



Zoran Ignjatov

Kalte Herzen aus Stein

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedrige Grade



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Zeitlinie der Ereignisse	7
Einstieg ins Abenteuer	10
Episode 1: Reise nach Gromgorod	12
Tag 1: Die Herberge An der Kreuzung und Sodrom	12
Tag 2: Das Lager des Händlers	13
Tag 3: Von unglücklichen Zufällen	15
Tag 4: Die Herren des Waldes	17
Tag 5: In den Fängen der Wölfe	18
Tag 6: Ruhe nach dem Sturm	19
Tag 7: Im Walddorf Oreschinik	19
Tag 8: Kriegstrommeln!	20
Tag 9: Glut und Schatten	21
Tag 10: Am Scheideweg	23
Tag 11: Gromgorod	23
Episode 2: In Gromgorod	23
Gromgorod und seine Umgebung	25
Die Einwohner Gromgorods	31
Rogowlje, Tyrdschovos grünes Herz	37
Hauptspuren in Gromgorod	39
Charschins Blutpuppen	43
Episode 3: Das Grasmeer	47
Das Ujgon-Ritual	50
Tegarische Sippen im Spiel	56
Hauptspuren in der Steppe	59
Episode 4: Die Spirituellen Gefilde	61
Hauptspuren in der Anderswelt	63
Lösungswege	66
Anhang	
Tschernobog, der Herr des Zwielfchts	67
Tschernobogs Plage	69
Von Kasjans Fall und Tschernobogs Aufstieg	70
Persönlichkeiten	76
Besondere Kreaturen	78
Blutmagie	79
Magische Artefakte	83
Der Glaube der Tegaren	85



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 Zwielihts 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 Graden 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 **Detectivabenteuer**, 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 Zwielihts. 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 Zaubers. 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 Abenteuer 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 Abenteuer 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 Gensenen 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



nur für das Wohlwollen Tschernobogs, sondern schwächt potenzielle Feinde seiner Sippe und lenkt ihre Aufmerksamkeit auf andere Krisenherde.

Zeitlinie der Ereignisse

In letzter Zeit haben die Ereignisse in Gromgorod rasant an Fahrt aufgenommen. Die Karulni wurden allein in den letzten sechs Monaten mit mehreren Scharmützeln und zwei größeren Angriffen konfrontiert, bei denen das gesamte Dorf für die Verteidigung hinter die Palisade zusammengezogen wurde, Konflikte, die sich in normalen Zeiten über mehrere Jahre verteilen.

Die Angriffe haben sich zudem ausgeweitet und sind mittlerweile im gesamten Gau auf ein besorgniserregendes Maß angestiegen. Das Wüten des Konflikts weckte sogar die Aufmerksamkeit des Großfürsten, der die ersten Einheiten Druzники ausschickte, um die südliche Grenze zu verstärken und den Tegaren seine Entschlossenheit zu demonstrieren. Darüber hinaus hat das Blutvergießen dazu beigetragen, Tschernobogs Plage zu entfesseln, die in immer häufigeren Wellen über Gromgorod schwappt und sich schon auf andere Wehrdörfer auszubreiten beginnt.

Nachfolgend sind die wichtigsten Ereignisse chronologisch zusammengefasst. Als Stichtag **T0** wird die Ankunft der Abenteurer in Gromgorod angenommen, da dieser Moment den Beginn des Hauptstrangs der Handlung einläutet.

Vor langer Zeit: Tschernobog formt die Zwielfalt und erschafft die Saat der Schattenfäule.

Vor einigen Jahren: Die Saat des Teufelsrades wird von den Anhängern Tschernobogs ausgetragen, um in ihrem Dämonenzustand auf den Moment ihrer Entfaltung zu warten.

Vor ca. 6 Monden: Charschin, der Bóoj der Karchadi, verfällt vollends den verführerischen Einflüsterungen Tschernobogs. Der Bog zieht über den Einfluss des Priesters die gesamte Sippe in seinen Bann.

Vor ca. 5 Monden: Mit der Gründung der Serekai, der Er wachten Jünger Charschins, festigt der Chaospriester seinen Einfluss und beginnt mit der Schaffung erster Blutpuppen.

Vor ca. 4 Monden: Eine Gruppe von Homunkuli, sogenannten Blutpuppen, verschafft sich Zugang nach Gromgorod und leitet die Entfaltung von Tschernobogs Plänen ein.

Vom Sen

Das Sen ist dem moravischen Glauben nach das Bindeglied zwischen Körper und Seele, das nach dem Tod mit dem physischen Teil *Midgards* verschmilzt, während die Seele ins Jenseits einzieht. Nach moravischer Lehre besitzt jedes beseelte und körperlich auf *Midgard* präsente Lebewesen sein eigenes Sen.

Aus Sicht des *Arkanums* verbindet das Sen den physischen und den spirituellen Teil des Körpers und gleichzeitig den Menschen mit der Natur. Damit erfüllt es wesentliche Funktionen der Anima, die unter anderem über den Silberfaden bei einer Reise der Seele die Verbindung zwischen den beiden Körperteilen aufrechterhält.

Das Sen ist im moravischen Weltbild allerdings ein etwas umfassenderes Konzept, denn es bezeichnet auch die Verbindungen zwischen der Welt der Menschen und den spirituellen Gefilden.

T-119: Die Homunkuli brennen aus Frustration über den erfolgreichen Widerstand eines Domovojs zwei Gebäude nieder.

T-113: Die Blutpuppen brechen in das größte Lager- und Trockenhaus für die begehrten tvrdschovarischen Kräuter ein und entwenden einige Säcke der schon abgepackten Ware. Zusätzlich legen sie erkennbare Hinweise aus, die auf einen tegarischen Einbruch hindeuten und erste Gerüchte und Zweifel säen.

T-104: Die Kräuter fallen in Charschins Hände.

T-96: Charschin verwendet die Kräuter, um eine tsomudschinische Schafsherde zu vergiften. Die geschädigte Sippe erkennt recht schnell eine Verbindung zur tvrdschovarischen Kräutermischung und vermeint, einen hinterhältigen Angriff der Wehrbauern darin zu erkennen. Die Tsomudschinnen sind erbost und fordern eine angemessene Reaktion, um ihren Ehrverlust zu sühnen und den Übermut der Moraven zu dämpfen.

T-93: Eine größere tsomudschinische Reiterschar überfällt Gromgorod. Der blutige Kampf fordert auf beiden Seiten Verluste. Der große Überfall entpuppt sich lediglich als Einleitung für eine Reihe kleinerer Überfälle tsomudschinischer Reiter im gesamten Gau.

Moravisches Glossar

BOG - Totengeist oder mächtiger Naturgeist
BOGATYR - eng mit der Anderswelt verbundener Mensch
BOOJ - tegarischer Schamane oder Stammespriester
DRUZNİK - Elitekrieger aus dem Adel
DUSCHA - Naturgeist und andere Geistwesen (s. S. 33)
GOLOS - Dorfvorsteher
IZBA - moravisches Haus
KARULNI - Wehrbauern der Grenzgebiete
MAJAK - Dorfschamane
MINTUJAQ - Aufgebot von 250 Reiterkriegern der Tegar
SEN - Erläuterung s. S. 7 (Kasten)
SENOJED - Zwielfalt
SENOVIT - mit dem Sen verbunden
STARESCH - Vertreter einer Gruppe im Dorfrat
STARYLAS, DER ALTE WALD - Jenseits der Moraven
VID - Lebenskraft

T-92: Aufräumarbeiten beginnen, und die ersten Bestattungen werden abgehalten, wodurch das freigesetzte Sen der Toten von den wenigen veränderten Schmetterlingsblütler aufgenommen wird. Die erste Welle Tschernobogs entfaltet sich.

T-89: Die ersten Mutagenen werden aktiviert, und die Transformation zu den Teufelsrädern beginnt - zuerst auf den Glutfeldern und kurz danach im Ahnenhain Gromgorods. Die Blüten beginnen an Farbe zu verlieren und verblassen zusehends zu einem matten Silbergrau.

T-82: Die meisten Metamorphosen sind beendet, und die Teufelsräder beginnen das Wachstum der Zwielfalt zu nähren. Das matte Silbergrau der Blüten wandelt sich mit steigender Sen-Sättigung zum glänzenden Schwarz der Senojed.

T-79: Nach wochenlanger Kleinarbeit haben die Blutpuppen einen Spalt im süd-östlichen Palisadenlager geweitet, um die ersten Waffendiebstähle zu ermöglichen. Eine kleine Zahl von Bögen, Pfeilen und Dolchen wird entwendet.

T-77: Karchadische Reiter schänden einen Trophäenpfahl der Tsomudschinen und legen falsche Spuren nach Moravod. Die Tsomudschinen weiten abermals ihre Überfälle aus und

fordern von den Ulaan'schonen, der dominierenden Sippe des Stamms, härtere Maßnahmen gegen die Moraven.

T-68: Die Ulaan'schonen werden durch einen arrangierten Hinterhalt karchadischer Reiter zum direkten Ziel von Charschins Intrigen. Charschins Handlanger lauern einer kleinen Abteilung ulaan'chonischer Krieger auf und vernichten sie. Zu den Opfern gehört auch ein Mitglied des mittleren Adels der Rotmähnensippe. Ulaan'chonische Kundschafter finden einige zerbrochene Pfeile und einen ramponierten Dolch moravischer Machart unter den Leichen der getöteten Stammeskrieger.

T-66: Geburt der ersten Senojed-Welle Gromgorods. Jene in direkter Nähe der Gräber wachsenden Teufelsräder haben ihre Sättigung vollendet, die glänzend schwarzen Blüten lösen sich und flattern als Senojed in die materielle Welt Gromgorods. Die etwas entfernteren Pflanzen sind noch in Transformation oder erreichen den notwendigen Sättigungsgrad nicht. Im Laufe der nächsten Tage vergehen langsam die nicht vollständig gesättigten Pflanzen und jene die ihren Zweck erfüllt haben gleichermaßen. Einige wenige Nachzügler entfesseln weniger gut entwickelte Zwielfalt.

T-65: Die ersten Senojed beginnen ihre Suche nach passenden Seelenlichtern, mit denen sie ihre Verflechtungen eingehen können. Im Laufe des nächsten Tages werden die ersten Opfer gestochen. Zu den verstohlenen nächtlichen Blicken der Blutpuppen gesellen sich nun auch die kalten Augen der Senojed, die auch tagsüber alles aus den Schatten beobachten.

T-64: Nach dem Überfall auf die Gruppe ulaan'chonischer Reiter wird ein größerer Rat zwischen den Ulaan'schonen und Tsomudschinen einberufen. Der Zorn des Khans konnte durch diesen Angriff noch nicht vollends entfacht werden. Zwar erlaubt er kleinere Raubzüge und Strafexpeditionen, zügelt jedoch die immer stärker werdenden Rufe nach offenem Krieg. Zugleich bohrt er dezent in der Wunde verletzten tsomudschinischen Stolzes. Die Trophäenjäger sind in den letzten Monden aufmüpfiger geworden, auch wenn sie die Vormachtstellung der Ulaan'schonen noch nicht offen herausgefordert haben, doch scheint dies nur eine Frage der Zeit. Der Khan sieht eine Gelegenheit gekommen, die Tsomudschinen und ihre Ambitionen zu zurechtzustutzen.

T-61: Die ersten Einwohner Gromgorods zeigen Symptome von erhöhter Körpertemperatur, Schwäche und Antriebslosigkeit. Die vereinzelt Fälle beginnen sich im Laufe der nächsten Tage zu häufen. Die Symptome erweisen sich als hartnäckig und lassen sich nicht lindern.



T-59: Charschin lässt einige Rudel Rotmähenwölfe töten und ihnen die Felle vom Fleisch reißen. Die noch frischen Mähnen- und Fellstreifen drapieren seine Krieger im Sippengebiet der Ulaan'schonen auf den verwesenden und geschändeten Kadavern der Tiere. Die plakative Entwürdigung des ulaan'chonischen Sippentieres bringt den Khan in Zugzwang.

T-58: Der Khan ruft eine Mintujaq der Ulaan'schonen und Tsomudschinen zusammen, einer Reiterschar von 250 Kriegern. Die Musterung der „Tausend Hufe“ nimmt ihren Lauf.

T-54: Die ersten Senojed-Stichwunden beginnen zu verblassen.



T-47: Die **Mintujaq erwacht** durch die Schwüre der versammelten 250 Krieger zum Leben und beginnt die umliegenden Höfe und Siedlungen Tvrdschovos zu terrorisieren.

T-45: Svetlana kommt mit dem Handelszug ihres Vaters in Gromgorod an.

T-44: Der Zustand einiger Erkrankten verschlechtert sich schlagartig. Die erhöhte Körpertemperatur schlägt in starkes Fieber um, begleitet von kalten Schweißausbrüchen, Kopfschmerzen und Lichtempfindlichkeit. Die Symptome fesseln die Leidenden fortan ans Bett, alle Heilungsversuche versagen. Im Laufe der nächsten zwei Tage verschlechtert sich der Zustand aller gestochenen Einwohner.

T-41: Zu aller Überraschung erholen sich die ersten Dorfbewohner genauso plötzlich wie sie an das Bett gefesselt wurden. Ihr Fieber schwindet und die Körper gewinnen rasant an Kraft. Die Genesenen scheinen sich vollständig erholt zu haben. Einzig das abwesende und wortkarge Verhalten der Erkrankten scheint geblieben, wenn nicht sogar stärker geworden zu sein. Dieser Zustand wird dem schweren Krankheitsverlauf zugeschrieben. Erste Sorgen werden laut, als die anfängliche Verslossenheit in offene Mitleidslosigkeit und Gleichgültigkeit umschlägt. Erste Beinamen wie **Trollpest** und **Eisenherz** beginnen sich im Dorf zu verbreiten.

T-39: Javor Katschuks Handelszug tritt die Heimreise an. Die Raubzüge der Mintujaq haben das Umfeld Gromgorods

noch nicht erreicht, die Stimmung unter den fatalistischen Karulni ist nur leicht angespannt.

T-31: Die Berichte, die den Großfürsten erreichen, lassen nichts Gutes hoffen. Er lässt die ersten Druzniki mustern und schickt kleinere Gruppen zur Verstärkung in den Süden. Zeitgleich werden Boten zu den Chortschinen entsandt.

T-27: Der Handelszug erreicht Geltin und mit ihm die Nachricht über die Abwesenheit Svetlanas.

T-13: Javors Sorgen wachsen stetig, seine Tochter hätte längst wieder zurück sein müssen. Seine Unruhe wird durch die Nachrichten, die ihm von seinen Kontakten am Großfürstenthof erreichen, noch weiter verstärkt. Im Süden braut sich etwas zusammen, aber die Gerüchte haben die Wirtshäuser und Märkte der Stadt noch nicht erreicht. Er beschließt eine Abenteurergruppe anzuheuern.

T-10: Die **Abenteurer** brechen nach Tvrdschovo auf.

T-4: Die Mintujaq erreicht Gromgorod und fegt über das Umland hinweg. Die Kämpfe sind recht schnell beendet, fordern jedoch viele Opfer, deren Hauptlast die umliegenden Höfe zu tragen haben. Die wütende, jedoch unorganisierte Angriffswelle prallt an der Palisade Gromgorods und dem eisernen Willen der Verteidiger ab. Die Glutfelder glimmen in dieser Nacht besonders hell, und während der nächsten Tage sind sowohl der südliche Palisadenhain als auch der Ahnenhain im Sichelwald voller Geschäftigkeit. Die Knochenmühle hat ihre Arbeit aufgenommen.



T-3: Die Abenteurer begegnen auf der Handelsstraße den Druzniki. Am selben Tag beginnt das erneute Erwachen von Tschernobogs Saat, aktiviert durch die großen Mengen Sen auf den Glutfeldern und in den Ahnenhainen Gromgorods. Durch die erste Welle haben sich an diesen Orten die Mutagene weit verbreitet und einen fruchtbaren Nährboden für das freie Sen geschaffen. Die **zweite Welle Tschernobogs** nimmt ihren Lauf.

T0: Die Abenteurer erreichen Gromgorod und die ersten Metamorphosen der zweiten, ungleich größeren Welle werden angeregt.

T+4: Uro Schurgaiin (s. »Anhang«) kommt in das Dorf, auf der Suche nach einem guten Geschäft, Informationen und Gerüchten. Auch ihm ist die Anspannung anzusehen.

T+6: Die ersten Pflanzen beenden die Transformation zum Teufelsrad. Die große Menge ungebundenes Sen beschleunigte den Prozess.

T+19: Die ersten Senojed entfliehen zahlreicher und prachtvoller als zuvor in die materielle Welt.

T+21: Paranoia packt die Herzen der Gromgoroder, denn die Blicke aus den Schatten mehren sich. Die **Zwielichtfalter** Tschernobogs knüpfen die ersten Verbindungen der zweiten Welle.

T+24: Bemerkenswert viele Einwohner beginnen über Antriebslosigkeit, Schwäche und **erhöhte Körpertemperatur** zu klagen.

T+31: Die ersten Senojed-Stichwunden der zweiten Welle beginnen zu verblassen.

T+41: Die Erkrankten **leiden unter** dem starken Fieber der **Trollpest** und folgen drei Tage später dem Pfad der vormals **Genesenen**.

T+44: Die **Trollpest** greift dank der schlagartigen Genesung und Abstumpfung weiter um sich.

Anmerkung: Die Zeitlinie dient als Richtschnur, vor allem die **Abfolge** nach T0. So ereignet sich z.B. die Geburt der Senojed zu T+19, damit die Abenteurer genug Zeit haben, um den zahlreichen Fährten nachzugehen und die einzelnen Fragmente zusammenzusetzen. Natürlich kann der Zeitablauf auch passend zum Fortschritt der Abenteurergruppe angepasst werden. Im Nachfolgenden wird jedoch von der beschriebenen Abfolge ausgegangen.

Einstieg ins Abenteuer

Die Abenteurer befinden sich in Geltin und sind **idealerweise** auf der Suche nach einem neuen Auftrag. Im **vorliegenden** Abschnitt wird von einem klassischen Auftrag ausgegangen. Die Abenteurer könnten aber **auch alternativ jemanden** einen Gefallen schulden oder den Auftraggeber schon kennen.

Die Gruppe wird von **Javor Katschuk** angeheuert, um herauszufinden, was mit Svetlana passiert ist. Die junge Frau ist die 22-jährige **ungezügelter, wissbegieriger und frohsinniger** Tochter des wohlhabenden Händlers, die seine Handelszüge gerne zur **Befriedigung ihrer Reiselust und Neugier** nutzt. Auch wenn Javor die „Streifzüge“ seiner Tochter nicht gerne sieht, so toleriert er sie **zähneknirschend**, da er bei diesen auf Svetlana aufpassen lassen kann und sie ohnedies Wege finden **würde, ihren Willen durchzusetzen**.

Es **ist jedoch nicht nur** Javors Nachgiebigkeit seiner Tochter gegenüber geschuldet, dass er sie in ihren Vorhaben unterstützt, **sondern auch** seinem Geschäftssinn. Svetlana ist nicht nur willensstark und aufbrausend, sondern kommt ganz nach dem Vater. Sie besitzt ein feines Gespür für Details und ist mit **einem** messerscharfen Verstand gesegnet. Zwar fühlt sich Svetlana eher zu den Wissenschaften als zum Handel berufen, doch bringen ihre Einschätzung und Scharfsinn dem Händler oftmals unschätzbare Informationen, die dieser zu nutzen versteht. Außerdem vertraut Javor auf die Fähigkeiten seiner Tochter, die sie schon früh durch seine Unterweisungen erlangt und durch ihre gemeinsamen Reisen geschliffen hatte.

Jetzt war sie wieder mit einem seiner Handelszüge unterwegs, der längst wieder zurück ist. Svetlana wollte etwas später nachkommen, ist aber schon seit mehr als einer Woche überfällig. Die Reise ging nach Tvrdschovo, einem Gau in den konfliktbeladenen südlichen Grenzgebieten, an die sich die Weidegründe des Stammes der Chortschinnen anschließen. Javor hat sehr gute Beziehungen zu den Dörfern Tvrdschovos, die er seit vielen Jahren pflegt und die er sich mühsam erarbeiten musste, denn die hartgesottenen Karulni zählen nicht zu den vertrauensseligsten Menschen des Landes. Die mit Abstand besten Kontakte pflegt Javor zu den Bewohnern Gromgorods. Der in die Jahre gekommene Händler hatte wenig Bedenken, seine Tochter mit dem Handelszug mitziehen zu lassen, denn wenn auch die Wehrbauern anfangs grob und ungehobelt erscheinen mögen, so schlagen doch herzliche und aufrichtige Herzen in der Brust der Tvrdschovaren.

Der Handel zwischen dem Geltiner Geschäftsmann und dem Wehrdorf beruht auf den begehrten Heilkräutern der Steppe,