

Backstory und Lore für “Clash at Midgard”

Unsere Geschichte findet in einem alten nordischen Königreich statt. Dieses Königreich ist Teil einer Vereinigung mehrerer großer und kleiner Königreiche. Sie schlossen einen Pakt der besagt das innerhalb der Grenzen der vereinigten Länder steht es jedem Einwohner des Reiches frei zu jedem der Teilnehmenden Königreiche zu reisen, dort zu arbeiten oder dort zu wohnen. Durch diesen Pakt erhoffen sich die Herren der Vereinigten Länder wirtschaftliches Wachstum und eine Stärkung der einzelnen Königreiche. Das Königreich “Oldungur” ist eines der ältesten Königreiche im Bunde. Seine Bewohner sind eine kräftig gebaute hartarbeitende Rasse die aus einem alten Kriegerstamm entstand der sich einst zwischen Im gut geschützten Tal dreier Berge niedersiedelte. Dort steht heute die Hauptstadt “Dromundr”. Die Oldr sind eines der ältesten Völker und bestehen fast seit Anbeginn der Menschheit. Doch durch den Pakt der Königreiche wird Oldungur nicht nur von seinen eigenen Einwohnern bevölkert. Jede Rasse der Welt ist in Oldungur vertreten.

Das Land selbst ist zu großen Teilen von hohen langen Bergketten durchzogen. Jedoch findet man nicht nur Eis und Schnee in Oldungur, sondern auch Steppen, Wälder, Wiesen und fließende Hügel. Einst war es ein weitaus raueres Land, voller garstiger Kreaturen und wilder Bestien die das Leben dort zu einem ständigen Kampf ums Überleben machten. Heutzutage jedoch ist es sehr viel ruhiger und friedlicher. Natürlich hat man noch wilde Tiere und ein paar vereinzelte Banditenlager in den Wäldern, doch nun können kleine Mädchen einen Spaziergang durch den Wald machen ohne Gefahr zu laufen von hungrigen Wölfen gefressen oder von Räufern verschleppt zu werden.

Alte, mächtige Magie fließt durch die Adern des ganzen Landes. Es finden sich magische Artefakte und vergessene Verliese und Burgruinen. Das Land hat außerdem seinen eigenen Kopf. Es wird spekuliert das es denken und fühlen kann. Dies führt dazu das sich ganze Landstriche über Nacht verändern können. Dieses Phänomen wird “bimbultjord” (unruhige Erde) genannt.

Über die Jahrhunderte haben die Menschen gelernt sich die Magie des Landes zu nutze zu machen und weiter zu entwickeln. Durch studieren der Magie haben es Magier geschafft erst elementare Zauber zu wirken. Erd-Magie konnte zum Landschaftsbau und zum Bau von Gebäuden genutzt werden. Wasser-Magie wurde genutzt um den Lauf von Flüssen permanent zu verändern oder um das Wetter zu beeinflussen. Diese einfachen Zauber wurden über die Jahre hin immer weiter verfeinert und verbessert. Da die Oldr ein Kriegervolk waren nutzten sie jede Möglichkeit Magie gegen ihre Gegner einzusetzen. Solche Kräfte reichen von brennenden Geschossen die nie ausgehen über Gedankenkontrolle bis hin zu Teleportation und sogar kurzzeitigen Zeitreisen.

Die Teleportationsmagie wurde sehr weit entwickelt und zum Einsatz in der Stadtwache gebracht. Heute hat jede Wache magische Teleportationshandschuhe mit eingebauten Mana Kristallen. Mit diesen kann sich der Nutzer in einer geraden Linie von A nach B teleportieren. Es gibt jedoch gewisse Regeln zu beachten. Die Handschuhe haben nur eine begrenzte Reichweite, man kann mit ihnen nicht durch feste Materie hindurch teleportieren, also nicht von einer Seite eins Hauses zur anderen. Die Steine die benutzt werden um die Magie zu kanalisieren brauchen Energie in Form von Mana die in Separaten Kristallen gespeichert wird. Ist der Mana bedarf erschöpft kann man nicht mehr Teleportieren und müssen wieder aufgefüllt werden. Die Benutzung dieses kleinen Gadgets wurde zu einer Art Sport unter den Stadtwachen der verschiedenen Städte. Einmal im Jahr wurden die Besten zu einem Turnier in die

Hauptstadt geschickt um festzustellen wer der beste ist. Die stadtwachen wurden sogar so gut damit das die Kriminalitätsrate im ganzen Land drastisch sank. Die Benutzung dieser Handschuhe ist jedoch nur den Streitkräften von Oldungur erlaubt und das Land tut sein Bestes diese magische Technologie vor seinen Feinden UND Alliierten zu hüten. Ein störrisches Überbleibsel aus den alten Zeiten, in denen man um jeden Vorteil den man vor Gegnern UND Freunden hatte froh war und man alles tat das es so bleibt. Keine populäre Ansicht unter den anderen Mitgliedsländern des Packtes und ein konstanter Konfliktpunkt.

Unter dem Pakt steht es allen Bewohnern der Mitgliedsländer frei zwischen den Mitgliedsländern zu Reisen und zu arbeiten, weshalb die gigantische Mauer die das Land Oldungur noch immer umgibt vielen als überflüssig vorkommt und nur noch als Mahnung an die alten Zeiten gilt. Diese Mauer, über 30 Meter in der Höhe und 10 in der Breite, umzieht das gesamte Land. Sie wurde vor 1500 Jahren gebaut und brauchte über 200 Jahre um endlich fertiggestellt zu werden. Sie ist ein beeindruckendes Stück Menschlicher Schaffenskraft. Sie ist mit Wachtürmen ausgestattet die einen Kilometer von einander entfernt die ganze Wand entlang ziehen. In größeren Abständen befinden sich Wallstädte die sich von außen oder innen an die Wand anschmiegen und als Außenposten für Handel genutzt werden.

Religion:

Am Anfang war Dunkelheit. Ein unendlich leerer Raum, Ginnungagap. Fedgin, der Schöpfer und die Schöpferin, erschuf auf einer Seite Niflheim die Region des Eises und der Kälte. Auf der anderen Seite erschuf sie Muspellheim die Region des Feuers und der Hitze. Fedgin nahm beide in seine Hände und näherte sie einander an. Darauf hin reagierten beide und Yggdrasil, der Weltenbaum der durch Raum und Zeit wächst, spross in ihrer Hand. Der Baum hielt viele Welten, darunter Asgard, das Reich der Götter, Jotunheim das Reich des Eises und Midgard das Reich des Lebens. (Es gibt mehr doch diese sind für unsere Geschichte uninteressant) Fedgin begann nun Leben zu erschaffen. Seine erste Kreation waren die Riesen. Ein mächtiges Volk, höher als Bäume doch kleiner als Berge

Wie ihre Statur von Größe war so groß waren auch ihre Gefühle. Wen sie mochten den liebten sich, wen sie nicht leiden konnten hassten sie abgrundtiefst. Die Riesen konnten nur zwischen Extremen wandeln. Aus diesem Grund war die Rasse der Riesen leicht zu verführen.

Fedgins war jedoch unzufrieden mit ihrer Kreation der Riesen und beschloss das er neues Leben erschaffen musste. So erschuf er die Götter. Sie waren bestimmt über alle zukünftigen Völker die Fedgin zu erschaffen plante zu regieren und zu Züchtigen. Er erschuf die drei mächtigsten unter ihnen: Odin, Vili und Ve. Odin wurde aufgetragen über die Völker Midgards, und damit die Riesen, zu wachen. So wandelte Odin einst unter den Riesen in Verkleidung und zeugte mit der Riesin Laufey einen Sohn. Sein Name war Loki und er war von unnatürlich kleiner Gestalt für einen Riesen. Sie würden ihn nie als einen ihres gleichen betrachten. Also entschloss sich Odin dazu Loki nach Asgard zu bringen um ihn dort mit Odins ersten Sohn Thor aufzuwachsen. Odin entschloss sich jedoch die wahre Herkunft Loki's vor ihm zu verbergen.

Loki wuchs zu einem wortgewandten listigen Mann auf. Durch verschiedene Ereignisse erfährt Loki von seiner wahren Herkunft. Angewidert von dem Gedanken zur Hälfte ein niederer Riese zu sein, entschloss er sich durch Hinterlist die Riesen auszurotten.

Zu diesem Zweck tarnte er sich als Riese und begab sich unter dem Namen Jotunloki unter die Riesen. Dort begann er durch Reden die anderen Riesen davon zu überzeugen das die Götter auf sie herabsehen würden und spornte sie so lange an bis alle Riesen einen Feldzug gegen die Götter selbst planten. So kam es das Jotunloki und seine Armee in den weiten Feldern Midgards standen, ihre Köpfe himmelwärts richteten und einstimmig Krieg gegen die Götter ausruften und Odin dazu aufforderten sich mit ihnen zu messen. Daraufhin kam Odin auf der Regenbogenbrücke auf einem achtbeinigen Pferd reitend und die Streitmacht Asgards hinter sich hinunter nach Midgard um Jotunloki im Kampf entgegenzustehen.

Der Kampf ging zu Odins Gunsten aus. Doch beide Seiten hatten einen hohen Preis dafür bezahlt. Die Streitmacht der Riesen wurde fast vollkommen ausradiert. Die gesamte Rasse der Riesen wurde um 3/4 dezimiert. Jotunloki überlebte die Schlacht, doch konnte er wegen einer schweren Verletzung seine Verkleidung nicht mehr aufrechterhalten. Dadurch entdeckte Odin die Machenschaften seines Sohnes. Aus Zorn und Enttäuschung verbannte Odin daraufhin die gesamte Rasse der Riesen und Loki in das Eis Reich Jotunheim auf das er niemals wieder Midgard betrete. Dort wurden die Riesen zu Eisriesen.

Von Zorn zerfressen schwor Loki Rache an Odin. Auf das er ihn eines Tages für alles wird büßen lassen.

Fedgin erschuf darauf hin neues Leben auf Midgard. Dieses neue Leben hatte Ähnlichkeit mit den Riesen, war jedoch signifikant kleiner als ein Riese. Diese Rasse ist der Mensch wie er die Erde heute bevölkert.

Loki hat zwar nicht mehr die Möglichkeit nach Midgard oder Asgard zu reisen, jedoch hat er noch die Fähigkeit durch Raum und Zeit zu sehen. So beobachtete Loki die Entwicklung des Menschen von seinen Anfängen an und sein Hass auf die Menschheit wurde fast größer als sein Hass für Odin.

Der Konflikt:

Es ist Loki gelungen einen Weg zurück nach Asgard zu finden. Doch ist es nicht er der den Weg bahnt. Der mächtige Zauberer Havadi wollte seine Fähigkeiten unter Beweis stellen und seine Ex beeindrucken damit sie zurück zu ihm kommt da er es nicht gebacken kriegt alleine zu wohnen. So versammelte der Zauberer alle Einwohner der Stadt, und seine Ex mit ihrem neuen Macker, auf dem Zentralen Platz der Stadt vor einem der größten Springbrunnen im ganzen Land. Havadi begann mit einer lang einstudierten Rede in der er prahlte wie er ein Tor zu Asgard, dem mächtigen und prachtvollen Reich der Götter öffnen und dass alle bald mit Odin und Thor zu Abend essen können.

Doch das geplante Event lief ganz anders als erwartet. Als sich das Portal schließlich öffnete hörte man nicht die erwarteten Trompetenklänge und Chöre, sondern das heulende Geräusch eines Schneesturms. Kurz darauf kam folgte dem ein eisiger Wind der die Zuschauer umwehte. Schließlich öffnete sich das Portal komplett und eine Vision des eisigen Reiches Jotunheims. Havadi war sprachlos und konnte sich vor Schock kaum bewegen als er mit Angsterstarrter Mine beobachtete wie ein Eisriese durch das viel zu groß geratene Tor auf ihn zu stürmte. Er fragte sich was er falsch gemacht hatte. Er hatte in einer seiner Berechnungen einen Vorzeichenfehler gemacht. Das führte dazu das das Portal zu groß geriet und zum Falschen Ort führte. Havadi's Ex war nicht beeindruckt. Mit diesem Portal nutzte Loki seine Chance Rache an Midgard und Asgard zu nehmen indem er eine massive Offensive gegen Midgard begann.