

MIDGARD

**Die Zeichen
im Walde**

Abenteuer



Die Zeichen im Walde

Und die Dolche waren plötzlich
In der Hand, ob ich nicht wusste,
Wie, woher, - so eilt der Böse,
Dass in uns erstirbt das Gute.

Die Zeichen im Walde kann als eigenständiges Abenteuer gespielt werden und ist in der vorliegenden Form für 1-6 Spielerfiguren der Grade 1-8 gedacht. Den Hintergrund bildet die gleichnamige Ballade von Ludwig Tieck (1773-1853), die mit ihren 114 Strophen zwar recht lang, aber auch sehr dramatisch und düster-romantisch ist. Alle Zwischenüberschriften und Verse sind diesem Werk entnommen. Bei der Umsetzung ins Rollenspiel musste der Text an einigen Stellen leicht verändert werden (meist nur die Form der Anrede). Insbesondere die Namen wurden der albsichen Kultur der Spielwelt *Midgard* angepasst.

Da sich der Held im Original allein auf die Suche nach den Zeichen macht, kann es durchaus reizvoll sein, dieses Abenteuer eins zu eins - also mit nur einem Spieler - durchzuspielen. Entsprechende Anmerkungen im Text betreffen diese Spielart.

Lyrische Anmerkung: Wenn es dem Spielleiter zu langatmig oder unangenehm ist, so viele Gedichte zu rezitieren, kann er den Inhalt natürlich auch in prosaischen Worten wiedergeben. Das wäre aber schade, da gerade die Verse sehr zur balladesken Stimmung dieses Abenteuers beitragen.

Anknüpfungspunkte und Verbindungen

Die Zeichen im Walde kann als Auftakt für das längere Abenteuer *Göttliches Spiel* dienen und direkt vor letzterem gespielt werden (dafür war es ursprünglich auch konzipiert worden). Ist dies beabsichtigt, empfiehlt es sich, mit 3-6 Abenteuern der Grade 2-4 an den Start zu gehen. Bei der Burg handelt es sich dann auf jeden Fall - wie im Abenteuertext bereits angenommen - um Burg Alasdell und bei dem jungen Erben um einen MacLachlan (bzw. eine NiLachlan). Die im *Göttlichen Spiel* kurz erwähnte Mutter des Erben / der Erbin ist dann ersatzlos zu streichen.

Hintergrund für die Spieler

Voraussetzung für dieses Abenteuer ist, dass eine der Spielerfiguren Albai und Kind eines Adligen ist. Der Vater, der sein Ende herannahen fühlt, schickt nach seinem Erben, damit dieser zur Burg seiner Väter zurückkehre. Sie liegt etwas mehr als eine Tagesreise südlich der Stadt Crossing mitten im nordalbsichen Hügelland. Strategisch günstig gelegen, erhebt sie sich auf einer niedrigen Felskuppe über dem Eingang des kleinen Tales gleichen Namens. Es ist keine allzu großartige Anlage, bestehend aus einem zweigeschossigen Hauptgebäude mit Turm, einem Nebengebäude für das Gesinde, Backhaus, Schmiede, Stallung und einem kleinen Schrein; das Ganze wird von einer steinernen Mauer mit einem Torgebäude umgeben.

Hier leben zur Hintergrundgeschichte der Spielerfigur passende Verwandte (z.B. eine gebrechliche Tante, Nichten und Neffen des Vaters ...). Das Gesinde der Burg besteht aus der Köchin **Arwa** (die einst die Amme des jungen Abenteurers war) mit ihrem Küchenjungen **Garwin**, drei Mägden (**Cailinn**, **Eswen** und **Linnet**), vier Knechten (**Brymer**, **Durdan**, **Kelwin** und **Tigg**), zwei Jägern (**Fingal** und **Rodric**), einem Schmied (**Wilmor**) samt seiner Familie, einem Schreiber und einer Garnison von zehn Kriegerern unter ihrem Hauptmann **Herewulf MacLachlan**. Weiterhin lebt hier - je nach Bedarf der Abenteurergruppe - ein Priester des Thurion (**Ibald**) oder eine Priesterin der Vana (**Romilda**) mit einem Schüler, die für den Dienst an den Dheis Albi verantwortlich sind und sich um das Seelenheil der Burgbewohner und der Bauern in den umliegenden Dörfern kümmern.

Im folgenden Text wird davon ausgegangen, dass der Erbe ein MacLachlan ist. Es kann sich auch um eine Erbin (eine NiLachlan) handeln, wenn diese sich als *eagrel*, d.h. in Rechten und Pflichten Männern gleichgestellt, erklärt hat - bei albsichen Abenteurerinnen kann man ruhig davon ausgehen. Der ererbte Adelstitel ist der eines **Syre** (oder **Syress**) **up Alasdell**; der Herrschaftsbereich umfasst ein kleines fruchtbares Tal mit acht Bauerndörfern, die von bewaldeten Hügeln umgeben sind. Die kahle Kuppe eines dieser Hügel zielt die Burg Alasdell, in deren Mauern der Erbe das Licht *Midgards* erblickt hat. Alle diese Namen und Titel kann der Spielleiter seiner eigenen Kampagne und vor allem der Hintergrundgeschichte der erbenden Spielerfigur anpassen. Zeigt sich der Spieler daran interessiert, mehr über seine Familie zu wissen, kann der Spielleiter