar sich selbst) tagsüber nicht mehr dort hinein zu lassen.

Spielphase 3: Erst nachdem er selbst von einer Hunde-Chimäre am Schrein der Mokoscha bedroht wird, kommen Larik Zweifel. Bevor er den Zorn seiner Gottheit auf sich zieht, lässt er lieber ab von seinem Treiben. Ob er sich neutral verhält oder die Helden im finalen Kampf gegen Zurbaran unterstützt, hängt von deren Überzeugungskünsten ab.

Urjel Kwaszek

Norbarde, 38 Jahre alt, schlank, mit einem großen roten Muttermal auf linker Wange. Ließ sich in Farlorn nieder, um ein Kontor zu errichten, was ihm jedoch durch Krämer **Ugdalf Urrisk** und seinen Sohn **Larik** streitig gemacht wurde.

Als Urjel von den Bestellungen Nantralins erfuhr, versuchte er die Urrisks zu unterbieten. Nantralin aber sah in den Urrisks die stärkeren Partner und schlug das

Angebot aus. Seither sagt man Urjel nach, er hege Groll gegen Nantralin sowie gegen die Krämerfamilie. Ausgerechnet Urjel findet vor Ankunft der Helden die Leiche einer Karen-Dachs-Chimäre unweit des Dorfes. Aus Angst vor bösen Geistern versenkt er das Geschöpf im Blauen See, doch bringt er den schrecklichen Fund umgehend mit Nantralin in Verbindung und schwärzt ihn bei **Sjunda von den Lieska-Kangerluk** (siehe Seite 7) und anderen Dorfbewohnern an.

Schicksal: In Spielphase 2 stirbt Urjel durch die Hunde-Chimäre. In Spielphase 3 gibt es ein Wiedersehen, da Zurbaran Urjels Kopf aus dessen Grab entwendet und für die Kreation einer Mensch-Hunde-Chimäre missbraucht.

Spielphase 1: Als Nantralin umzieht, sitzt Urjel der Schrecken des Fundes der Karen-Dachs-Chimäre noch tief in den Knochen. Deshalb steigt er auf die missgünstigen Verwünschungen durch Sjunda ein und beschuldigt den Medicus finsterer Machenschaften.

Spielphase 2: Spielende Kinder stoßen beim Schlittschuhlaufen auf den im Eis eingefrorenen Leichnam Urjels. Unweit davon findet sich der Kadaver einer übergroßen Hunde-Chimäre. Seltsamerweise zeugt allein der Kadaver des Mischwesens von Gewalteinwirkung, während der Leichnam Urjels unversehrt ist. Nur wenige Stunden zuvor war Urjel des Nachts am Ufer des Blauen Sees auf die Chimäre gestoßen. Das aus drei Hundekörpern zusammengesetzte Wesen war aus Nantralins/Zurbarans Labor geflohen und im Begriff, sich im See zu ertränken. Aus Angst vor dem Untier griff Urjel nach seiner Waffe, woraufhin ihn die Chimäre immer weiter zurück auf den See trieb, wo er schließlich einbrach und im Eis verendete. Kurz vor seinem Sturz gelang es ihm jedoch, dem Tier eine tödliche Verletzung zuzufügen. Dieses schleppte sich zurück ans Ufer

und verendete dort. Der Kadaver der Chimäre wird im Blauen See versenkt und der Leichnam Urjels in einem Steingrab bestattet.

Spielphase 3: Damit die finale Transmutation ohne unliebsame Unterbrechungen vonstattengehen kann, erschafft sich Zurbaran eine furchteinflößende Mensch-Tier-Chimäre, die zur Not selbst die Handlanger Lariks auf Abstand halten soll. Hierzu entwendet er den Kopf Urjels aus dessen Grab und verschmilzt ihn anschließend mit einer seiner Hunde-Chimären. Das Untier ist damit beauftragt, das Labor vor Eindringlingen zu verteidigen (siehe Spielwerte der Chimäre auf Seite 13).

♣ Sjunda von den Lieska-Kangerluk

44 Jahre alte Nivesin, drahtig, rotes, wirres Haar, schrullige Art. Bestreitet in Farlorn als Kürschnerin ihren Lebensunterhalt. Ist argwöhnisch und abergläubisch, hält im Kreis der Dorfbewohner jedoch mit ihrer Meinung nicht hinter dem Berg.

Besonderheiten: Besitzt einen Talisman, eine etwa handgroße Tsa-Figurine, die in Gegenwart asfalothgefälliger Taten oder Gegenstände zu vibrieren beginnt. Sjunda ist sich dieser Eigenschaft nicht bewusst.

Schicksal: Falls Sjunda nicht von den Helden als Verbündete in den finalen Kampf mitgenommen wird und dort stirbt, wird sie das Abenteuer überleben und in Farlorn alt werden. Sie sollte bis zum Angriff am Mokoscha-Schrein (siehe Seite 12) überleben, kann jedoch ersetzt werden.

Spielphase 1: Sjunda wollte eigentlich die Hütte Nantralins nach dessen Auszug beziehen, doch sie wird von ihrem Talisman davon abgehalten. Bei ihrem Eintritt in die Hütte spricht die Figurine auf die von Nantralin hinterlassene Aura an. Sie fällt Sjunda vor Schreck aus der Hand und zerspringt auf dem Boden. Als Sjunda daraufhin noch seltsame Gravuren an einer der Holzwände der Hütte erspäht, steht für sie fest, dass Nantralin mit dem Überzähligen (der nivesische Begriff für den Namenlosen) im Bunde ist und ihm nicht zu trauen ist. Während des Umzugs des Medicus verschafft sie sich in ihrer Anklage lautstark Gehör.

Spielphase 2: Sjunda ist Fremden gegenüber zurückhaltend, doch können die Helden ihr Vertrauen gewinnen, in dem sie ihr einen neuen Talisman beschaffen. Sind die damit erfolgreich, dann bringt sie Sjunda zu der nun leerstehenden ehemaligen Hütte Nantralins und zeigt

ihnen die Gravuren. Mit etwas Geschick lassen sich diese dechiffrieren (siehe Rätsel auf Seite 11).

Spielphase 3: Sjunda wird am 30. Efferd, dem Tag des norbardischen Prüfungsfestes, am Mokoscha-Schrein von einer monströsen Hunde-Chimäre angegriffen. Aus Angst vor dem Untier zückt sie ihre Waffe und ruft um Hilfe, bis die Helden eintreffen. Viele Dorfbewohner werden diesen Zwischenfall hinterher als Prüfung Mokoschas für die Dorfgemeinschaft interpretieren.

♣ Neerjan Gartimpski

46 Jahre alt, kurzgewachsen, Frohnatur. Stammt aus dem Bornland und ist heute Vorsteher des Firuntempels in Farlorn. Leitet den Tempel voller Inbrunst.

Besonderheiten: Firun-Geweihter mit Kenntnis der Zeremonie Exorzismus.

Schicksal: Neerjan wird den Helden bei der finalen Konfrontation mit Zurbaran zur Seite stehen und den Exorzismus durchführen, falls die Helden dies nicht selbst können.

Spielphase 1: Neerjan ist stets um Frieden im Dorf bemüht und versucht nach dem Umzug Nantralins, die Gemüter zu besänftigen.

Spielphase 2: Auch nach dem Fund der Leiche Urjels und des Kadavers der Hunde-Chimäre will er sich weder auf die Seite der Anklagenden noch auf die der Verteidigenden stellen. Stattdessen sieht er den Vorfall als äußere Bedrohung der Dorfgemeinschaft, woraufhin er am Ifirn-Schrein die sanfte Wintergöttin um Beistand bittet.

Zwar kommen ihm unmittelbar die Schnitzereien im Inneren des Firuntempels in den Sinn, doch erst wenn er von den Helden direkt auf diese angesprochen wird oder ihnen vorab zu trauen beginnt, berichtet er von Zurbaran. Unter den Schnitzereien befindet sich eine Szene, die Zurbaran bei der Erschaffung von Monstrositäten in einem Laboratorium zeigt. Im Hintergrund sieht man den Firuntempel Farlorns. Offensichtlich hat der Meisterchimärologe auch hier ein Labor unterhalten.

Spielphase 3: Neerjan hat nun hoffentlich Grund genug, um den Helden zu vertrauen. Als Geweihter sieht er es als seine Pflicht, ihnen im Kampf gegen Zurbaran beizustehen und gemeinsam mit ihnen den Exorzismus durchzuführen.

Spielphase 1

(1) Nantralins Umzug (notwendiges Ereignis)

Die Helden begegnen wichtigen Dorfbewohnern, sehen das Porträt Zurbarans und werden Zeuge der Spannungen vor Ort.

Was im Dorf passiert:

Nach dem Fund der Schriftstücke Zurbarans erhält Nantralin von Seiten der Zurbaranier finanzielle Unterstützung, um das alte Labor wiederherzurichten und seine Forschungen voranzutreiben. Vor diesem Hintergrund zieht er von seiner ehemaligen Hütte in eines der besten Häuser des Dorfes. Als die Helden Farlorn erreichen, fährt der junge Medicus gerade auf einem vollbepackten Hundeschlitten vorbei. Unter den umherstehenden Bewohnern kommt es zu Unmut und missgünstigen Ausrufen. Besonders laut melden sich Sjunda und Urjel zu Wort. Nantralin wirkt eingeschüchtert und macht sich auf dem Schlitten sitzend absichtlich klein. Für einen jungen Mann sieht er auf seltsame Weise gealtert und verbraucht aus. Beim Vorbeifahren des Wagens können die Helden einen Blick auf das Porträt Zurbarans werfen. Der dargestellte Herr weist eine gewisse Ähnlichkeit mit Nantralin auf.

Was die Helden tun können:

- ☛ Diejenigen Dorfbewohner identifizieren, die Nantralin gegenüber missgünstig eingestellt sind (*Menschenkenntnis (Motivation erkennen)*);
- ☛ Durch Ausrufe von dem jüngsten finanziellen Aufstieg Nantralins erfahren;
- ☛ Feststellen, dass Nantralin durchaus Ähnlichkeiten mit der porträtierten Person hat (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* -2);
- ☛ Durch Befragen der Schaulustigen herausfinden, dass Nantralin höchstwahrscheinlich nicht mit der

porträtierten Person verwandt ist und allgemeines über seine Tätigkeiten im Dorf erfahren (*Etikette (Klatsch & Tratsch)* -2; *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* -2).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Während die Brydia zu dieser Jahreszeit in voller Blüte steht, liegt Farlorn in einem gigantischen Kessel aus ewigem Eis. An den Ufern des zugefrorenen Blauen Sees liegen die schneebedeckten Blockhütten wie hingeworfene Kiesel. Dünne Rauchsäulen steigen aus den steinernen Kaminen und vermischen sich mit den niedrig hängenden, stahlblauen Wolken. Zwischen den Hütten vor euch macht ihr im Zwielficht der tief stehenden Sonne eine Menschentraube aus, als ihr hinter euch das lebhaft Hecheln mehrerer Hunde vernehmt. Ein schwer bepakter Hundeschlitten fährt heran, dessen Gewicht den vereisten Schnee zum Knarzen bringt. Das Gefährt wird von einem hageren Mann in geduckter Haltung gelenkt, der trotz seines jungen Gesichts ausgezehrt wirkt. Als der mit Kisten und Kästen beladene Schlitten an euch vorbeigleitet, weht der Wind eine Plane beiseite und entblößt ein in einem schweren Holzrahmen eingefasstes Ölgemälde. Es zeigt einen älteren Herrn vornehmer Herkunft in altertümlicher Kleidung und mit einem missbilligenden Lächeln auf den Lippen. Ein weiterer Windhauch, und das Porträt ist wieder unter der Plane verschwunden. Als sich der Schlitten der Menschenmenge nähert, erhebt eine ältere Frau mit wirrem Haar zornig die Hand: »Da kommt das Ungetüm! Schande über ihn und seine dunklen Machenschaften!« Umgehend steigen andere Beistehende ein und machen ihrem Unmut lautstark Luft.

Farlorn

Region: Hoher Norden, Nivesenland, Blauer See

Einwohner: 130 (90 % Nivesen, einige Norbarden)

Herrschaft: freie Siedlung

Tempel: Firun, Schreine von Ifirn und Mokoscha

Handel und Gewerbe: Robbenerzeugnisse, Pelze, Proviant und Ausrüstung für Expeditionen ins ewige Eis

Gasthäuser: Unterkunft bei Ugald (Q3/P3/S5)

Besonderheiten: Ein einziges Handelskontor, einem besseren Krämerladen gleich, wo Fremde sich zu exorbitanten Preisen mit Ausrüstung eindecken können. Im selben Gebäude befindet sich auch das einzige Gasthaus.

Stimmung in der Stadt: Stoischer Alltag von Jägern und Sammlern, Misstrauen gegenüber allen Fremden.



(2) Die Krämerei Urrisk (optionales Ereignis)

Die Helden suchen die Krämerei auf, übergeben ggf. den Brief, beziehen ihre Zimmer und befragen ggf. die Eigentümer *Ugdalf*, *Eila* und *Larik*.

Was im Dorf passiert:

Im Kontor der Urrisks ist alles zu erstehen, was für das Reisen in den Nordlanden notwendig ist. Allerdings haben die Gegenstände in Ermangelung an Konkurrenz auch saftige Preise (siehe Preislisten im **Regelwerk** ab Seite 375; alle Preise sind 3-mal so teuer). Zusätzlich vermietet die Familie fünf Betten und betreibt ein kleines **Gasthaus (Q3/P3/S5)**, in dem einfache Speisen gereicht werden. Sollten die Urrisks auf das Ereignis des Umzugs angesprochen werden, erklären sie, dass die Dorfbewohner nur missgünstige Taugenichtse seien, die für den gutmütigen Medicus nur Neid übrig hätten. Bohren die Helden nach, warnen die Urrisks sie vor dem Norbarden Urjel. Denn dieser habe vorgehabt ein Kontor in Farlorn zu errichten und mit Nantralin Geschäfte zu machen. Seit dieser jedoch das Angebot ausschlug, habe Urjel nur noch schlecht über den Medicus geredet und üble Gerüchte über ihn verbreitet. Tatsächlich sei Nantralin ein einfacher Medicus mit Interesse an den tsagefälligen Wundern des Lebens. So sammle er Pflanzen und studiere die Fauna der Umgebung. Er habe sich jedoch nie etwas zu Schulden kommen lassen und sei ein verlässlicher Kunde.

Was die Helden tun können:

Durch *Etikette (Klatsch & Tratsch)*, *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*, *Einschüchtern (Provokation)*, *Betören (Anbändeln)* oder *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* Informationen über die Dorfbewohner (ab Seite 4) und die allgemeine Situation erlangen.

- ☛ **QS 1** – Nantralin ist ein verlässlicher Kunde und Auftraggeber, der mit Larik bis heute Geschäfte macht.
- ☛ **QS 2** – Nantralin lässt sich Pflanzen, Mineralien und Bücher liefern, mit Hilfe derer er Salben und Tinkturen für die Behandlung der Schlittenhunde und Karene im Ort herstellt.
- ☛ **QS 3** – Nantralin unterhält eine stete Brieffreundschaft zu einem seiner ehemaligen Lehrer in Paavi.
- ☛ **QS 4+** – Larik gewährt den Helden einen Blick in den jüngsten Brief, den er für Nantralin aus Paavi erhalten hat (siehe Seite 12).

(3) Urjels Fund (optionales Ereignis)

Die Helden suchen Urjel auf und befragen ihn zu seinem angeblichen Fund, seiner früheren Geschäftsidee und seiner Beziehung zu Nantralin.

Was im Dorf passiert:

Die Helden folgen Urjels Spur aufgrund der Vorwürfe, die er während des Umzugs gegen Nantralin vorgebracht hat, oder aufgrund der Erkenntnisse, die sie von den Urrisks gewonnen haben. Im ersten Fall ist der Norbarde bei

Ankunft der Helden gerade dabei ein Schild mit der Aufschrift „Kontor Kwaszek“ zu übertünchen, das über dem Eingang seiner Hütte hängt. Dies sollte die Helden zu Nachforschungen bzgl. seiner geplanten, aber missglückten Geschäftsidee anregen. Im zweiten Fall versucht Urjel die gegen ihn sprechenden Vermutungen zu entkräften, indem er von dem Kadaver eines Karens mit dem Kopf eines Dachs erzählt, den er vor Ankunft der Helden am Ufer des Blauen Sees gefunden habe. Aus Angst vor göttlicher Ungnade habe er das tote Untier umgehend im See versenkt. Hinterher sei es ihm gedämmert, dass nachts aus dem Keller Nantralins seltsame Geräusche zu vernehmen seien. Dies spräche dafür, dass er hinter dieser götterlästerlichen Kreatur stecken könnte. Auf die gescheiterten Pläne der Eröffnung eines Kontors angesprochen, versichert er, dass dies nichts mit seiner Abneigung gegen Nantralin zu tun habe. Da er die Karen-Dachs-Chimäre und damit alle Beweise im Blauen See versenkt hat, sollten den Helden Zweifel am Wahrheitsgehalt seiner Aussagen kommen.

Was die Helden tun können:

- ☛ Von Urjel erfahren, was er Nantralin vorzuwerfen hat (*Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* –1)
QS 1: aus seinem Keller seien seltsame Geräusche zu hören, so als quäle er dort Tiere (+/-); QS 2: er lasse sich von Krämer Larik Unmengen an Materialien liefern, die nicht alle für die Behandlung der Tiere in Farlorn gebraucht werden könnten (+);
QS 3+: er verdiene sein Geld mit namenlosen Experimenten, die er des Nachts heimlich in seinem Keller durchführe (+/-).
- ☛ Urjel als von Missgunst getriebenen „Schwätzer“ abtun oder als Verbündeten gewinnen.

(4) Nantralins Anwesen (optionales Ereignis)

Die Helden konfrontieren Nantralin mit den Vorwürfen der Dorfbewohner.

Was im Dorf passiert:

Bei der ersten Begegnung mit den Helden erscheint Nantralin als wortkarg und an sozialen Belangen desinteressiert. Er bittet die Reisenden höflich einzutreten und hört sich alle Vorwürfe gegen ihn ruhig an. Daraufhin versichert er, dass er Opfer götterlästerlicher Verleumdungen sei und er nichts Böses im Schilde führe. Bereitwillig führt er die Gruppe durch sein Anwesen und gibt ihnen die Möglichkeit einen weiteren Blick auf das Gemälde als auch in seinen Keller zu werfen. Dabei kann den Helden auffallen, dass sich die Person auf dem Bild verjüngt zu haben scheint, während der Medicus noch älter als zuvor wirkt. Im Keller findet sich tatsächlich ein größerer Holzkäfig, in dem Nantralin zwei junge Silberfüchse hält und zu zähmen versucht. Bei Eintritt der Helden geben die Füchse bellende Laute von sich, die tatsächlich nur wenige Personen erkennen dürfen und den Helden eine Erklärung für die „seltsamen

Geräusche“ liefern, die Urjel vernommen haben will. Nichts weist hier auf asfalthgefällige Experimente hin.

Was die Helden tun können:

- ☛ Nantralin als niedergeschlagenen jungen Mann erleben, der deutlich älter wirkt, als er ist;
- ☛ Bei einem Blick auf das Porträt Zurbarans feststellen, dass sich die Farbe des Umhangs des dargestellten Mannes von schwarz in dunkelgrau gewandelt

hat und dieser nun deutlich jünger als an dem Tag des Umzugs aussieht (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) -1*);

- ☛ Von Nantralin erfahren, dass er aus Paavi stamme und ihm die Dorfbewohner deswegen misstrauisch gegenüberstünden;
- ☛ Von Nantralin in seinen Keller geführt werden, in dem er Silberfuchse hält und sonst nichts Verdächtiges zu finden ist.

Spielphase 2

(5) Die Leiche und das Monster (notwendiges Ereignis)

Die Helden werden Zeuge des Fundes des Leichnams Urjels und des Kadavers einer Chimäre.

Was im Dorf passiert:

Am späten Nachmittag finden ein paar schlittschuhlaufende Kinder unweit des Ufers im Blauen See den im Eis eingeschlossenen Leichnam Urjels. Als die Helden zusammen mit den Dorfbewohnern den Tatort untersuchen, stoßen sie unweit von der Einbruchsstelle des Norbarden auf den Kadaver eines Schlittenhundes in übergroßer Länge und mit acht anstelle von vier Läufen. Während die Dorfbewohner das Untier auf der Stelle im See versenken und den Leichnam Urjels in einem Steingrab beisetzen möchten, können sich die Helden für eine Untersuchung beider Körper vor der Beisetzung aussprechen. Ggf. werden sie durch den anwesenden Firungeweihten *Neerjan* in ihrem Vorhaben unterstützt.

Was die Helden tun können:

- ☛ Das Tier bergen und seinen Typus als Chimäre feststellen.
(via *Magiekunde (Magische Wesen) +/- 0* bzw. *Tierkunde (Ungeheuer) -1* oder mit ANALYS ARKANSTRUKTUR das Merkmal des Wesens als dämonisch identifizieren, evtl. das Ritual CHIMAEROFORM erkennen)
- ☛ Anhand des Kadavers und der Leiche Urjels den Hergang der Geschehnisse rekonstruieren (siehe **Untersuchung des Tatorts**);
- ☛ Durch behutsames Vorgehen das Vertrauen mancher Dorfbewohner gewinnen (z. B. *Neerjan*); durch ungestümes Vorgehen den Zorn mancher Dorfbewohner auf sich ziehen (z. B. *Sjunda*).

Untersuchung des Tatorts

Probe auf *Heilkunde Wunden -1 / Fährtsuchen -1*

QS 1 – Der Leichnam Urjels ist äußerlich unversehrt; der Kadaver des Untiers dagegen weist Anzeichen von Gewalteinwirkung auf. / Am Ufer finden sich Spuren im Schnee, die sich teilweise überlagern.

QS 2 – Die tödlichen Verletzungen des Untiers sind auf Stichwunden zurückzuführen. / Die Spuren stammen von Winterstiefeln und Hundepfoten.

QS 3 – Die Waffe muss ein Dolch gewesen sein. / Die Spuren im Schnee deuten nicht auf Kampfhandlungen hin.

QS 4+ – Urjel starb durch Ertrinken. / Urjel bewegte sich mehrere Schritte rückwärts über das Eis, bevor er einbrach.

(6) Im Firuntempel (optionales Ereignis)

Die Helden sprechen mit dem Geweihten *Neerjan* und untersuchen die Schnitzereien im Firuntempel.

Was im Dorf passiert:

Die Untersuchung des Leichnams Urjels und des Tierkadavers brachte den Helden das Vertrauen *Neerjans* ein. Im Tempel können sie ihn dazu bringen, seine Überlegungen mit ihnen zu teilen oder die Schnitzereien selbst untersuchen und mehr über *Zurbaran* herausfinden (siehe **Zurbarans Geschichte**).

Was die Helden tun können:

- ☛ Im Firuntempel auf die in Form von Schnitzereien festgehaltene **Geschichte Zurbarans** stoßen;
- ☛ Den Firungeweihten *Neerjan* für sich gewinnen, auf dass er seine Überlegungen mit ihnen teilt (*Bekehren & Überzeugen -2*);
- ☛ Von *Neerjan* anhand von Schnitzereien gezeigt bekommen, dass sich in *Farlorn* eines von *Zurbarans* Laboren befand.

Zurbarans Geschichte

Probe auf *Holzbearbeitung -2* und/oder *Geschichtswissen (Hoher Norden) -1* und/oder *Sagen & Legenden (Hoher Norden) -2*

QS 1 – Die in den Schnitzereien festgehaltene Person ist ein Magier, der vor vielen Jahren am Blauen See sein Unwesen getrieben hat.

QS 2 – Der Name des Magiers ist *Zurbaran*; er war einer der bedeutendsten Chimärologen der jüngeren aventurischen Geschichte.

QS 3 – Zurbaran hat zahlreiche Schriften über Chimärologie verfasst, von denen noch heute Abschriften existieren sollen.

QS 4 – Zurbaran hielt vor über 40 Jahren in Frigorn die Elfe Lysira gefangen und wurde im Zuge ihrer Befreiung von einer Gruppe Helden in seinem Laboratorium erschlagen.

(7) Sjundas Hütte (optionales Ereignis)

Die Helden befragen Sjunda und nehmen die mittlerweile leerstehende ehemalige Hütte Nantralins in Augenschein.

Was im Dorf passiert:

Haben die Helden Neerjan als Verbündeten gewonnen, wird er ihnen raten, mit Sjunda zu sprechen – in der Hoffnung, dass sie zur Lösung des Rätsels beitragen kann. Sjunda ist Fremden gegenüber höchst zurückhaltend. In keinem Fall spricht sie mit den Helden, bevor nicht das Monster im Eis gefunden wurde. Auch nach dem Fund lässt sie sich nur erweichen, wenn ihr die Helden einen neuen Talisman beschaffen. Haben die Helden ihr Vertrauen gewonnen, teilt sie mit ihnen ihre Überlegungen. Tatsächlich sehe Nantralin in letzter Zeit kränklich aus und unterliege starken Stimmungsschwankungen. Ihres Erachtens seien dies Indizien für eine Beeinflussung durch böse Geister, denen der Medicus ausgesetzt sei. Hierbei könne es sich um Geister von Erfrorenen handeln, die sich von Nantralin Hilfe versprechen oder aber um diejenigen von Verstorbenen, die noch eine Rechnung mit dem Medicus offen hätten und ihm böse gesinnt seien. Anschließend bringt Sjunda die Helden zur ehemaligen Hütte Nantralins und zeigt ihnen die Gravuren, die sie damals sah. (Siehe Bild unten, **Kerben im Holz**).

Was die Helden tun können:

- ☛ Sjundas Vertrauen gewinnen, indem sie ihr auf ihr Bitten hin einen neuen Talisman beschaffen. Dafür eignet sich verzierter Bernstein (*Steinbearbeitung* +2) oder Opal über den ein tsagefälliger Segen oder wenigstens entsprechende Worte gesprochen wurden;
- ☛ Von Sjunda erfahren, dass Nantralin womöglich besessen ist;
- ☛ Die seltsamen Einkerbungen im Holz der ehemaligen Hütte Nantralins untersuchen;
- ☛ Die Einkerbungen als Mondkalender entschlüsseln, welcher aufzeigt, dass ein nächtliches Treffen zwischen Nantralin/Zurbaran und Larik kurz bevorsteht (siehe Rätsel **Kerben im Holz**).

Kerben im Holz

Nantralin hat sich mit Hilfe von Einkerbungen an einer der Holzwände der Hütte einen Kalender erstellt. Dieser zeigt ihm an, wann die Treffen mit dem Krämersohn Larik stattfinden. Die bisherigen Treffen fanden vier Nächte nach Neumond, zwei Nächte nach Vollmond und drei

Nächte nach Vollmond statt. Das nächste Treffen findet eine Nacht nach Vollmond statt. Weitere Treffen sind noch nicht eingraviert (siehe Bild unten). Das Rätsel um die Bedeutung der Einkerbungen kann mit Hilfe einer Probe auf *Sternkunde (Kalendarium)* –1 herausgefunden werden (siehe folgende Probenübersicht).

Probe auf *Sternkunde (Kalendarium)* –1

QS 1 – Die leeren und ausgefüllten Kreise stellen die Mondphasen dar. Leer = Neumond; Ausgefüllt = Vollmond.

QS 2 – Die Striche über den Kreisen zeigen, welche der Mondphasen von Bedeutung ist (Neumond oder Vollmond).

QS 3 – Die Striche unter den Kreisen zählen die Nächte nach der markierten Mondphase (Neumond oder Vollmond) und geben an, wann das Treffen stattfindet.

QS 4+ – Sind die Striche unter den Kreisen durchgestrichen, bedeutet das, dass das jeweilige Treffen bereits stattgefunden hat. Sind die Striche unter den Kreisen nicht durchgestrichen, bedeutet das, dass das jeweilige Treffen noch bevorsteht.

(8) Nantralins Lieferung (optionales Ereignis)

Die Helden werden Zeugen, wie Nantralin/Zurbaran nachts von Larik eine Warenladung entgegennimmt und diese gemeinsam mit dem Porträt Zurbarans in sein verborgenes Labor unweit des Dorfes bringt.

Was im Dorf passiert:

Ausgestattet mit dem Wissen des Mondkalenders legen sich die Helden nachts vor dem Anwesen Nantralins/Zurbarans auf Lauer und beobachten, wie dieser einen Hundeschlitten voller Waren in Empfang nimmt. Gemeinsam mit Lariks Angestellten als Wachen besteigt der Chimärologe den Schlitten und fährt in ein schmales Tal jenseits der Dorfgrenze, wo sich sein geheimes Labor befindet. Da die Übernahme von Nantralins



Körper kurz bevorsteht, befindet sich auf dem Schlitten auch das Porträt Zurbarans. Die Helden können zum dritten Mal einen Blick auf das Gemälde werfen und sehen, dass dort nun der junge Medicus Nantralin dargestellt ist – genauso, wie sie ihn noch jüngst mit eigenen Augen gesehen und gesprochen haben. Nantralin/Zurbaran verschwindet für kurze Zeit mit dem Händler im Inneren des Labors, wobei dem Fahrer beim Absteigen ein Umschlag aus der Tasche fällt, der unter dem Schlitten landet. In diesem befindet sich der Brief des Magisters aus Paavi, der Nantralin weitere finanzielle Unterstützung zusagt und ihn dazu ermutigt, an seinen Zielen festzuhalten und weitere Experimente durchzuführen. Nachdem Nantralin/Zurbaran wieder aus dem Labor nach draußen kommt, weist er die Wachen an, die Ware ins Innere zu schaffen.

Was die Helden tun können:

- ☛ Zeuge einer Warenlieferung werden, die Nantralin/Zurbaran – nun agil und voller Inbrunst – entgegennimmt;
- ☛ Den Hundeschlitten bis zum Eingang des geheimen Labors von Nantralin/Zurbaran verfolgen (Verbergen (Schleichen oder Sich Verstecken) gegen die Sinnesschärfe Zurbarans);
- ☛ Sich heimlich des Briefumschlags unter dem Planwagen bemächtigen (Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden) +2 gegen die Sinnesschärfe der Wachen; siehe Werte für Bürger im **Aventurischen Almanach** auf Seite 258) und herausfinden, dass Nantralin von einem ominösen Bund von Wissenschaftlern aus Paavi gefördert wird und sich mit diesem über die Ergebnisse seines geheimen Schaffens austauscht.

(9) Gefangen im eigenen Anwesen (optionales Ereignis)

Die Helden suchen Nantralin ein weiteres Mal auf, um ihn festzunehmen und zur Rede zu stellen.

Was im Dorf passiert:

Die Helden können Nantralin vor oder nach dem Ereignis der Warenlieferung aufsuchen. In beiden Fällen wird davon ausgegangen, dass sie dies tagsüber tun. Dabei befindet sich Nantralin von Zweifeln geplagt in seiner Hütte. Um diese herum halten sich mehrere von Lariks Angestellten auf, die jede Person davon abhalten, das Haus zu betreten. Der ehemalige Dorfmedicus ist nun Gefangener in seinem eigenen Heim. Zu diesem Zeitpunkt haben Lariks Wachen das Porträt Zurbarans bereits in das geheime Labor gebracht, da die Transmutation Zurbarans kurz bevorsteht. Treffen die Helden an dem Anwesen ein, können sie Nantralin für kurze Zeit am Fenster sehen – nun wieder seltsam gealtert und mit einem Blick voller Schrecken und Verstörung. Können die Helden die Wachen von ihrem

Der Brief an Nantralin

*Mein lieber Sclaris,
mit größter Zufriedenheit lese ich Deine Briefe aus der Ferne. Dein letztes Schreiben aber hat mein Herz höher schlagen lassen. Nicht in meinen kühnsten Träumen hätte ich zu hoffen gewagt, dass Du da draußen in der Ödnis, weit ab von den Vorzügen städtischer Zivilisation, auf die Spuren unseres Magisters Maximus stoßen würdest. Doch heute bin ich mir sicher, dass Dir der Meister selbst diese Spur offenbart hat. Setze die Mittel mit Bedacht ein, die Dir das Collegium vertrauensvoll zukommen ließ, auf dass das ehemalige Institutum in Bälde wiedererrichtet ist. Möge Dir sein Image Ansporn genug sein, um Deinen Weg fortzusetzen und Deine Studien voranzubringen. Dann werden Dir weitere Mittel zukommen. So erwarte ich in Kürze die Anfertigung einer sauberen Abschrift Deiner gefundenen Unterlagen. Lass Dich von Deinem jüngsten Casus Adversus nicht entmutigen. Das Collegium steht voll und ganz hinter Dir, auf dass Dir die Confusio Bestiarum am Ende gelingen möge.
M. D. – In unum confundi*

Anliegen überzeugen, so haben sie die Möglichkeit mit Nantralin zu sprechen. Da dieser jedoch ständig beobachtet wird, kann er nur vage Andeutungen machen. Ja, er habe nicht gut geschlafen in letzter Zeit. Er arbeite zu viel, da er Verpflichtungen gegenüber Forschungspartnern in Paavi einzuhalten habe. Er hoffe, dass er bald wieder zur Ruhe komme.

Was die Helden tun können:

- ☛ Sehen, dass Nantralin tagsüber nun selbst unter Beobachtung steht;
- ☛ Versuchen, die Wachen zu überzeugen (z.B. mit Hilfe des Briefs oder Überreden –2), um mit Nantralin zu sprechen;
- ☛ Versuchen die Wachen zu überwältigen (siehe Werte für Bürger im **Aventurischen Almanach** auf Seite 258), um Nantralin aus seinem Anwesen zu befreien.

(10) Angriff am Mocoscha-Schrein (optionales Ereignis)

Zurück im Dorf stoßen die Helden am Mocoscha-Schrein auf eine übergroße Hunde-Chimäre.

Was im Dorf passiert:

Zurück im Dorf werden die Helden Zeuge wie eine grässliche Hunde-Chimäre mit zehn Läufen und zwei

• Chimären gehorchen ausschließlich ihrem Erschaffer, bis dieser stirbt. Sollten die Helden Zurbaran am Ende des Abenteuers erfolgreich exorzieren, könnte die Chimäre einen freien Willen erlangen, da der CHIMAEROFORM von Zurbaran gewirkt wurde.



und Larik zu helfen. Tatsächlich ist die Chimäre hastig gefertigt und beginnt während des Kampfgeschehens (dann, wenn die Meisterin es bestimmt) auseinanderzureißen. Ein Hautlappen löst sich, auf dessen Innenseite die Worte „Hilfe“ und „Bild“ eingeritzt sind. Diese hat Nantralin dort blind eingeschnitten, um sie vor Zurbarans Blick zu verbergen. Die eingeritzten Worte sollten die Helden darauf hinweisen, dass die Besessenheit Nantralins von dem Porträt

Köpfen Sjunda und Larik am Mokoschaschrein in Schach hält. Den Dorfbewohnern steht der Schrecken ins Gesicht geschrieben, während sie versuchen, das monströse Untier auf Abstand zu halten. Die Helden können umgehend zu den Waffen greifen, um Sjunda

ausgeht. Sollten die Helden das geheime Labor Nantralins/Zurbarans bisher noch nicht gefunden haben (weil sie die Holzgravuren in Nantralins ehemaliger Hütte nicht entschlüsseln konnten oder gar nicht mit Sjunda gesprochen haben), lassen sich die Spuren der Chimäre bis zum Eingang der geheimen Werkstatt zurückverfolgen.

Was die Helden tun können:

- Die übergroße Hunde-Chimäre im Kampf überwältigen oder einfangen. ♣; ○
- An der Innenseite eines herabhängenden oder heruntergefallenen Hautlappens der Chimäre die Worte „Hilfe“ und „Bild“ entdecken, durch die Nantralin versucht Hilfe zu holen. (Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +/- 0);
- Die Spuren der Chimäre bis zum Eingang des geheimen Labors zurückverfolgen. (Fährtsuchen +1).



Wenn Du einen noch eindeutigeren Hinweis geben möchtest, wurde neben „Hilfe“ und „Bild“ das Wort „boshaft“ in den Körper der Chimäre geritzt.

Die Hunde-Chimäre/Die Mensch-Hund-Chimäre

MU 12/12 KL 10 (t)/12 IN 12/13 CH 12/12

FF 12/13 GE 13/13 KO 10/10 KK 14/14

LeP 28/35 AsP – KaP – INI 1W6+12/14

VW 7/7 SK 1/1 ZK 0/1 GS 12/12

Biss: AT 13/14 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (1 pro Kopf) / 2

Vorteile: Herausragender Sinn (Geruch), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 7/10, Körperbeherrschung 2/3, Kraftakt 8/8, Schwimmen 5/5, Selbstbeherrschung 2/2, Sinnesschärfe 7/9, Verbergen 5/3, Willenskraft 5/2

Anzahl: 1 Hunde-Chimäre / 1 Mensch-Hund-Chimäre

Größenkategorie: mittel / mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0 / -1

Beute: 24 / 28 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Die Chimäre greift nur an, wenn sie in die Enge getrieben oder selbst angegriffen wird. Ansonsten versucht sie durch das Fletschen der Zähne, / durch ein verstörend wirkendes Grollen mithilfe von Urjels Kopf*, ihr Gegenüber einzuschüchtern und zu vertreiben. Sie befolgt jeden Befehl Zurbarans, so lange dieser Nantralins Körper beherrscht.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP, allerdings nur, wenn Zurbaran nichts anderes befiehlt.

Schmerz +1 bei: 28 LeP, 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP oder weniger / 35 LeP, 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) **oder** Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Das Geschöpf ist eine Chimäre, die aus mehreren Schlittenhunden und dem Kopf Urjels zusammengesetzt wurde.
- **QS 2:** Die Chimären sind traumatisiert (niedriger Wert in Selbstbeherrschung). Sie sind von sich aus nicht aggressiv, sondern nur dann, wenn sie in die Enge getrieben werden.
- **QS 3:** Die Chimären wurden nicht sauber erschaffen. Sie haben Koordinationsschwierigkeiten (niedriger Wert in Körperbeherrschung) und drohen im Laufe des Kampfes (nach Meisterentscheid) Teile zu verlieren.

Sonderregeln:

Raserei: Die Chimären werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP durch Angriffe verloren haben, erhalten sie -2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält solange an, bis der Gegner getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.

***)Menschelndes Geheul:** Die Mensch-Hunde-Chimäre stößt mit Hilfe des Kopfes von Urjel einen verstörenden Laut aus. Alle Gegner in Hörreichweite müssen daraufhin eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Mensch-Hund-Chimäre und eigener *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) ablegen. Gewinnt die Chimäre, erhalten Gegner 1 Stufe *Furcht*. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Geheul sind kumulativ.

Spielphase 3

(11) Das Labor (notwendiges Ereignis)

Die Helden dringen in das Labor Zurbarans ein und bemächtigen sich des Gemäldes.

Was im Dorf passiert:

Um Nantralin zu retten, müssen die Helden an ihm einen Exorzismus durchführen. Dazu muss das Gemälde Zurbarans/Nantralins aus dem Labor gestohlen werden. Dies wissen die Helden aufgrund der Worte auf dem Hautlappen der Chimäre oder aber aus den Hinweisen Neerjans und Sjundas und aus eigenen Beobachtungen. Das Eindringen in das Labor kann an verschiedenen Stellen des Abenteuers erfolgen.

- ☛ Die Helden versuchen bereits bei Warenanlieferung (Zeitraum 8) einzudringen. Dann allerdings steht ihnen eine Übermacht an Handlangern, der wiedererstarkte Zurbaran und seine teils menschliche Chimäre mit dem Kopf Urjels gegenüber. Auch könnten die Helden zu diesem Zeitpunkt gewillt sein Nantralin/Zurbaran zu töten, was die Gefahr zwar bannen, aber Nantralin nicht retten würde.
- ☛ Den Helden gelingt es, Nantralin aus seinem Anwesen zu entführen (Zeitraum 9). Anschließend dringen sie in das Labor ein noch bevor die zweite Hunde-Chimäre am Mokuscha-Schrein auftaucht. Dort treffen sie dementsprechend auf Lariks Wachen, die Hunde-Chimäre und die Mensch-Tier-Chimäre Zurbarans (für beide Chimären, siehe Wertekasten auf Seite 13).
- ☛ Die Helden dringen erst nach dem Angriff am Mokuscha-Schrein (Zeitraum 10) in das Labor ein. In dieser Version ruft Larik nun seine Wachen zurück und bereut seine Missetaten. Im Labor ist nur noch Zurbarans teilmenschliche Chimäre anzutreffen.

Je nachdem wie die Helden vorgehen, steht ihnen bei der Bergung des Porträts eine unterschiedlich starke Gegnerschaft gegenüber.

Was die Helden tun können:

- ☛ Das Labor im Alleingang ausheben;
- ☛ Gemeinsam mit Nantralin in das Labor eindringen;
- ☛ Das Labor unter verbesserten Vorzeichen stürmen, nachdem Larik seine Wachen zurückgerufen hat;
- ☛ Jederzeit versuchen aus den Reihen der Dorfbewohner Verbündete für das Erstürmen des Labors für sich zu gewinnen.



Nach dem Überfall am Mokuscha-Schrein zeigt sich Larik einsichtig und unterstützt die Helden, indem er ihnen 2-5 seiner Handlanger unterstellt.



Nach dem Überfall am Mokuscha-Schrein ist Larik so sehr verängstigt, dass er seine Handlanger zurückpfeift und sich in das Kontor seiner Eltern zurückzieht, bis der Spuk ein Ende hat.

(12) Der Exorzismus (notwendiges Ereignis)

Die Helden scharen Dorfbewohner als Unterstützer um sich und vollstrecken an Nantralin einen Exorzismus, um diesen zu retten.

Was im Dorf passiert:

Ist das Porträt in der Gewalt der Helden, ist zum Schluss der Exorzismus durchzuführen (siehe Zeremonie im **Regelwerk** auf Seite 331). Dieser kann von den Helden selbst oder – falls keiner der Helden die Zeremonie beherrscht – von dem Geweihten Neerjan (EXORZISMUS 7 (13/14/12)) gewirkt werden. Da sich Zurbaran noch im Übernahmeprozess befindet, ist die Zeremonie nicht um die SK des Meisterchimärologen modifiziert. Vielmehr kommen die bisher vergangene Zeit sowie die zur Unterstützung mobilisierten Dorfbewohner zum Tragen. Findet der Exorzismus als zehntes Ereignis statt, dann kann er ohne Abzüge durchgeführt werden. Ist der Exorzismus Ereignis Nummer 11 oder 12, dann müssen die Helden mit einer Erschwernis von -1 bzw. -2 zurechtkommen. Gleichzeitig hängen ihre Erfolgchancen davon ab, ob sie aus den Reihen der Dorfbewohner unterstützt werden. Zählen sie Neerjan zu ihren Verbündeten, gibt es einen Bonus von +1. Zählen sie auch Larik zu ihren Verbündeten, gibt es einen weiteren Bonus von +1. Außerdem gilt: Wird der Exorzismus nachts durchgeführt, ist er aufgrund der Stärke Zurbarans um -2 erschwert. Erfolgt er tagsüber, ist er aufgrund der Unterstützung durch Nantralin um +2 erleichtert. Bei jedem Misserfolg des Exorzismus, ist der nächste Versuch um -1 erschwert, wobei bedacht werden muss, dass die Zeremonie sämtliche KaP Neerjans verbraucht und dieser erst nach längerer Wartezeit einen zweiten Versuch starten kann.



Wünschen deine Helden eine dem legendären Zurbaran würdige Herausforderung, ist der Exorzismus zusätzlich um die SK Zurbarans (-3) erschwert.

Was die Helden tun können:

- ☛ Den Exorzismus erfolgreich beenden, Nantralin retten und die Rückkehr Zurbarans verhindern.
- ☛ Sollte der Exorzismus nicht erfolgreich sein und Zurbaran die Flucht gelingen, ist Nantralin verloren und der Meisterchimärologe taucht unter, bis er seine einstigen Kräfte zurückerlangt hat.

Ende und Ausblick

Am Ende des Abenteuers sollten die Helden den Exorzismus erfolgreich durchgeführt haben. Damit haben sie die Seele Nantralins gerettet und der Meisterchimärologe Zurbaran befindet sich nun wieder in dem Porträtmagie, welches als Seelenbehältnis dient.

Nach der Sicherstellung des Seelenbehältnisses wird Neerjan – sofern er noch lebt – vorschlagen, die Schule der Heilung und Genesung von Körper und Geist in den Hallen des Lebens zu Norburg zu kontaktieren. Diese soll fachkundiges Personal schicken, um sowohl Nantralin als auch das Porträt Zurbarans und die chimärologischen Schriften sicher nach Norburg zu bringen. Die Helden könnten als Boten oder Eskorte fungieren. Ist Neerjan tot, erhalten die Helden keine Hinweise darauf, was mit dem Bild und/oder Nantralin anzustellen ist. Der Krämersohn Larik wird sich bei der Dorfgemeinschaft für seine Taten verantworten müssen. Um den Frieden im Dorf wiederherzustellen, wird sich Neerjan für eine finanzielle Wiedergutmachung aussprechen. In diesem Zusammenhang können auch die Helden ihren

Anspruch auf Entlohnung geltend machen und von Larik **20 Dukaten pro Kopf** erhalten. Die Dorfgemeinschaft wird sich dafür aussprechen, alle noch lebenden Chimären zu töten oder aus dem Dorf in die Wildnis zu verjagen. Sollte Neerjan tot sein, können die Helden versuchen den Dorffrieden wiederherzustellen oder auch nicht. Sollte Larik gestorben sein, befriedet dies zwar die Gemüter der Dörfler, doch gibt es keine Entlohnung für die Helden. Ist der Exorzismus gescheitert und Zurbaran entkommen, erhalten die Zurbaranier ihren Großmeister zurück, so dass Chimären bald öfter in eurem Aventurien auftauchen sollten.

Der Mühen Lohn

Für das erfolgreiche Beenden des Abenteuers erhalten die Helden **10 AP**. Sollte Nantralin das Abenteuer überleben, gibt es für die Helden weitere 5 AP zu erringen.





Hinter der Fassade

von Markus Keck

Farlorn im Hohen Norden wird von genügsamen Menschen bewohnt, die im Grunde nur in Frieden gelassen werden wollen. Nachdem Frisov im Winter 1040 BF zerstört wurde, scheint jedoch mit einem Mal überall der Schnee aufgewirbelt zu werden und heulende Schatten durchstreifen die Ebenen jenseits des Dorfes.

Der geschätzte Dorfmedicus Nantralin, der sich liebevoll um die überlebenswichtigen Schlittenhunde und Karene der Dörfler und durchziehenden Nivesen kümmert, steht plötzlich unter Verdacht.

Zwischen dem pausbäckigen Krämersohn Larrik, seinen alteingesessenen Eltern, der frommen Nivesin Sjunda, und dem ungewöhnlich vergnügten Hüter des örtlichen Firuntempels brodeln Konflikte, die sich ohne die Hilfe von gerissenen Helden bald zu einer Tragödie entwickeln wird. Denn in Zeiten der Bedrohung erhebt manch ein Dörfler Anklage gegen den Heilkundigen und wirft ihm plötzlich seine Fremde vor.

In einer eng gestrickten Gemeinschaft irgendwo im nirgendwo, umgeben von einem reichhaltigen Erbe, das unter Schichten von Eis in seiner Starre liegt, wird sich zeigen, ob Nachforschungen und Beweise über Verfolgungswahn triumphieren können – oder ist der sture Krämer am Ende doch nicht bloß eifersüchtig? Werden die Helden es schaffen, im Wettlauf gegen die Zeit die Geschichte hinter den Figuren aufzudecken, um den Verfall Farlorns aufzuhalten? Oder wird das Ungeheuer mit den vielen Gesichtern sie in ihren Bann ziehen?



Stichworte zum Abenteuer: Investigation um einen sozialen Konflikt in einem Dorf im Ewigen Eis

Genre: Horror-Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Gerechtigkeitsliebende Helden mit Vorliebe für Investigation und sozialer Interaktion sowie keiner Angst vor unheimlichen Schrecken und Kampf

Ort: Hoher Norden, Farlorn

Zeit: Efferd 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: kompetent

Anforderungen:

Gesellschafttalente

Wissenstalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW030