

# MIDGARD

## Göttliches Spiel

Auszug

Auszug





**Auszug**

**Auszug**



# **MIDGARD ABENTEUER**

**Auszug**

## **Göttliches Spiel**

Ein Abenteuer in Waeland  
von Peter Kathe

**Auszug**

Herausgegeben von Jürgen E. Franke  
Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard  
für 3-6 Abenteurer der Grade 3-6



**Auszug**

**Auszug**

Impressum

copyright © 1993-2009 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg  
2. überarbeitete Auflage  
[www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de)

Titelbild: Hank Wolf

Illustrationen: Klaus-Michael Bitzer, Manfred Lafrentz

Karten und Pläne: Ulf Lehmann, Werner Öckl, Peter Warmke; Spielplan: Peter Kathe  
Zierleiste: Thomas Lamm

## Inhalt

Kurzfassung des Abenteuers .....	67	Das Erentor .....	64
Streckenabschnitte und Reisezeiten .....	10	Die Uniututuinu .....	67
<b>Von Alba nach Waeland</b> .....	11	<b>Im Krater</b> .....	70
Feierlichkeiten auf Burg Alasdell .....	11	Die Beschwörung Wargars .....	73
Die Jagd beginnt .....	14	Das Fest der Träume .....	75
Die Hafenstadt Haelgarde .....	16	Im Urwald .....	76
Über die Waelingsee .....	17	Die Traumstadt .....	77
Die Seewölfe .....	19	<b>Jagd über die Issee</b> .....	80
<b>Windland und die Riesenberge</b> .....	21	Der Spielablauf .....	81
Von Runsgard nach Wargheim .....	21	Die Segler .....	81
Nixen, Riesen und Trolle .....	24	Bewegung .....	82
Von Usegorm nach Wargheim .....	28	Der Spielplan .....	83
Die Götterproben .....	29	Die Besatzungen .....	85
<b>Wargheim</b> .....	31	<b>Wargars Grab</b> .....	87
Der Tempel der Wyrd .....	32	Der letzte Kampf .....	93
In den Katakomben .....	33	Ein Ende für die Götter .....	95
Durch die Höllenberge .....	38	Wargar und die Götter .....	97
<b>Das Kloster der Großen Krähe</b> .....	41	Die Götterfunken .....	98
Die Klosteranlage .....	41	<b>Anhang</b> .....	99
Die Vogelmönche .....	47	Wichtige Nichtspielerfiguren .....	99
Die Anrufung der Großen Krähe .....	50	Der magische Almanach .....	101
<b>Zum Schwarzen Nordlicht</b> .....	52	Die Götter Waelands .....	102
Das Sommargjörn .....	54	Handouts .....	103
Im Ewigen Eis .....	58	 	
<b>Das Schwarze Nordlicht</b> .....	61	In separater Datei für »Jagd über die Issee«:	
Der Eingang zum Königreich .....	61	Spielmarken und Datenblätter (Schneeyacht und Eissegler),	
Der Weg des Feuers .....	62	Spielplan und Bögen) jeweils in Farbe und schwarz-weiß.	

### Quellennachweis

Die wichtigsten Inspirationsquellen für das Göttliche Spiel waren *Hrolf Krakis Saga* von Poul Anderson, *Sie* von Henry Rider Haggard sowie *Die magischen Steine des Ingar* und *Das Grabmal im Eis* von Léturgie & Luguay. Der Scheinriese ist von Michael Ende ausgeliehen.

- Peter Kathe -

### Anknüpfungspunkte und Verbindungen

Als Auftakt für *Göttliches Spiel* kann das kurze Abenteuer *Die Zeichen im Walde* dienen, das direkt vor ersterem gespielt wird. Ist dies beabsichtigt, empfiehlt es sich, mit 3-6 Abenteurern der Grade 2-4 an den Start zu gehen. Den Hintergrund für dieses Szenario bildet die gleichnamige Ballade von Ludwig Tieck, die dem Abenteuer eine sehr balladeske Stimmung verleiht. *Die Zeichen im Walde* kann auf [MIDGARD-ONLINE.DE](http://MIDGARD-ONLINE.DE) unter »Downloads - Regeln und Abenteuer« kostenlos heruntergeladen werden.

Im Text wird gelegentlich auf das MIDGARD-Regelwerk verwiesen. Dabei bedeutet:  
DFR = *MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel*,  
ARK = *Das Arkanum*,  
KOM = *Das Kompendium*,  
BEST = *Das Bestiarium*,  
MDS = *Meister der Sphären*.

# Göttliches Spiel

Ein Abenteuer in Waeland  
von Peter Kathe

copyright © 1993, 2009 by Verlag für LGS-Spiele

**Auszug**

Dieses Abenteuer ist für eine Gruppe von 3-6 Spielerfiguren der Grade 3-6 geschrieben. Alle Abenteuer sollten *Reiten* können - oder sich zumindest zutrauen, sich auch mit schlechten Reitkenntnissen auf ein Pferd zu setzen und die häufigen Abwürfe gelassen hinzunehmen. Weiterhin wäre es günstig, wenn wenigstens ein Abenteuerer *Waelska*, die Sprache Waelands, beherrscht. Zumindest sparen die Gefährten sich so die Kosten für einen Dolmetscher.

**Anmerkung 2:** Wenn keine albische Spielerfigur greifbar ist, kann der Ausgangspunkt des Abenteuers auch in ein anderes Land *Midgards* - außer Waeland - verlegt werden. Keine Probleme bereiten der Osten Clanngadarns oder Moravod, die ebenfalls als Zufluchtsort eines Flüchtlings aus Waeland gedient haben können. Mit etwas Mühe kann man aber auch andere Länder am Meer der Fünf Winde als Ausgangspunkt wählen, wenn man die Hintergrundgeschichte des Abenteuers etwas zurechtbiegt. Der Abfahrtschiffhafen der Schiffsreise nach Waeland muss dann natürlich passend gewählt werden, und die Überfahrt dauert länger.

## Kurzfassung des Abenteuers

### Die Burg der Väter

Die Geschichte nimmt ihren Anfang in der oberen Gesellschaftsschicht des feudalen Alba. Eine der Spielerfiguren ist hier zu Hause und wird zu Beginn zu seinem Laird bestellt. Der Abenteuerer erfährt, dass sein Vater (alternativ: ein kinderloser Onkel, Großonkel 2. Grades usw.) verstorben ist, dass er dessen Titel erbt und dass er sich auf die heimatische Burg begeben soll, um dort das Amt des Verstorbenen anzutreten.

Notfalls unterstützt der Spielleiter den baldigen Aufbruch der Abenteuerer mit der Information, dass ein Adelssitz ohne Herrn rasch unter den rivalisierenden Nachbarn aufgeteilt wird.

**Anmerkung 1:** Im folgenden Text wird davon ausgegangen, dass der Erbe ein **MacLachlan** ist. Es kann sich auch um eine Fein handeln, wenn diese sich als „eagrel“, d.h. in Rechten und Pflichten Männern gleichgestellt, erklärt hat - bei albischen Abenteuererinnen kann man ruhig davon ausgehen. Der ererbte Titel ist der eines **Syre** (oder Syress) **up Alasdell**; der Herrschaftsbereich umfasst ein kleines fruchtbares Tal mit 8 Bauerndörfern umgeben von bewaldeten Hügeln. Die kahle Kuppe eines dieser Hügel zielt die Burg Alasdell, in deren Mauern der Erbe das Licht *Midgards* erblickt hat. All diese Namen und Titel kann der Spielleiter seiner eigenen Kampagne und vor allem der Hintergrundgeschichte der erbenden Spielerfigur anpassen.

### Dramatis personae

BEORLAN MACGRIMMOND - ein habgieriger und undankbarer albischer Laird

SMEAGHEL MACGRIMMOND - sein stummer Sohn

HAUPTMANN FEADHER - ein Attentäter und Hauptmann der Wache von Burg Grimadon

DER MILAN - ein Hexer und Laird Grimmonds magischer Trumpf mit eigenen Ideen

CASBARD MACCINTAL - ein draufgängerischer Laird und Besitzer des zweiten Götterfunkens

VIDAR, ASVARGR, WYRD, KJULL - Götter von Waeland

SEEWÖLFE UND LANDRÄUBER - möglicher Geleitschutz für die Abenteuerer

SIGYN - eine einsame Nixe und Besitzerin des dritten Götterfunkens

BÖCK - ein abenteuerlustiger Riesenjunge

VAUGHHEIMER - Waelinger mit harten Trinksitten

VOGELMÖNCHEN - eine religiöse Gemeinschaft von Vogelmenschen

UNIUTUTUINU - Küstenbewohner an der Issee

ASKIÄLBAINEN - ein zurückgezogen lebendes Elfenvolk

IRTHINJA - die Königin der Askiälbainen und vormals Wargars Gemahlin

WARGAR - ein seit langem toter waelischer Jarl, der den Weg zum eigenen Grab weist

Das Zeichen der Würde des Syre up Alasdell ist ein wunderschönes, großes Juwel, das dem Erben auf dem Fest anlässlich seiner Amtseinführung umgehängt wird. Wenig später singt ein Barde von drei wunderschönen, großen Edelsteinen. Sie sollen göttliche Kräfte besitzen und mit ihrem ehemaligen Besitzer - einem waelischen Kriegsfürsten namens **Wargar** - verschollen sein. Zum Fest sind auch alle wichtigen Adligen der Umgebung eingeladen. Beorlan MacGrimmond, einer der Nachbarlairds, erkennt den Zusammenhang und lässt das Juwel des jungen Syre noch in derselben Nacht stehlen.

Dies alles wird den Spielern in Form einer Vorgeschichte als Einstieg erzählt. Das eigentliche Rollenspiel setzt direkt nach dem - erfolgreichen - Diebstahl ein. Ab diesem Zeitpunkt sind die Abenteurer also hinter dem Erbstück eines ihrer Gefährten her.

### Der dritte Mann

Je nachdem, wie schnell die Spieler reagieren, erreichen ihre Figuren den Besitzer eines weiteren der Edelsteine vor Laird Grimmond (dann bekommen sie das Juwel) oder nach ihm (dann befindet sich der Stein in MacGrimmonds Händen und der ehemalige Besitzer in einem Zustand geistiger Verwirrung).

### Der Wettlauf

Die Spieler sind nun also wie Laird Beorlan auf der Jagd nach den Steinen und nach Informationen über diese mächtigen Artefakte. Das ganze Abenteuer über kommen sie bei diesem Wettlauf immer wieder mit ihrem nicht so lieben Nachbarn in Kontakt. Man verfolgt sich ständig gegenseitig und hofft darauf, dass die andere Partei die jeweils anstehenden Rätsel und Fallen zuerst löst, um dann gefahrlos an die Beute zu kommen. Meist sind es allerdings die Spieler, die die Rätsel lösen müssen.

### Der Weg zum Königshof

Auf jeden Fall machen sich unsere Helden in Richtung auf die Reise nach Waeland zu dem Ort von Wargars, dem Königshof. Dabei bekommen sie es nicht nur mit den eher gewöhnlichen Bewohnern der nordischen Wildnis wie Seeräubern, Riesen und Trollen zu tun. Die Wiederentdeckung der „Götterfunken“ (so heißen die Juwelen) und die Suche nach Wargars Erbe weckt sogar das Interesse der waelischen Götter. Die Abenteurer treffen entweder auf Asvargr, den Kriegsgott, oder

auf das Oberhaupt der Götter Waelands, Vidar, persönlich. Beide stellen die Spielerfiguren auf ihre Art auf die Probe und gewähren den Abenteurern, die sich ihrer Gunst als würdig erweisen, einige Vorteile und Unterstützung. Dabei erfahren die Spieler auch, wie wichtig der Helm des alten Wargar, der sich in seinem Grab befindet, für die Magie der Juwelen ist.

Die ehemalige Karlsburg Wargars liegt bei dem kleinen Dorf Wachen am Ende des Kongefjordes. Dort gibt es einen Tempel der Wyrd, in dessen geheimen Katakomben eine ausführliche Biographie Wargars zu finden ist. Dort stehen Hinweise auf die Herkunft seiner Gemahlin aus dem „Königreich des Schwarzen Nordlichtes“ und auf Wargars letzte Reise dorthin. Der Text enthält den Vermerk, dass man vom höchsten Berg des Skessafjöll, dem Vidar, aus die Richtung zu diesem „Nordlicht“ bestimmen kann. Die Weisheitsgöttin selber wacht hier über die Anstrengungen der Spielerfiguren und greift ihnen mit ihrem Wissen unter die Arme - wenn sie sich dieser Gabe würdig erweisen.

Fragen die Abenteurer unterwegs im Skessafjöll nach dem Vidar, erfahren sie von anderen Reisenden im Hochgebirge, dass dort so schreckliche Ungeheuer wie die „Würgenden Wächter“ hausen, weshalb der Berg allgemein gemieden wird. An seiner Nordflanke steht nämlich das Kloster der Großen Krähe.

### Der Name der Krähe

Die asketischen Mönche hier sind Vogelmenschen. Sie sind nicht böse, aber so abgehoben und weltfern, dass sie nicht daran denken, dass Menschen nicht fliegen können. Die Ankunft der Abenteurer erleben sie als Teil der Erfüllung ihres Glaubens. Die Große Krähe ist ein gewaltiger Wyrm, ein flugfähiger Verwandter des Lindwurms, der in regelmäßigen Abständen mittels einer magischen Zeremonie herbeigerufen wird. Dann ziehen alle Mönche, die Erleuchtung suchen, mit ihm ihre Kreise am Himmel, immer höher und höher, bis sie den Höhenrausch aufgrund Sauerstoffmangels und zu großer Kälte für himmlische Visionen halten. Nur wenige kommen vor dem Absturz wieder zu sich und können ihren Absturz bremsen. Abenteurer werden nicht zurückgehalten, wenn sie der Großen Krähe folgen wollen - auch wenn dies nur eine berauschende Nebenwirkung des Rituals ist.

Hier haben die Spieler die Chance, mehr über die Herkunft und Wirkung der Juwelen zu erfahren, sei es in den rauschartigen Visionen ihres Höhenfluges oder in der alten Textsammlung des Klosters. Vielleicht sehen sie sogar tatsächlich den Schein des Schwarzen Nordlichtes.



## Nach Norden und dann immer geradeaus

Auf der Reise dorthin treffen sie den zwielichtigen Kjuul, einen weiteren Gott Waelands. Der kann ihnen ein wenig unter die Arme greifen, was aber eine zweiseitige Angelegenheit ist. Der weitere Weg durch das westliche Länalund führt über das Hohe Holz in das Sommargjörm, die im Frühling und Herbst aufgeweichte Tundra, eine insektenreiche Sumpflandschaft.

Im Eis von Tuomela schließlich haben die Abenteurer mit extremer Kälte, den dort heimischen Wölfen und anderen eisigen Überraschungen zu kämpfen. Schon vom Götterrand aus sehen sie nachts manchmal einen Feuerschein über den fernen, weißen Gipfeln. Dies ist das „Schwarze Nordlicht“, wo das Elfenvolk der Askiälbainen lebt.

## Tanz auf dem Vulkan

Tatsächlich handelt es sich um einen erloschenen Vulkan. Er strahlt aber immer noch genügend Wärme aus, um seine dunklen Flanken eis- und schneefrei zu halten. Wenn die Abenteurer den Berg erreichen, müssen sie erst einmal einen Weg hinein in das Innere des Kraters finden. Drinnen herrscht ein wärmeres Klima und ein urtümlicher Wald bedeckt den Boden. Hier leben die Askiälbainen mit ihrer Königin Irthinja abgeschieden von der übrigen Welt.

Nur einmal in ihrer Geschichte ist es jemandem gelungen, die Askiälbainen zu besiegen - dem Jarl Wargar in der zweimal geschlagenen Schlacht. Der hat auch gleich noch ihre Königin Irthinja gehehlicht. Da sie eine Elfin ist, lebt sie immer noch. An Wargars Hof traf sie mit seinem jungen Verwandten, dem Skalden Bjargi Gabelbart, zusammen. Mit der Zeit kam es nicht nur zu einer Liaison zwischen den beiden, sondern auch zu einer Verschwörung gegen den Gemahl. Gemeinsam stahlen sie die berühmten Götterfunken aus Wargars Helm. Später kam es zum Streit, und Königin und Skalde trennten sich auf der Flucht vor den Herdtruppen Wargars. Königin Irthinja ist sehr zauberkräftig und kann, wenn man ihr beweist, dass davon keine Gefahr für sie und ihr Volk ausgeht, die Lage von Wargars Grab ausfindig machen. Dazu ist nichts Geringeres nötig, als den Geist ihres ehemaligen Ehemannes heraufzubeschwören.

## Eiskalte Regatta

Um das Grab zu erreichen, müssen die Abenteurer die zugefrorene Issee überqueren. Das geschieht an Bord einer ziemlich luxuriösen Schneeyacht der Askiälbainen. Dabei treffen sie auch wieder auf ihre ewigen Gegenspieler, Laird Grimmond

und seine Kumpane. Die Askiälbainen sind nämlich nicht das einzige Volk, das hier lebt und jagt. An der Küste der Issee, unterhalb des Schwarzen Nordlichtes lebt ein Stamm von Eisbärmenschen. Laird Grimmond setzt sich mit einem ihrer Eisgleiter auf die Spur der Abenteurer. Folgerichtig kommt es zu einer dramatischen Wettfahrt über den vereisten Meeresarm im höchsten Norden *Midgards*. Dieser Teil des Abenteurers kann als spannendes Brettspiel erlebt werden.

## Das kalte Grab

Schließlich erreichen die Abenteurer den Eingang zum Grab im Eis, der wie das riesige Maul eines gewaltigen Tieres weit offensteht. Wenn die Spieler wollen, können sie mit ihrem Segler (so sie ihn noch haben) direkt hineinfahren. Knirschend zersplittert der Mast an der niedrigen Decke, die Kufen brechen und das ramponierte Gefährt schlittert zu einem krachenden Halt.

Die Grabanlage steckt voller eiskalter Fallen und anderer Unannehmlichkeiten, die Grabräuber abschrecken sollen. Es gibt allerdings mehrere Wege, den letzten Hafen Wargars - eine riesige, funkelnde Halle im Eis - zu erreichen. Dort finden die Abenteurer den passenden Helm zu den Götterfunken.

## Der letzte Kampf

Hier stehen sie schließlich zum letzten Mal Laird Beorlan MacGrimmond mit seinen Schergen kämpferischer wie zauberischer Berufung gegenüber. Es kommt zu einem wahrhaft erschütternden Abschlusskampf in einer zusammenstürzenden Eishalle auf einem allmählich zerspringenden, spiegelglatten Boden zwischen fallenden Eiszapfen und stürzenden Schneemassen.

## Ende gut - alles verloren?

Was manche Spieler vielleicht schon länger befürchtet hat, zum Schluss wird es endlich wahr: Die Götter melden sich zu Wort und ihre Ansprüche an. Ob sie die Abenteurer jetzt gegen die Askiälbainen in die Schlacht schicken oder ihre Kleinode zurückverlangen, da ihre ursprünglichen Absichten vereitelt worden sind, oder ob alles nur ein göttliches Spiel war - das entscheidet sich am Ende des Abenteurers. Aber wie es auch kommt: Die Spielerfiguren bekommen alle ihren Lohn und erhalten sicheres Geleit zurück in die zivilisierte Welt.