

Brettspiel

Inhalt des Spiels:

Das Spiel „Nibelungen“ ist ein Brettspiel der Firma Amigo. Es ist ausgerichtet für zwei bis fünf Spieler ab zehn Jahren. Kreiert wurde das Spiel von Wolfgang Kramer und es erschien 1992 zum ersten Mal. In dem Spiel geht es um den sagenhaften Nibelungenschatz. Dieser wurde von dem Geschlecht der Riesen gefunden und wird seitdem bewacht. Doch auch in den Erinnerungen der Menschen ist der Schatz unvergessen geblieben. Die Menschen wissen um die Stärke der Riesen und sie sind sich darüber bewusst, dass sie im Kampf chancenlos wären. Daher planen einige Königshäuser die Riesen auszutricksen. Die Königshäuser bestimmen jeweils einen Helden welcher Ihren Anspruch auf den Schatz geltend machen soll. Untereinander haben die Königshäuser sich für einen fairen Wettstreit entschieden. Der Schatz soll am Ende dem Königshaus gehören, dessen Held es gelingt den größten Teil des Schatzes zu bergen. Der Ausgangspunkt der Helden ist ein Dorf. Von hier aus beginnt das Abenteuer und die Helden starten ihre Reise quer durch das Land der Nibelungen.

Hintergrund:

Der Nibelungenhort findet sowohl Erwähnung in der „Edda“, als auch in dem Buch „Das Nibelungenlied“. Ursprünglich wurde der Schatz von dem Zwergen Alberich bewacht. Obwohl Alberich mit einer Tarnkappe ausgerüstet war, die es ihm ermöglichte sich unsichtbar zu machen, wurde er von dem Helden Siegfried besiegt. Dieser entmachtete Alberich und machte ihn sich untertan. Die Tarnkappe und den unermesslichen Schatz machte sich Siegfried zueigen. Am burgundischen Hof heiratete Siegfried die schöne Kriemhild. Nachdem der Held von Hagen von Tronje ermordet wurde, lässt Kriemhild den Schatz ihres verstorbenen Mannes nach Worms bringen. Ihr Plan war es, durch den Schatz Geschenke machen zu können, mit welchen sie ihre Macht stärken wollte. Doch irgendwann bricht Hagen von Tronje in Ihre Schatzkammer ein und versank den großen Schatz im Rhein. Die Geschichte nimmt bis zum großen Massaker ihren Lauf. Und genau dort, wo die Sage endet, beginnt dieses Spiel (siehe oben).

Interview mit dem Erfinder des Spiels Wolfgang Kramer

Student: Wann haben Sie sich zum ersten Mal mit dem Thema Nibelungen befasst?

Kramer: Ja ich denke, das erste Mal war das sicherlich in der Schule. Davor vielleicht die deutschen Heldensagen. Das habe ich früher als Kind gerne gelesen.

Student: War das schon in der Grundschule?

Kramer: Das war schon in der Grundschule. Also auf jeden Fall, als Kind habe ich ein Buch Geschenk gekriegt „deutsche Heldensagen“ und da war dann auch viel über die Nibelungen drin, und über Siegfried und Hagen und so weiter. Später in der Schule hatten wir dann auch das Thema gehabt: Nibelungenlied. Später bin ich dann eigentlich nicht mehr mit diesem Thema konfrontiert wurden. Mit einer Ausnahme. „Ring der Nibelungen“ von Richard Wagner, diese Oper habe ich gesehen, alle vier. Ich habe mir Teile angehört und das befasst sich ja auch sehr intensiv mit dieser Thematik sogar über das reine heldenhafte hinaus. Sondern mehr auch schon in Richtung Deutung und so weiter. Diese Oper hat mich auch sehr fasziniert, und ich denke sie war mit ein Grund, warum ich dieses Thema dann für ein Spiel aufgegriffen habe. Angefangen habe ich mit dem Spiel Ende '89 Anfang '90. Also da habe ich mich dann thematisch noch mal ein bisschen damit befasst und so die ersten Gedanken dazu niedergeschrieben.

Student: Gab es zu der Zeit auch politische Gründe dieses Thema aufzugreifen?

Kramer: Nein. Also für mich nicht. Ich habe das nicht aus einem politischen Grund aufgegriffen. Das gilt eigentlich generell für meine Spiele. Die sind alle sehr unpolitisch. Wenn es, sagen wir mal etwas darum geht das man über die Unterhaltung hinaus noch etwas profitieren kann, dann sind es eher so Lerninhalte.

Student: Dann hat es also auch etwas Pädagogisches?

Kramer: Also nicht alle natürlich. Aber manche schon die speziell auch darauf ausgerichtet waren.

Student: Sie haben vorhin die Oper von Wagner angesprochen. Haben sie denn noch mal recherchiert, bevor sie mit dem Spiel losgelegt haben? Oder haben sie die ganzen Infos die sie brauchten schon parat gehabt?

Kramer: Ne ich habe dann schon die deutschen Heldensagen noch mal überflogen, und habe mir auch noch mal so in der Oper die einzelnen Opernführer durchgelesen. Da steht ja schon komprimiert das wesentliche dann drin. Am Anfang bei Rheingold geht es dann ja darum, dass der Schatz irgendwo im Rhein versteckt sein soll und diese Rheintöchter diesen dann auch bewachen. Das habe ich mir dann alles noch mal durchgelesen, und habe mir dann natürlich auch über die Umsetzung Gedanken gemacht. Der Grund warum ich dieses

Thema dann letzten Endes genommen habe, der lag eigentlich mehr so im Fantastischen. Also das Fantastische dann sich gegen sehr starke Kräfte durchzusetzen. Und was beim Spiel an sich immer noch dazu kommt, auch gegen die Mitspieler sich durchzusetzen. Hier Wettbewerbsituationen zu schaffen.

Student: Das fand ich das schöne an diesem Spiel. Man hat Wettbewerbssituationen, ohne direkt gegeneinander zu kämpfen.

Kramer: Ja, also das zeichnet einige meiner Spiele aus. Das sie eben nicht so wie Risiko in einem Niedermetzeln ausarten, sondern das man im Wettbewerb steht ohne das man sich direkt bekämpft.

Student: Haben sie eine Vorstellung warum es so wenige Spiele zum Thema Nibelungen gibt?

Kramer: Also das Thema gibt sicherlich mehr her, als das es nur mit einem Spiel abgearbeitet würde. Deshalb sage ich mal liegt es vielleicht eher dran, dass die Nibelungen als Begriff nicht so klingt, dass man vielleicht sagt, da ist ein großer Verkaufserfolg dahinter. Ich denke, dass das Thema Nibelungen, auch wenn jetzt ein Buch darüber käme auch nicht sehr erfolgreich wäre. Also ich denke das da reine Fantasiethemen besser ankommen. Oder ein bisschen was Exotisches, Rätselhaftes. Ich meine das ist bei den Nibelungen auch drin, aber ich sage mal der Begriff Nibelungen auf einem Spiel, der ist nicht so populär und auch nicht so griffig. Das Spiel selber war auch nicht erfolgreich.

Student: Würde das auch heißen, Sie würden in Zukunft von diesem Thema Abstand nehmen?

Kramer: Nein. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass ich mir das noch mal vornehme. Wie gesagt, mit einem Spiel kann man das Ganze sowieso nicht abarbeiten. Könnte sein, dass dann der Titel nicht mehr Nibelungen heißt, sondern dass ich da dann einen anderen Titel nehmen würde.

Das Lieblingsspiel von Wolfgang Kramer ist immer das, an welchem er gerade arbeitet. Bereits mehrfach wurden seine Spiele zum „Spiel des Jahres“ gekrönt. Unter anderen erschuf er Spiele wie: El Grande, Tikal und Torres. Um seinen Erfolgsaufrecht zu erhalten, spielt er nahezu täglich. Wir bedanken uns bei Wolfgang Kramer für das Interview.

Computerspiel

Charaktere und Hintergrund:

„Die Erde liegt in Trümmern, genau wie die Besessenheit unseres 20. Jahrhunderts, zu erfassen, bewahren, archivieren und erhalten. Doch wenn die Erde selbst eines Tages nichts mehr als eine ferne Erinnerung ist, welche Form wird diese Erinnerung dann haben? Ein kleines Überbleibsel, ein winziger, doch unerschöpflicher Schatz: die Erinnerung eines Menschen, der Geist eines „Metascient“ – Ish...“ (Quelle: Spielbooklet) Dieser letzte Überlebende - Ish ist von einer Göttin damit beauftragt worden in seiner Erinnerung den legendären Nibelungen-Mythos zu finden. Durch ihn schlüpft der Spieler in vier unterschiedliche Charaktere aus dem Nibelungen-Mythos und erweckt sie zum Leben: den tyrannischen Zwerg Alberich, den heldenhaften Siegmund, die Walküre Brünhilde und den Feuergott Loge. Es müssen, typisch für ein Adventure-Spiel, in verschiedenen Welten Rätsel gelöst und Dinge eingesammelt werden, die an richtiger Stelle, eventuell kombiniert zum Einsatz kommen. Alle vier Charaktere haben verschiedene Grundfertigkeiten.



So verfügt Alberich über Stärke, die in Form einer Faust im Spiel dargestellt wird. Siegmund verfügt über bestimmte Fähigkeiten eines Wolfes, er kann im Dunkeln sehen und kann auf

seinen Instinkt vertrauen. Brünhilde kann mit ihrer magischen Lanze Blitzschläge schleudern. Der Feuergott Loge ist in der Lage, die Macht der Flammen für seine Zwecke zu nutzen.

Das Spiel orientiert sich an den Erzählungen des Nibelungenmythos, so ist es Alberichs Aufgabe den Rheintöchtern das Rheingold zu stehlen, oder der Feuergott Loge soll für Wotan Alberich den geschmiedeten Ring des Nibelungen entwenden. Siegfried muss im Zauberwald seine verschollene Schwester finden, wo hingegen Brünhilde, die Walküre, auf der Flucht vor dem Zorn Wotans in der Nekropole die hohe Ordnung wiederherstellen muss



Historische Einordnung und Intention:

Das Spiel wurde 1998 von der Firma Cryo Interactive Entertainment entwickelt. In dieser Zeit haben viele Spieleentwickler Adventure-Spiele auf den Markt gebracht, da es zu dieser Zeit eine extreme Nachfrage für solche Arten von Spielen gab. Die technischen Voraussetzungen für 3-D-Spiele wurden aufgrund von schnelleren Grafikkarten und höher auflösenden Monitoren auf der User-Seite verbessert. Aber auch aufgrund von besseren programmiertechnischen Voraussetzungen sahen zu der Zeit viele Entwicklerfirmen ein anbrechendes Adventure-Zeitalter, das sich bis heute gehalten hat.

Gerade der Mythos um die Nibelungen und auch der Edda ist thematisch eine interessante Voraussetzung für ein Adventure-Spiel, da es einerseits viele Verflechtungen der einzelnen Charaktere und Schauplätze gibt. Andererseits ist es nahe liegend aus einer Sage oder einem Mythos ein Adventure-Spiel zu kreieren, da es viele mögliche Handlungsstränge bietet.

So können sich die User mit dem Nibelungen-Thema auseinandersetzen, bekommen einen kleinen Eindruck von den Sagen und Charakteren, die dort agieren und das Ganze lässt sich spielerisch erfahren, d.h., der Spieler taucht in eben diese Welt ab, und agiert in Form der beschriebenen Charaktere, wird vor Rätsel gestellt und muss sich Gedanken über seine möglichen nächsten Schritte machen. Das ist auch der Grund, warum Adventure-Spiele die Menschen auf der ganzen Welt bis heute an den Computer fesseln – Flucht aus der eigenen Welt in eine ihnen fremde, andere Welt, in der sie aber Hauptakteur und somit handlungsführend sind.

Der Soundtrack des Spieles stammt aus einer Aufnahme der Wiener Philharmoniker aus den 60er-Jahren unter der Leitung von Sir George Solti und wurde für das Spiel digitalisiert.



Vergleich und Handlung:

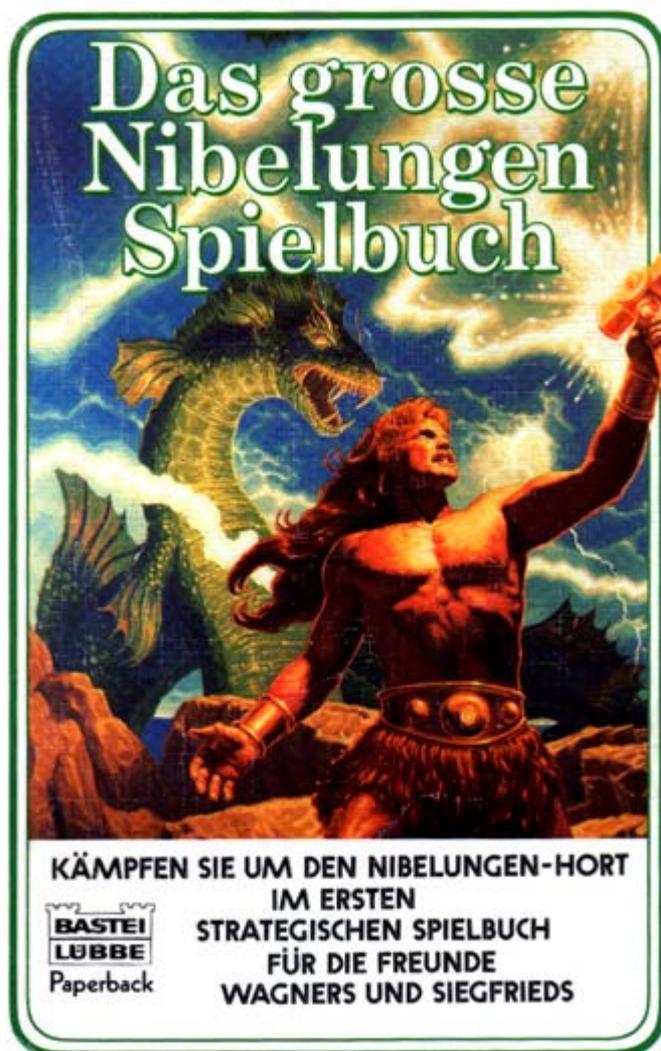
Die Handlung des Spieles vollzieht sich an verschiedenen Orten – je nachdem mit welchem Charakter gespielt wird. Mit Alberich bewegt man sich sowohl in Nibelheim als auch auf dem Rhein, um den Rheintöchtern das Rheingold zu stehlen. Siegmunds Handlung läuft ausschließlich in einem Zauberwald ab, in dem er seine Schwester Sieglinde befreien muss. Die Walküre Brünhilde muss in der Nekropole auf der Flucht vor ihrem Vater gewisse Rätsel lösen. Loge, der Feuergott, soll in Nibelheim für Wotan Alberich den Ring des Nibelungen stehlen und ihn Wotan auf dem Götterfelsen bringen. Gewisse Handlungen spielen an Orten aus der Nibelungen-Sage, so z.B. der Rhein oder Nibelheim. Da dieses Spiel aber sehr futuristisch angelegt ist (es startet auf einem Asteroiden) werden einige Handlungsschauplätze diesen Gegebenheiten angepasst. Es sind verschiedene Handlungen möglich, die einem Fantasyabenteuer eigen sind. So kann man sich z.B. durch einen Lichtsrahl an einen anderen Ort beamen oder fliegt auf einer Art Surfbrett durch eine Mine...



Durch seine Nicht-Linearität ist es dem Spieler möglich, seine Handlungen seinen persönlichen Vorlieben anzupassen. Es kann in unterschiedlicher Reihenfolge mit jedem Charakter gespielt werden.

Es kann ein Abenteuer angefangen werden und nach der Hälfte mit einem anderen begonnen werden. Dies ist sehr vorteilhaft, wenn man in einer Spielsituation steckt und nicht weiter kommt. Da das Spiel mit vier unterschiedlichen Charakteren gespielt wird, gibt es keinen wirklichen Helden. Es ist zwingend mit allen Charakteren durchzuspielen um das Spiel zu beenden. Aufgrund technischer Probleme (Spielabsturz) war es mir nicht möglich das Spiel zu Ende zu spielen, da an ein und derselben Stelle immer wieder das Spiel streikte, so dass ich nicht herausfinden konnte wie das Spiel endet.

Das große Nibelungen Spielbuch



Beschreibung:

"Das grosse Nibelungen Spielbuch" ist ein Rollenspielbuch für eine Spielperson. Das gesamte Buch ist in eine Vielzahl von Handlungsabschnitten (insgesamt 750) aufgeteilt, die jeweils mit einer Nummer gekennzeichnet sind. Am Ende jedes Handlungsabschnittes werden mehrere Alternativen aufgezeigt für die sich der Spieler entscheiden kann. Er muss dann nur unter der angegebenen Nummer weiterlesen.

Durch die Verknüpfung von Roman und Spiel wird der Spieler in das frühe Mittelalter, Zeit der Sagen und Mythen, versetzt. Der Spieler bekommt die Gelegenheit in die Rolle eines fiktiven Charakters aus jenen heroischen Tagen zu schlüpfen und sich auf eine große Abenteuerreise zu begeben. Ziel ist es den legendären Nibelungenschatz, den einst der edle Sigfried den Zwergen entriss, wieder herbeizuschaffen. Während des Abenteuers wird der Spieler mit zahlreichen mehr oder weniger schwierigen Situationen konfrontiert und muss diese meistern. Dabei trifft er auf mehrere Spielfiguren aus der Nibelungensage, die ihm sowohl positiv als auch negativ gesinnt sein können und ihn unter Umständen auch zum Kampf herausfordern. Kämpfe werden mit Hilfe eines Würfels und einer Kampftabelle abgewickelt. Das Leistungsvermögen des Charakters ist abhängig von 4 Fähigkeiten: Kampfkraft, Klugheit, Magie und Geschicklichkeit. Die Entscheidung auf welche Fähigkeit sich der Spieler konzentriert, hat auch Einfluss auf den Spielablauf. Geht der Spieler z.B. den Weg des Kampfes, trifft er auf Thor den Donnergott, wohingegen auf dem Weg der Magie Odin auf den Spieler wartet. Während des Spielverlaufs bekommt der Spieler oft genug Gelegenheit seine einzelnen Fähigkeiten weiter auszubauen.

Durch die Spezialisierung auf eine Fähigkeit, gibt es drei verschiedene Wege für den Spieler um zum Ende des Abenteuers zu gelangen. Auf jedem Weg warten andere Herausforderungen auf den Spieler. Somit kann das Buch auch mehrmals durchgespielt werden ohne sofort den Anreiz zu verlieren. Nachfolgend eine kurze Beschreibung der verschiedenen Wege:

Weg des Kampfes:

Begibt sich der Spieler auf den Weg des Kampfes um das Abenteuer zu bestehen, warten u.a. folgende Abenteuer auf ihn:

1. Vertreibung einer Hunnenherde aus einem kleinem Dorf.
2. Gefecht mit einer Walküre aus Walhalla.

-
3. Unterstützung der Zwerge Dyrin & Dvalin beim Zusammenschmieden des gebrochenen Götterschwertes Tyrting; Spieler erhält dieses als Belohnung.
 4. Gefecht mit Thor dem Donnergott; übersteht der Spieler dieses, ist Thor ihm gut gesinnt und spricht eine Empfehlung an Sigfried am Nibelungenhof aus.
 5. Gemeinsam mit Sigfried den Lindwurm Fafnir bekämpfen.
 6. Kriemhild zu Liebe Gunther oder Hagen töten, da diese Sigfried nach dem Leben trachten.
 7. Gefecht mit der Midgardschlange, Wächterin des Nibelungenschatzes.

Weg der Magie:

Begibt sich der Spieler auf den Weg der Magie um das Abenteuer zu bestehen, warten u.a. folgende Abenteuer auf ihn:

1. Magieduell mit einem Zwerg der ein Dorf terrorisiert.
2. Begegnung mit der Weltesche Yggdrasil.
3. Odin unterzieht den Spieler einer Runenprüfung und fordert ihn zu einem Magieduell heraus; übersteht der Spieler diese Prüfungen, ist Odin ihm gut gesinnt und spricht eine Empfehlung an Gunther am Nibelungenhof aus.
5. Gemeinsam mit Gunther um Brunhilde werben.
6. Gunther zu Liebe Sigfried oder Hagen töten, da diese eine Verschwörung planen und Gunther vom Thron stoßen wollen.
7. Gefecht mit der Midgardschlange, Wächterin des Nibelungenschatzes.

Weg der Klugheit:

Begibt sich der Spieler auf den Weg der Magie um das Abenteuer zu bestehen, warten u.a. folgende Abenteuer auf ihn:

-
1. Duell mit dem Fenriswolf.
 2. Duell mit dem Zwergenkönig Alberich; geht der der Spieler als Sieger hervor, kann er die Tarnkappe behalten.
 3. Spieler trifft auf Loki den Gott der Lüge und Zwietracht und muss sich ihm gegenüber beweisen; übersteht der Spieler diese Prüfung, ist Loki ihm gut gesinnt und spricht eine Empfehlung an Hagen am Nibelungenhof aus.
 5. Im Auftrag Hagens soll ein scheinbar unsterblicher Jüngling am Nibelungenhof getötet werden.
 6. Hagen empfiehlt dem Spieler Sigfried oder Gunther zu töten, da sie ihm nach dem Leben trachten.
 7. Gefecht mit der Midgardschlange, Wächterin des Nibelungenschatzes.

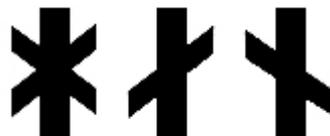
Historische Einordnung:

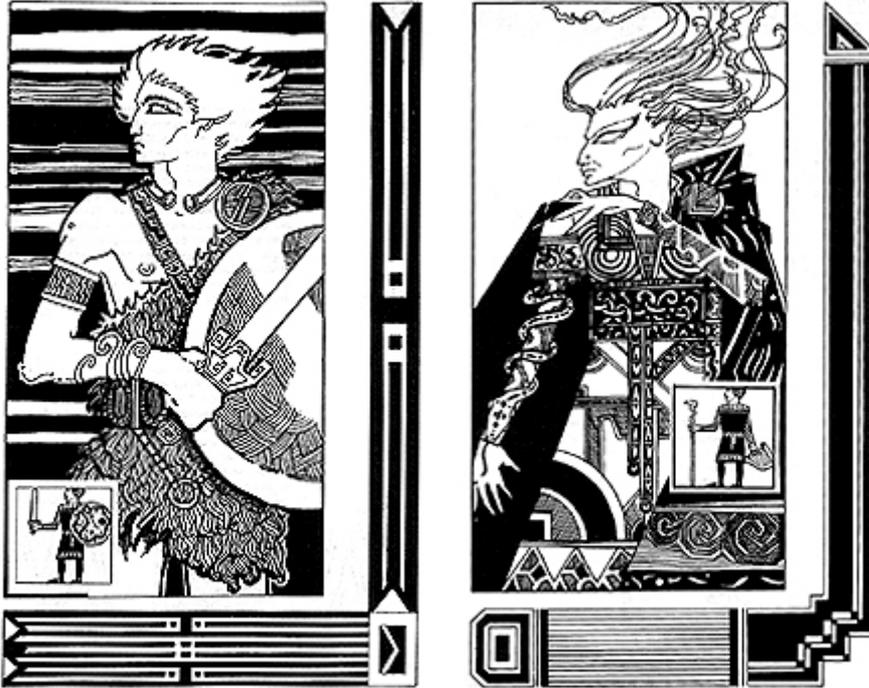
"Das grosse Nibelungen Spielbuch" (ISBN 3-404-28127-6) von Thomas Wolf ist 1985 im Bastei-Lübbe Verlag erschienen. Das Rollenspiel ist eine verhältnismäßig junge Form der Literatur (1974 in den USA erfunden), deren Inhalt das quantifizierte, interaktive Erzählen von Geschichten ist. Mitte der achtziger Jahre trat das Rollenspiel langsam seinen Erfolgsweg von den USA aus in die gesamte Welt an. Auch in Deutschland kamen in dieser Zeit viele verschiedene Rollenspiel-Bücher sowie Rollenspielsysteme auf den Markt, das erfolgreichste sicherlich "Das Schwarze Auge". Während manche Spiele rein auf frei erfundenen Abenteuergeschichten basieren, nehmen andere Bezug auf bereits existierende Literatur. So gibt es Rollenspiele in denen der Spieler Abenteurer in Mittelerde (J. R. R. Tolkien) bestreiten muss, oder Cthulus Spuren (H. P. Lovecraft) folgt. Somit kann es nicht verwundern das auch die Nibelungensage Stoff für ein Rollenspielbuch liefert. Gerade in Deutschland, mit seinen germanischen Ursprüngen, ist die Nibelungensage durch Literatur und kulturelle Ereignisse (Theater, Oper, Ausstellungen etc.) immer aktuell geblieben. Mit ihrer Vielzahl an sagemuwobenen Charakteren und kämpferischen Auseinandersetzungen ist sie somit die perfekte Vorlage für Fantasy-Rollenspiele. Intention des Autors war sicherlich einen kleinen Teil des Nibelungenuniversums dem Leser/Spieler auf spielerische Art und Weise näherzubringen.

Grafische Einordnung:

Die Gestaltung des Titelbildes kann man als populäre Fantasyillustration ansehen, welche gerne für allerlei Arten von Fantasyromanen, Spielsysteme oder auch Spielfiguren genutzt wird. Dabei haben die Charaktere stets extrem ausgebildete Muskelpartien, langes, wallendes Haar und oft starken Bartwuchs. Dabei ist die klischeehafte Ähnlichkeit mit alten Wikingerstämmen besonders auffallend und wohl auch gewollt. Innerhalb des Buches sehen die Illustrationen allerdings komplett anders aus. Es handelt sich um eindimensionale Strichzeichnungen welche an frühe Jugendstil-Illustrationen wie z.B. "Die Nibelungen dem Deutschen Volke (1908)" des österreichischen Künstlers Carl Otto Czeschka (1887-1960) erinnern. Diese sind zwar mehrfarbig benutzen allerdings ebenfalls gerne verschiedene Arten von Ornamenten und denselben eindimensionalen Stil. Zusätzlich tauchen auf mehreren Seiten auch immer wieder Runenzeichen auf - die Kunde dieser Zeichen beeinflusst den Spielverlauf meist positiv. Diese Runenformen sind nicht fiktiv sondern orientieren sich an den ersten Runenzeichen von 200 v. Chr., nur ihre Bedeutungen werden dem Spielverlauf angepasst. So bedeutet die Rune Ur/Uruz im Spielbuch Ragnarök droht. Eigentlich ist sie aber das Zeichen für einen Auerochse, der in dieser Zeit ein Symbol für Stärke war. Das Wort Rune bedeutet Geheimnis.

Ein Geheimnis bergen die Runen auf alle Fälle, manchmal sogar nicht nur eines, sondern ganz viele. In ihnen stecken die Geheimnisse des Werdens, des Seins und des Vergehens. Zunächst sind Runen Sinnbilder. Man kann sie als Zeichen für bestimmte Wesenheiten, Handlungen oder Lebensumstände betrachten, die als Sinnbilder für sich sprechen. Sie sind aber auch als Buchstaben zu verwenden. Diese alten Zeichen beinhalten jedoch noch viel mehr. Runen sind: Sinnbilder (Orakel), Schriftzeichen, Energieträger, Lautwert, Zauberzeichen. Die Runenreihe wurde geschaffen, um Menschen einen bildlich-magischen Zugang zu innerem wie äußerem Wissen zu ermöglichen, das die Zeiten überdauern und in allen Lebenslagen anwendbar sein sollte.





Literaturbezug:

Robert Wolfs Spielbuch ist eine Mischung aus frei erfundenen Handlungssträngen und auf der Nibelungensage basierenden, teils modifizierten Abenteuern. Dabei bedient sich der Autor beim Ring der Nibelungen, dem Nibelungenlied und der Edda. So muss der Spieler z.B. zusammen mit Sigfried in den Kampf mit Fafnir den Lindwurm ziehen, oder Alberich besiegen und ihm die Tarnkappe abnehmen. Diese Abenteuer werden auch in Wagners "Ring der Nibelungen" thematisiert, nur das im Spielbuch der Spieler anstatt Sigfried den aktiven Part übernimmt. Je nach Spielverlauf trifft der Spieler auf verschiedene Personen. So kann es auch passieren das er König Gunther bei der Brautwerbung um Brunhilde behilflich sein muss. Ähnlich wie im "Nibelungenlied" versucht der Spieler König Gunther im Kampf mit Brunhilde zu unterstützen, indem er seine Tarnkappe benutzt und Brunhilde zusätzlich attackiert.

Eine andere Parallele zum "Nibelungenlied" ist der Mordgedanke von Gunther und Hagen gegenüber Sigfried, wobei allerdings keine näheren Erklärungen dazu gegeben werden. Aus der Edda werden nicht komplette Handlungen abgeleitet, sondern der Autor bedient sich nur einzelner Charaktere und ihrer Auffälligkeiten und verknüpft diese mit den übrigen Handlungssträngen. So kann der Spieler auf die Gottheiten Odin, Thor oder Loki treffen, den Fenriswolf oder die Midgardschlange bekämpfen oder in den Ästen von Yggdrasil, der Weltesche, landen. All diese Charaktere werden in der Edda in verschieden Strophen

beschrieben. Unter Umständen kann es allerdings auch zu Ragnarök, der Götterdämmerung kommen, falls der Spieler einen entscheidenden Fehler begeht. Die Edda beschreibt Ragnarök als Ausbruch der zerstörenden und dunklen Kräfte: Gefesselte Jöten und Ungeheuer reißen sich los, Totengeister, die keine Ruhe finden, brechen hervor, der Feuergeist Surtur steckt mit den Flammen aus Muspellheim die Welt in Brand. Im Kampf gegen diese Kräfte fallen die Götter: der Fenriswolf verschlingt Odin, Thor erliegt dem Gift der Midgardschlang. Die Sonne wird schwarz, die Erde sinkt ins Meer, zurück in den Urzustand des Chaos. Diese Beschreibung der Götterdämmerung übernimmt das Spielbuch nahezu komplett, nur in modifizierter literarischer Form. "... Allen voran kämpft Odin im Goldhelm und erwählt sich den Fenriswolf zum Gegner. Thor schreitet mit erhobenen Hammer der Midgardschlange entgegen... Der Fenriswolf verschlingt Odin, und dies ist sein Tod. Thors Hammer zermalmt die Midgardschlange, aber im Sterben bespeit sie den Gott mit gift, daß auch er tot umsinkt. Surtur schleudert Feuerbrände über die Erde, und die Welt versinkt in Flammen (S. 406)."

Charaktere aus der Nibelungensage, auf die der Spieler im Laufe des Abenteuers treffen kann:

- Siegfried
- Hagen von Tronje
- König Gunther
- Kriemhild
- Brunhilde
- Thor
- Loki
- Odin
- Geri & Freki
- Munin & Hugin

-
- Alberich
 - Fafnir
 - Midgardschlange
 - Fenriswolf
 - Surtur
 - Walküren aus Walhalla
 - Yggdrasil