

Midgard

D i g e s t

V8

Tja, mal wieder was für Statistiker: Mitglieder des Digests: 106 ! (Und es werden immer mehr !) Bei der Menge müßte man sich eigentlich denken, das mehr Artikel kämen. Gesucht wird nämlich immer noch eine Vorstellung der KanThaiPan- und der Eschar-Box samt Zusatzmaterial. Auch die Gildenbriefsammelbände (z.B. Spinnenliebe) oder die Drachenland – Abenteuer sind bestimmt von Interesse ...
.... hat den keiner Lust darüber was zu schreiben ? Spielt jemand eigentlich Midgard-Light ? (Midgard – Im Reich der Phantasie).

Pille.

Dogio's Gem

Na, haben wir uns schon in den Winterschlaf begeben ? Pille und ich würden uns über ein wenig mehr Resonanz sehr freuen... Wenn Ihr Probleme haben solltet, Euere Daten von Zuhause ins Netz zu bekommen, laßt Euch doch mal von Euerem SYSOP oder HRZ beraten. Die helfen Euch da sicherlich weiter.

Wir würden uns auf jeden Fall freuen Euch auch weiterhin interessantes aus Midgard präsentieren zu können...

„-|dv“ Was das ist?¹ Das sind die Zeichen, durch die im günstigsten Fall die Sonderzeichen 'büö' ersetzt werden, wenn ich sie von Euch bekomme ! Bitte achtet doch beim Schreiben darauf, keine dieser „Sonderzeichen“ zu verwenden. Es macht nur viel Arbeit.²

Dogio the Witch (aka Uwe)
Krefeld, den 10.11.1994

Inhaltsverzeichnis

1	Vorstellung von DDD 1-4	3
2	Caldron, Kampagnencharakter	4
3	Zeittabelle fürs Schlösser Öffnen	6
4	Waffentuning	6
5	Göttliche Gnade	6
6	Was ist aus Laurin geworden ?	7

¹ Ein falsch konfiguriertes oder steinaltes Mailsystem – Klaus

² Man könnte ja auch 'sz' statt 'ss' laut Duden verwenden, dann macht man mir beim Zurück-konvertieren weniger Arbeit! – Danke, Klaus

7	Welche Midgard-Publikationen gibts bis jetzt ?	7
7.1	Regelwerke	7
7.2	Boxen:	8
7.3	Hefte:	8
8	Spielrundengesuch	8
9	Impressum	9

1 Vorstellung von DDD 1–4

MIDGARD MAGAZIN: Dausend Dode Drolle

Nachdem mich einige Leute angeschrieben hatten und mehr Infos wollten, habe ich hier noch ein paar Fakten zusammengetragen: Die DDD erscheint 4* jährlich, die Ausgabe kostet 4,80 bzw. das Abo 20 DM im Jahr incl. Porto. Wer weitere Infos haben will NM an mich (Stefan Hemmerich).

Hier die Inhaltsverzeichnisse der ersten vier Ausgaben: [*leicht gekürzt – Dogio*]

Inhalt DDD1

- Artikel: Träume im Rollenspiel
- Artikel: Bedeutung des Traumes
- Abenteuer: And Darkness shall fall
- Diskussion: Die beiden Rohrspatzen
- Kurzgeschichte: Gari der Träumende
- Artikel: Space 1889

Inhalt DDD2

- Artikel: Alles was Recht war
- Abenteuer: Pelzchen
- Geschichte
- Satire: Der unfähige Baumeister
- Comic
- Der Weg nach Kaltenberg
- Des Zauberers neue Sprüche
- Sagen über das Runenschwert Mondklinge
- Fantasy-Almanach
- Abenteuervorschläge:
 - The Lady in Black
 - Eine zweischneidige Sache
- Kurzgeschichte: Der Witzbold
- Artikel: Timelords
- Tabellenteil:
 - Lernkosten der allgemeinen Fertigkeiten
 - Steigerungskosten der allgemeinen Fertigkeiten

Inhalt DDD3

- Artikel: Todesstrafe
- Abenteuer: Die verhinderte Göttin
- Kultbeschreibung: Der Kult der Androgena
- Kurzgeschichte: Dichtkampf
- Rezension: Der Ruf des roten Raben
- Kultbeschreibung: Der Kult des Vraidos
- Des Zauberers neue Sprüche
- Schmökerecke: Hermkes Buchtip
- Übersicht:
 - Ablauf einer Runde,
 - Regeln fürs Handgemenge,
 - Gegner zu Fall bringen

Inhalt DDD4

- Inquisition und Hexenwahn
- Kurzgeschichte: Einsamwachser
- Abenteuer: Verlorene Träume
- Regelerweiterung: Das Feenregelwerk (*besonders toll !!!*)
- Fantasy-Almanach
- Völkerbeschreibung: Mystische Völker – Die Pixies

Gruß aus der Hauptstadt des Frankenweins

Autor: Stefan

2 Caldron, Kampagnencharakter

KongChi Cal(-dron) (der Assassin/Magier) „Cal“

Dieser Charakter wird von mir schon seit etwa 6 Jahren gespielt. Leider ist er in dieser Zeit schon 2 mal gestorben. Da der Assassin jedoch mein Lieblingscharakter ist, habe ich ihn kurzerhand jedesmal wieder auf den 1. Grad re-inkarnieren lassen. Dabei mußten dann leider immer auch alle Gegenstände, Erfahrung, etc dran glauben.

Der jetzige Cal (3. Generation) ist der älteste seiner Ahnen, mit seinen 46 Jahren gehört er sicherlich schon zum „älteren Eisen“ und ist auch auf dem Weg in den Ruhestand... Aran ich komme !

Typ: Grad 11 – Rasse Mensch – Assassin/Magier
Spezialisierung: Dolch
Herkunft: Aran
Glaube: Alaman
Stand: Mittelschicht
Alter: 46 Jahre (mom. in magischer Unterweisung)
Gestalt: normal
Gewicht: 72 kg
Größe: 1,72 Meter
Beruf: Falkner (14), Kaufmann (15)
Sprachen: Albisch, Aranisch, Chryseisch, Erainnisch, KanThaiTun, Luwisch, Maralinga, Minangpahit, Nahuatlan, Neu-Vallinga, Rawindi, Scharidisch, Tegarisch, Twy-nedisch, Vallinga, Waelska

St 100	Ge 100	Ko 97	In 91	Zt 96	Au 89	pA 82	Sb 100
Kraftakt 15%	HGW 92	RW 97	B 27	Gift 67	Psy +22	Phy +22	Phk +22

LP 19 **AP 68** GFP 83060

Abwehr +18 (+4 mit Buckler)

VK (-4LP) = Der Charakter hat bereits ein „Drachenblutbad“ überlebt

Fähigkeiten (mit Bonis):

Balancieren 18	Beschatten 15	Betäuben 18
Fallen 14	Fallen entd/ents 9	Gassenwissen 12
Geländelauf 20	Giftmischen 14	Glücksspiel 18
IaiJutsu	Kampftaktik 2	KarumiJutsu 19
Klettern 18	Lippenlesen 11	Meucheln 20
Scharfschießen 18	Schleichen 13	Schl.öffnen 12
Schwerttanz 17	Schwimmen 17	Segeln 18
Springen 20	Stimmen nach. 19	TaiTtschi
Tanzen	Tauchen 17	Teezeremonie 12
Verführen 14	Verhören 12	Verkleiden 18
Wahrnehmung 7	Winden 8	Wissen von Magie
Kido 22	Delphinreiten 8	Reiten/Pferd 17
Kampf/Pferd 18	Streitwagen 18	

Waffen:

2 magische Dolche (+3/+3)	EW:17	(Obsidian-Opfer-Dolche)
magisches Langschwert (+3/+3)	EW:12	(der 1.Mord aktiviert die Magieabsorption, der 2. entläßt alle gesammelte Magie in Träger)
magisches Katana	EW:13	(2 x Schaden gegen Dämonen)
Buckler	EW:4	(selten in Gebrauch)
waffenloser Kampf	EW:14	(Komakelle)

Zauber: Feuerkugel, Schlaf

Kido:

eigene Technik: Rolin Schui („Der goldene Assassin“)

Schüler & Eingeweihten-Techniken (die wichtigsten):

- Dokuja Oschi - Hyo Kobe - Ni Nintai
- Yueh Schu - Dai Uchi - UzuHaki
- Oju Kiba - Naga Kusa

Und jetzt das eigentlich Wichtige:

Caldrons Charakterzüge:

Was mag ich gerne ?

- meine Dolche (*knuddle*), er würde sie **niemals** alleine lassen
- Frauen (vor allem Chun Li, seine Verlobte)
- Ale, Met, Gold & ab und zu leichte Drogen (sehr selten Mondstaub)
- Fernöstliche Techniken & alles Fernöstliche (siehe Frauen)
- leichte Seidenkleidung (vor allem in Aran sehr sinnvoll)
- Glücksspiele
- Dunkelheit

Welche Dinge mag ich nicht ?

- Zwerge, Elfen und alles andere Gesocks (Freunde ausgenommen)
- Magier, die meinen Ihren Feuerball neben mir zu plazieren zu müssen
- Dämonen, Orks
- Unfairneß (Meucheln ist **nicht** Unfair ! Wer nicht aufpaßt ist selber ...)
- grelles Licht

Welches ist meine pers. Phobie ?

- Gefressen zu werden (große Mäuler, etc.)
- große Blutverluste verursachen Panik
- große Tiefen (z.B. unter Wasser)

Was sind meine charakt. Stärken ?

- Ruhig, überlegend (macht das Alter)
- schnell & gefährlich (vor allem waffenlos)
- Hang zum Handel & risikoreichen Anlagen (z.B.:Drogen)

Was sind meine charakt. Schwächen ?

- leicht egoistisch
- übervorsichtig (lieber taktischer Rückzug, als Heldentod)
- starke Tendenzen zum „ewigen Leben“

Wie sehe ich genau aus ?

Caldron ist ein Araner nettester Art :). Er hat dunkle Augen und schwarze Haare. Er ist normal genährt und drahtig, mit einem robusten Kreuz. Seine Kleidung besteht seit seinem KanThaiPan-Besuch aus feinsten Spinnenseide. Neben dunklen Hosen, trägt er ein beiges Obergewand und einem blauen knielangen Mantel, der mit einem Gürtel um die Taille gebunden wird. Den Großteil seiner Gegenstände trägt er in einem Rucksack mit sich herum. Dort sind auch seine Schwerter befestigt. Seine Obsidiandolche sind in Lederscheiden an seinem Gürtel befestigt. Seine Hände werden von mehreren Ringen geziert, die allesamt einen sehr wertvollen Eindruck machen. Sehr wertvolle Gegenstände hat Caldron in einem kleinen Beutel unter seiner Achselhöhle versteckt.

Was mein Charakter vor der Kampagne erlebte:

Caldron wuchs in einem kleinen Dorf in Aran auf. Sein Vater Mirworn war damals Mitglied in einer Assasinengilde, die die Interessen einer Sekte von Teufelsanbetern (Alaman) vertrat. Cal wurde so von jüngster Kindheit in seinem Glauben und Beruf festgelegt. Mit 14 wurde er in die Gilde vereidigt und in einige Fähigkeiten eingewiesen. Als Cal 16 Jahre alt war und gerade beim Essen am heimischen Tisch saß, stolperte sein Vater mit einer klaffenden Wunde in den Raum. Er berichtete seinem Sohn von einer Razzia in der Gilde und dem Mord an fast allen Anhängern der Sekte. Mirworn konnte nur entfliehen, da er einen Ring der Unsichtbarkeit besaß, den er nun mit letzter Kraft vom Finger zog und Cal mit den Worten gab: „Gehe fort ! Gehe soweit Dich Deine Füße tragen und halte Deinen Vater in Ehren.“ Mirworn verstarb in Cals Armen und wurde noch in derselben Stunde beerdigt. Cal nahm sich das Erbe seines Vaters, verabschiedete sich vom Grab seiner Eltern (seine Mutter verstarb an Pest als er 5 war) und flüchtete nach Darjabar. Er änderte seinen Namen von Calworn (worn = Acker) in Caldron (dron = Macht) und trieb sich von nun an in den Kneipen der niederen Viertel herum, um nach Arbeit Ausschau zu halten. Dort stolperte er eines Tages über Syklorn, der ihm von seinem Meister erzählte, der einen

Mann für seine Falknerei suchte. Cal reinigte von nun an Käfige und lernte die Vögelwelt kennen. Als einer der Pfleger verstarb bot man ihm eine Ausbildung zum Falkner an. Später wurde er mehr und mehr im Verkauf beschäftigt, da er sich im Rechnen leicht tat. Als Caldron die 20 überschritt, kamen einige Männer in seltsamer Kleidung in die Falknerei. Ihr Äußeres faszinierte Caldron, es war wie ein Hauch von Abenteuer. Als er Ihnen einige Tage später die bestellten Vögel brachte, fragte er, ob sie nicht einen Begleiter akzeptieren würden. Cal offenbarte seine Kampfkünste und wurde aufgenommen. Am folgenden Tag verließen sie Darjabar und wenig später auch Aran, um die weite Welt zu bereisen...

Mein Charakter heute:

Caldron seit seinem Weggang aus Aran sehr viele Abenteuer erlebt, fremde Länder, Kulturen und sogar andere Welten kennengelernt. Besonders beeindruckt haben ihn seine Jahre in KanThaiPan, wo er nach einer Mission für einen hohen Würdenträger den Titel eines „KongChi“ verliehen erhielt und das Recht sich in einer Kido-Schule lehren zu lassen. Bei einem Zwischenstop in Minangpahit rettete er die Kidoka Chun Li aus den Klauen eines Hexers. Ihre Augen wurden sofort durch die Flammen der Liebe verschmolzen. Das war vor etwa zwei Jahren. Heute sind Cal und Li verlobt (heiraten wollen sie in Aran) und befinden sich zur Zeit in Erainn, auf dem Anwesen eines Freundes von Cal (ein Waldläufer/Druide). Cal hat vor einem Jahr mit dem Studium der Magie begonnen und wird es beenden, bevor er mit Li weiter nach Aran reißt, um sich letztendlich in „Rente“ zu begeben und seine Studien in den Künsten der Magie zu vertiefen. Für sein Lebensende hat er sich eine Ampulle mit Blut besorgt. Dieses Blut ist eine Mischung aus Vampir- und Drachenblut, daß ihn (und Li) zum Vampir werden lassen wird. Allerdings will er sich erst noch mit seinen Gütern eine Existenz aufbauen, die seine Lebensweise möglich machen wird.

Autor: KongChi Caldron (aka Dogio (aka Uwe))

3 Zeittabelle fürs Schlösser Öffnen

Es kann nicht richtig sein das man zum öffnen von Schlössern 10 Min. braucht.

Unser Gruppe hat sich dieses Problem auch schon überlegt, und wir sind zum Schluß gekommen das dies einfach nicht richtig sein kann.

Hier eine Zeittabelle wie sie möglich wäre:

unter 1. Min.	einfaches großes Schloß
1. Min.	normales Schloß
3. Min.	mittel schweres Schloß
6. Min.	schweres Schloß
10. Min.	BKS-Schloß

Diese Tabelle kann natürlich nach der „Aufwenigkeit“ des Schlosses noch verändert werden. Aber so wäre es möglich.

Es ist einfach nicht realistisch daß sich ein Abenteuerer 10 min. bis was weiß ich wie lange mit einem dämlichen Schloß abgibt.

Wenns einfach nicht klappen will empfehle ich nur noch ein gutes Brecheisen und eine Decke, damit es nicht soo laut ist!

Autor: Frank Honisch

4 Waffentuning

Schlachtbeil

Stiel zum Auseinanderbauen: Schraubbar oder mit Sicherheitsstift. Paßt in fast jeden Rucksack

Blutrinne: Damit der Stiel beim großen Gemetzel nicht schlüpfrig wird.

Autor: Frank Honisch

5 Göttliche Gnade

Göttliche Gnade ist immer so ein etwas „schwammiger“ Begriff. Wir haben es bei uns so in der Gruppe geregelt, daß man die GG zum erneuten Würfeln einen Ergebnisses verwenden kann.

Figur A wäre tödlich getroffen durch nat 20 krit 100. Figur A gibt 1 GG aus um ein neuen Krit. zu erreichen (es kann bei einer 100 fast nur besser werden ;-)

Autor: Frank Honisch

6 Was ist aus Laurin geworden ?

Das fragen sich sicher einige von Euch (ich mich natürlich auch :)). Umso erstaunter war ich, als vor ca. einem Monat ein Brief in meinem Briefkasten herumtummelte und darauf wartete geöffnet zu werden. Und was lese ich da ?

Der Spieler

Hallo!

Eigentlich setzt man auf die erste Seite eines Kataloges ja immer sein Superprodukt. Ich mache es heute etwas anders und setze das Vorwort auf die erste Seite, denn es gibt Erklärungsbedarf.

Ich habe Ihre Adresse aus den Trümmern des Laurin Verlages geborgen. Dieser existiert seit Herbst '93 nicht mehr. Adressenhandel ist nicht mein Ding, und daher werde ich ihre Adresse auch nur dieses eine Mal nutzen und Ihnen nur den folgenden Katalog zusenden. Ihre Adresse ist also bei uns nicht gespeichert. Wer in Zukunft meinen kostenlosen Katalog „Der Spieler“ haben möchte, muß nun aktiv werden. Fordern Sie diesen mit der beiliegenden Karte an oder bestellen Sie etwas.

Unter allen Anfordern und Bestellern, die bis zum 10.10.94 antworten, verlose ich 5 Einkaufsgutscheine im Wert von je 50,- DM.

(Wie immer sind der Rechtsweg sowie Mitarbeiter von „Das Spiel“ ausgeschlossen)

Nun viel Spaß beim Stöbern und „Nice Dice“ wünscht

Claus Voigt

P.S.: Wer keine Lust hat zu bestellen: „Das Spiel“ ist geöffnet:

Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr

Langer Donnerstag bis 20.30 Uhr

Samstag 10.00–14.00 (bzw. 16.00) Uhr

Das Spiel

Rentzelstr. 4

20146 Hamburg

Tel.: 040/448687

Ja, was soll man davon halten ??? (Ich schicke die Karte mal vorsichtshalber ein :)). Weiß ich auch nicht, finde ich aber erwähnenswert. Was findet sich im Katalog ? Sämtliche Laurinprodukte, bis auf die Chaosiumsachen. Auch findet man kein Rollenspielzubehör (Würfel, Zinnfiguren, Farben, etc). Die Rechte an den Chaosiumsachen wurden meines Wissens vom Besitzer des Duisburger „Spiel & Fantasy“ – Ladens erworben. Soll eine LKW-Ladung voll gewesen sein und mittlerweile auch verschert sein. Die Frage ist nun: Wo bekomme ich meine Cthulhu-Sachen her ??? *heul*. Wer übersetzt die neuen Sachen und bringt die raus ? Für die Mers-Fans: Mers wird mittlerweile genauso wie „Ringgeister“ und „Der kleine Hobbit“ von Queens vertrieben und befindet sich hier im Katalog. Zum Thema Midgard findet man eigentlich alles, der älteste Schinken ist „Sieben kamen nach Corrinis“. Mal abwarten, wie sich das alles entwickeln wird.

Autor: Pille.

7 Welche Midgard-Publikationen gibts bis jetzt ?

7.1 Regelwerke

- Midgard – Im Reich der Phantasie (auch Midgard-Light genannt, für Einsteiger)
- Midgard – Das Fantasy Rollenspiel (Das eigentliche Midgard)
- Midgard – Welt der Abenteuer (Regelergänzung, besonders für Master)
- Midgard – Abenteuer 1880 (siehe Digest v7)

(Das erste Midgard wird auch heute noch von vielen Runden gespielt, ist aber vom Markt genommen und deshalb auch nicht aufgeführt)

7.2 Boxen:

- Die Pyramiden von Eschar (Die Eschar-Box)
- Dazugehörig: Sturm über Mokattam (7 Abenteuer in Eschar)
- Unter dem Schirm des Jadekaisers (Die KanThaiPan-Box)

7.3 Hefte:

- Sieben kamen nach Corrinis (Alba)
- Die Rache des Frosthexers (Alba, Waeland)
- Im Reich des Frosthexers (Alba, Waeland)
- Des Zaubermeisters Erben (enthält ein witziges Abenteuer Marke Alice im Wunderland)
- Das Lied der Nagafräulein
- Kurai-Anat — Das Schwarze Herz (KanThaiPan)
- Göttliches Spiel (Alba, Waeland)
- Der Thronerbe (Alba)
- Spinnenliebe (Gildenbrief)
- Der Ruf des Roten Raben (KanThaiPan)
- Corrinis, Stadt der Abenteuer (Stadtbox)
- Bürger, Bettler, Beutelschneider (Stadtregeln, Tidford, ...)
- Waeland (Gildenbrief)
- Hexenzauber und Druidenkraft (Gildenbrief)
- Die Perlen der Füchse (KanThaiPan)

Als weitere Abenteuer fallen mir spontan ein (das sind alte Schinken): Das Hügelgrab von Caethalach, Die Krone von Alba², Die Inseln des Widdergottes
Fallen Euch noch mehr Sachen ein ? Schreibt's mir bitte.

Autor: Pille

8 Spielrundengesuch

[*endlich mal jemand, der Begriffen hat, wozu man den Digest noch gebrauchen kann ... :) Pille*]

Suche geneigte (möglichst auch geeignete 8-) Rollenspieler und -spielerinnen für eine Midgard 1880 Kampagne im Großraum [*Es fruchtet !*] Hannover, die am **Wochenende** Zeit zum Spielen haben. Interessenten melden sich bitte per Telefon oder E-Mail
Telefon: 0511/46 37 66 (Hans-Henning)
e-mail : hhw@hacon.de

Autor: hhw

²Ich kenne das bloß als Brettspiel. Verwirrung! – Klaus

9 Impressum

Aufopferungsbereite Persönlichkeiten :) (oder auch Mitwirkende genannt)

<code>Stefan_Hemmerich@p28.f5070.n2490.z2.fido.sub.org</code>	Stefan Hemmerich
<code>Frank_Honisch@su2.maus.de</code>	Frank Honisch
<code>Pille@unidui.uni-duisburg.de</code>	Marcus Pillekamp
<code>Dogio@unidui.uni-duisburg.de</code>	Uwe M. (anonymer Alkoholiker)
<code>hhw@hacon.de</code>	Hans-Henning W.
<code>kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de</code>	Klaus Singvogel

Copyright ©Midgard ist ein eingetragenes Warenzeichen von Klee-Spiele GmbH, Fürth und Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Friedberg.

Alle Rechte der Artikel und Zeichnungen liegen bei dem jeweiligen Verfasser bzw. Zeichner.

Mit \LaTeX formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91634 Wilburgstetten – Dezember 1994.

Vielen Dank !

Viel Spaß in der Zukunft !

Und nicht vergessen: Mailt !

Das Midgard - Digest

Der Midgard-Digest ist erhältlich via EMAIL an:

`Pille@unidui.uni-duisburg.de`

Subject: subscribe Midgard-Digest

Der Midgard-Digest ist erhältlich via FTP an:

`ftp.uni-erlangen.de` (/pub/games/roleplay/midgard/digest)

`ftp.sun.rz.tu-clausthal.de` (/pub/specials/rpg/midgard)

Über WWW:

`http://www.ang-physik.uni-kiel.de/~hendrik/`

(möglicherweise noch nicht vollständig)

Moderatoren: `Pille@unidui.uni-duisburg.de` und `Dogio@unidui.uni-duisburg.de`

– Die Autoren der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.

Wenn ihr also meint, das wäre noch nichts umwerfendes, dann ändert das doch selber, in dem ihr Euch stärker beteiligt ... von 106 Leuten beteiligen sich bis jetzt höchstens 10 % ! C U next week ... Pille