

MIDGARD

KALTE HERZEN AUS STEIN



Abenteuer



Kalte Herzen aus Stein

Vorwort

Die Abenteurer werden mit den Auswirkungen von Tschernobogs Plage konfrontiert, einer magischen Krankheit, die das Potential birgt, Moravod nachhaltig zu verändern und die Betroffenen seinem Willen zu unterwerfen. Dabei bedient sich der Gott des Zwilichts eines tegarischen Priesters. Während des Abenteuers werden die Gefährten mit den Auswirkungen seiner Intrigen konfrontiert und stolpern in einen Wettlauf gegen die Zeit, um die erkrankten Wehrbauern aus den Klauen Tschernobogs zu befreien und dem eskalierenden Konflikt zwischen Moraven und Tegaren Einhalt zu gebieten.

Das Abenteuer sollte im Frühling oder Sommer stattfinden. Andere Jahreszeiten sind prinzipiell auch möglich, erlauben jedoch die direkt sichtbaren Hinweise auf die blühende Natur nicht. Außerdem sollte mindestens ein Gruppenmitglied *Spurensuche* beherrschen, und *Pflanzenkunde* und *Zauberkunde* wären auch von Vorteil. Das Abenteuer in der aktuellen Fassung ist für Spielerfiguren der Grade 3-6 gedacht, kann jedoch mit geringfügigen Änderungen auch auf höheren Gradn gespielt werden.

Überblick über die Handlung

Die Geschichte beginnt in der Hafenstadt Geltin, dem Sitz des Großfürsten, und spielt in den Grenzgebieten zur Tegarischen Steppe im Süden Moravods. Die Handlung führt die Abenteurer in den Gau **Tvrdschovo**, in die durch Wehrdörfer befestigten südlichen Ausläufer Moravods. Ein wohlhabender Händler heuert sie an, um schnellstmöglich in das Dorf **Gromgorod** im Grenzland zu reisen, dort seine vermisste Tochter zu finden und sie gesund zurückzubringen. Das lukrative Angebot lässt sich nur schwer ausschlagen, die Gefahr scheint gering, und der Verdienst ist verlockend hoch.

Die Handlung ist in vier Episoden unterteilt und beginnt mit einem geradlinigen Reiseabenteuer, das die Spieler auf Moravod einstimmen soll. In dieser **ersten Episode** kommen die Abenteurer mit einigen Gerüchten über die aktuellen Geschehnisse in den Grenzgebieten in Berührung. Die **Karulni** (Wehrbauern) sind angespannter als üblich, und die

Übergriffe der Tegaren häufen sich. Generell wird von einer hintergründig brodelnden Nervosität berichtet.

Einmal in Gromgorod angekommen, einem Wehrdorf an der Grenze zur Steppe, beginnt die **zweite Episode**. Die Gruppe findet **Svetlana**, die Tochter des Händlers, recht schnell. Sie weigert sich jedoch, nach Geltin zurückzukehren. Sie ist einem merkwürdigen Phänomen auf der Spur, einer Plage des Geistes, die sich auszubreiten beginnt. Wollen die Abenteurer ihren Auftrag erfüllen, müssen sie Svetlana behilflich sein. Die Handlung wandelt sich in Richtung Detektivabenteuer, da die Gefährten aktiv nach Hinweisen suchen müssen, die den weiteren Verlauf der Geschehnisse diktieren. Informationen über die mysteriöse Krankheit und Tschernobogs Handlanger lassen sich sowohl im Dorf als auch im nahegelegenen Wald und der umliegenden Steppe finden. Das Abenteuer bietet ausreichend viele Fährten, um die Kranken zu heilen oder wenigstens einen Weg zu finden, die Ausbreitung der Seuche einzudämmen. Jedes gefundene Puzzlestück vervollständigt das Gesamtbild ein wenig mehr.

In der **dritten Episode** müssen sich die Abenteurer in die tegarische Steppe wagen und die Intrigenspiele des Priesters aufdecken. Nur so können sie diesen Handlanger aufhalten und Tschernobogs Machenschaften nachhaltig durchkreuzen.

Die **vierte Episode** fasst alle Szenen mit Bewohnern der Anderswelt zusammen. Kontakt zu den Spirituellen Gefilden ist absolut notwendig, um die Erkrankten der ersten Welle der Plage zu heilen, aber der Zeitpunkt, wann dies innerhalb der zweiten oder dritten Episode angegangen wird, hängt von den Aktionen der Gruppe ab.

Der **Anhang** enthält zuerst Hintergrundinformationen zu Tschernobog, dem Herrn des Zwilichts. Er spielt in diesem Abenteuer zwar keine direkte Rolle, aber im Zuge der Nachforschungen findet die Gruppe Hinweise auf ihn als Erschaffer der Krankheit. Damit lernen sie einen epischen Charakter kennen, der sich in der Zukunft hervorragend als Gegenspieler, Mentor oder Verbündeter eignet. Anschließend wird eine genaue Beschreibung von **Tschernobogs Plage** gegeben, der Krankheit, um die sich das Abenteuer dreht. Zum besseren Verständnis des Texts sollte man sich diesen Abschnitt frühzeitig anschauen.



Es folgen die Spieldaten wichtiger Gegner und Verbündeter sowie von außergewöhnlichen Kreaturen wie den Blutpuppen. Den Abschluss bilden eine Einführung in die moravische Blutmagie sowie eine Liste von magischen Artefakten des Abenteurers.

Hintergrund

Der Süden Moravods ist schon seit einigen Jahren im Aufruhr. Die Winde aus den Steppen werden zusehends rauer, und mit dem Aufbrausen der Stürme nehmen auch die Übergriffe der Tegaren zu. Dichte Wolken brauen sich in den Steppen zusammen, noch weit weg, aber unaufhaltsam rückt die Sturmfront näher. Krieg liegt in der Luft. Die Gefahr eines großflächigen Konfliktes zwischen Tegaren und Moraven ist zwar nicht akut, bietet aber einen fruchtbaren Boden für die von Tschernobog angestoßene Entwicklung, die rasant an Fahrt aufzunehmen droht.

Die allgemeine Nervosität in der südlichen Grenzregion ist den unheimlichen Vorfällen geschuldet, die vor ungefähr zehn Jahren ihren Anfang nahmen, der Landnahme **Koschejs**, des todlosen Zauberers. Die von seinem Grab ausgehenden Stürme und Ascheregen haben zu erheblichen Bewegungen in den Stammesgebieten der **Cheretschusen** und **Chortschinen** geführt. Die Flucht der einzelnen Sippen steigert die ohnehin schon gärende Unruhe zwischen den tegarischen Stämmen und führt zu immer erbitterteren Kämpfen zwischen den rivalisierenden Fraktionen. Auch wenn die südlich an Moravod grenzenden Chortschinen ihre Vormachtstellung noch nicht gefährdet sehen, wird es zusehends schwerer, die landsuchenden Sippen von ihrem eigenen Gebiet fernzuhalten.

Koschejs Unwetter breiten sich stetig vom Epizentrum der Ereignisse aus, einem Ort an der unwirtlichen Küste zum Meer der Fünf Winde, südlich der Mündung des Uchan gelegen. Die Tegaren fürchten diese wiederkehrenden Naturkatastrophen und sehen in ihnen ein Vorzeichen ihres drohenden Untergangs, da sie nicht wissen, wie sie sich gegen diese unerbittliche Invasion stemmen sollen. So verbreiteten sich Gerüchte unter den Steppennomaden, die im Laufe der Jahre die Nerven der Stammeskrieger immer weiter strapazierten. Ein Gegner, dem nicht mit Säbel und Bogen begegnet werden kann, ruft mehr Furcht hervor, als es jede noch so schreckliche weltliche Gefahr könnte. Daher kommt es immer häufiger zu Übergriffen an der Südgrenze zu Moravod, die allesamt mit einer unüblichen Wildheit und Brutalität geführt werden. Diese Entwicklungen weiß Tschernobog

meisterlich für seine Intrigen zu nützen, indem er die Ängste weiter anstachelt, um Kämpfe zu eskalieren und Machtverhältnisse zu verschieben.

Diese großflächigen Entwicklungen spielen für das Abenteuer keine unmittelbare Rolle. Sie sind lediglich der Auslöser der Ereignisse, in welche die Abenteurer verwickelt werden, denn einige der schwächeren tegarischen Stämme suchen in ihrer Not nach Auswegen, um nicht von ihren Nachbarn verschluckt zu werden. Genau in dieser angespannten Situation machen sich die Gefährten auf dem Weg in den Süden. Die steigenden Spannungen und ihre oberflächlichen Ursachen sind zwar dem Großfürsten in Geltin bekannt, auf den Straßen der Hafenstadt hört man aber nicht viel mehr als sporadische Gerüchte.

Bei der Ankunft in Gromgorod lernen die Abenteurer schnell der Beschwerden der Bewohner kennen und erfahren von Svetlanas unbedingter Suche nach einer Heilung. Die Wehrbauern leiden seit einigen Monden unter einer ungewöhnlichen Krankheit, die zwar nicht tödlich endet, aber die Genesenen nachhaltig verändert. Sie lässt die Menschen vollkommen gefühllos und unbarmherzig zurück, selbst ihren Nächsten gegenüber. Svetlana tappt noch im Dunklen, ist aber fest entschlossen, die Entwicklung aufzuhalten, denn sie ist felsenfest davon überzeugt, dass die „Seuche“ ganz Moravod erfassen könnte.

Die Krankheit wird durch die sogenannten **Senojed** übertragen, einer Art von kleinen Naturgeistern, die von Kasjan erschaffen wurde, einem Schmiedemeister aus längst vergangener Zeit, der in Moravod zum Tschernobog aufgestiegen ist. Ihre rasante Verbreitung ist dem gesteigerten Blutvergießen zwischen Tegaren und Moraven zu verdanken, das durch die Einflüsterungen Tschernobogs ausgelöst wurde. Nur in an Sen reichen Böden vermögen die Senojed zu entstehen und ihre Brutstätten auszuweiten.

Tschernobog hat sich seit einigen Jahren in die Träume und Visionen einiger Schamanen der schwächeren tegarischen Sippen der Grenzgebiete geschlichen und stachelt durch Trug und List die Wut der Tegaren auf die Moraven, aber auch auf andere Steppensippen an. Vor allem **Charschin Bluthand** vom Stamm der Karchadi hat sich vollends den Einflüsterungen ergeben und hetzt die stärkeren tegarischen Nachbarsippen gegen die Wehrdörfer Moravods auf. In den letzten Monden hat er begonnen, durch Gift, Feuer und Mord Zwietracht zu schüren. Durch listenreiche Intrigen und inszenierte Fahrten schiebt Charschin die Schuld der begangenen Schandtaten den Moraven in die Schuhe und gießt Öl ins Feuer des eskalierenden Konflikts. Damit sorgt er nicht