

# Midgard

## D i g e s t

### V12

Tja, da isse Midgard-DigestvDutzend. Weiß gar nicht was ich tippern soll. Demnächst gibts wohl dann den Digest auch in TeX, PostScript, und HTML ... Die Sache wächst also. Auf die Frage nach einem Diskussionsleiter hat sich bis dato keiner gemeldet. Mir wird das momentan zu viel Arbeit mit den Diskussionen. Also, jemand möge sich aufraffen und bitte die Sache in die Hand nehmen. Vielleicht weiß auch jemand, ob und wie wir eine automatische Mailing-Liste erstellen können, dann wurde sich das Problem auch so lösen. Wir suchen momentan nach einer Möglichkeit den Digest automatisch auch in die Usenetgruppen mailen zu können, bis jetzt kenne ich nur die Möglichkeit übers Bitnet. Aber wie das geht weiß ich nicht. Hat da jemand Ahnung von ?

C U next week :)

Ein nachdenklicher Pille.

Dogio's Gem

Während Pille über die kleinen Probleme des Internets nachdenkt, war ich in Köln (s.u) und juxe sonstwo in der Welt herum. Das MD ist mal wieder „proppevoll“ mit guten Sachen von Euch ! Danke ! Ich werde die nächsten Tage wohl ersteinmal krank im Bett bleiben (Grippe) aber wozu gibt es Modem :) ? Euch allen ein schönes Wochenende & eine ruhige vorweihnachtliche Zeit !  
Dogio the Witch (aka Uwe)  
Krefeld, den 07.12.1994

## Inhaltsverzeichnis

|   |  |   |
|---|--|---|
| 1 | Köln-Bocklemünd - Ein gelungener Con !             | 2 |
| 2 | Neue Zauber für Midgard                            | 2 |
| 3 | Hexenblut und Midgard Light                        | 4 |
| 4 | Ring der Abenteurer III                            | 4 |
| 5 | Leserbrief   | 4 |
| 6 | Der Gildenbrief 32 – Die Waffenfertigkeiten (News) | 6 |
| 7 | Diskussionen                                       | 6 |
| 8 | Zwergengürtel                                      | 7 |
| 9 | Impressum  | 8 |

# 1 Köln-Bocklemünd - Ein gelungener Con !

Gegen 11:30 holte mich ein Kollege von zuhause ab und wir machten uns auf den Weg nach Köln. Nach etwa 45 Minuten kamen wir am Ziel an, reckten uns und hielten nach dem Gemeindezentrum Ausschau. Da schon einige Personen in der Gegend rumstanden war es recht einfach den (sonst eher unauffälligen) Eingang zu entdecken.

Nachdem ich den Türposten davon überzeugt hatte, daß ich Mitglied der GFR bin (ich hatte leider mal wieder meinen Ausweis vergessen :) konnte mich nichts mehr halten... Ich klebte ein paar Werbezettel fürs MD an die Pinnwand und hoffte ein paar neue Interessenten gewinnen zu können.

Nach einem kurzen Visit im Supermarkt (direkt gegenüber) gings dann auf die Suche nach einer Spielrunde. Midgard-Spieler zu finden ist meist schon schwer, Midgard-Spielleiter noch **viel** mehr. Auf meinen Aushang meldeten sich bei mir ein paar Personen, jedoch eine Midgard-Runde kam nicht zustande. Ich selbst leide (leider) auch unter sehr großer Faulheit, wenn es darum geht auf einem Con ein Abenteuer zu leiten. Schade.

Was zu den Räumlichkeiten & zur Organisation: Die Räumlichkeiten waren groß genug um den etwa 100 (?) Personen Platz zu bieten. Teilweise war es zwar etwas eng, aber das fördert die Gemütlichkeit. Viele kleine Räume standen zu Verfügung, so daß kaum einer vom Lärm der anderen erschlagen wurde. (Teilweise recht nette Locations, wie der Disco-Keller). Für Verpflegung war ebenfalls gesorgt, auch wenn ich die Suppe mit 3.20 DM etwas zu teuer fand. Dafür waren Getränke (-.80) günstig zu haben und man konnte sich ja bei Zeiten im Supermarkt eindecken.

Es wurde einiges an Runden angeboten... so gab es einige Vampire-Runden, Battle-Tech- & MTG-Turniere, eine Verlosung (warum hat man mir nichts davon erzählt ?) mit guten Preisen, ADnD, Mage, Shadowrun (viel), Gurps (Western), DSA, einige Tabletops, StarTrek, Star Wars, und anderes ...

Nach einem Vampire-Abenteuer (ca. 6 Stunden incl. Char-Erschaffung) habe ich noch ein wenig MERS geleitet (regellos), da sich um die Zeit (21:00) keine andere offene Runde mehr fand.

Beim nächsten Con werde ich mir vorher mal etwas einfallen lassen und dann ein Free-System-Rollenspiel leiten. Free-System heißt hierbei, daß man Charaktere aller Systeme zuläßt (sofern sie irgendwie in die Welt passen, also keine Plüschies oder Picards in Mitteleerde). Das kann sehr funny, aber auch sehr anstrengend werden, da jedes System ja eigene Vor- und Nachteile hat. Gerade bei der Magie ist das Horror. Bei den Waffen ist es weniger problematisch, da ich eh ein „eigenes“ „einfaches“ Kampfsystem entwickelt habe.

Da der Con „Rund um die Uhr“ ging, starteten gegen 22:00 einige Vampire-Runden, als ich wieder Richtung Heimat fuhr. Manche kamen erst um die Zeit !

(„Wir waren noch wo eingeladen...“)

Leider konnte ich am Sonntag nicht wieder nach Köln (zu erschöpft & etwas krank), denn ich nehme an es war wieder genauso gut wie am Samstag.

Fazit: Gute Aussschilderung (Anfahrt), nette Leute, Essen: OK, genug Platz, genug (?) Runden, zuviel MTG (nervt langsam, da viele es schon den ganzen Tag spielen → weniger „echte“ Runden). Köln-Bocklemünd ist in jedem Fall zu empfehlen, falls der nächste Termin ansteht... Gut gemacht !

[Falls das hier Organisatoren lesen: Bitte steckt die MTG-Spieler doch demnächst in **einen** (kleinen) Raum, in dem sie spielen können. Und macht den Rest zur MTG-Sperrzone. MTG ist **Kein** echtes Rollenspiel !]

[MTG = Magic the Gathering = „Kartenspiel“]

*Autor: Dogio the Witch*

## 2 Neue Zauber für Midgard

Stand 14.11.1994

- Ad = Adept, Kd = Kobaltdrache, Wh = Wetterhexe (eigene Charakterklassen, werd' ich mal später vielleicht nachschieben, besonders den „Kd“)
- Die Zauber sind von Rainer Nagel persönlich geprüft... naja, so heißt halt einer unserer Mitspieler (und derzeitiger SL) zufällig auch... aber er hat tatsächlich ein oder zwei Löcher gestopft, die einen Zauber zu mächtig gemacht hätten.

- *Hauch des Sommers* gibt's unter anderem Namen natürlich schon aus der Eschar- bzw. Kan-Thai-Pan-Box, aber ich dachte mir, auf so eine naheliegende Idee sollten die „normalen“ Zauber auch schon lange gekommen sein.
- Bei *Schriften lesen* bin ich mir nicht ganz sicher, ob er wirklich gebraucht wird, aber wenn mensch die Beschreibung von *Sprachen verstehen* genau nimmt, ist die Funktion m.E. nicht enthalten.
- *Verwurzeln* stammt von der Idee her aus einem Kinderbuch, ich weiß aber nicht mehr, welches.
- Einen *Säubern*-Zauber hat ein anderer Mitspieler aus irgendeinem Netz gezogen (zusammen mit 'ner Reihe anderer, größtenteils **sehr** seltsamen Sprüche), aber meine Version gefällt mir (und Rainer Nagel ;) ) einfach besser.
- '\*..\*' ⇒ fett, '...\_' ⇒ kursiv.<sup>1</sup>

## Feuerhauch (Elemente, Kampf)

Stufe 4      var. AP                                      Zd 5 sec  
 phk/man    Rw -              Wb Kegel 24x8 m    Wd -

Hiermit kann eine Zauberin Drachenodem nachahmen. Die Zaubernde legt die Hände trichterförmig vor den Mund und bläst den Feuerhauch hindurch. Für 4 AP verursacht er 1W leichten und für jede weitere 4 AP je 1W schweren Schaden, bis maximal 3W schwerer Schaden. Rüstung schützt normal, ein erfolgreicher WW:Resistenz gibt halben Schaden leicht. Das Feuer schlägt bei zu kleinem Platz *nicht* zurück und verursacht auch nur 1/4 des schweren Schadens als Strukturschaden.

**Kosten:** Kd, PH 600 — Ad, Hx, Ma, PRI (a. PH, PM), Wh 1200 — Hl, PM, Sc 6000.

## Handspiegel [s]

Stufe 1      1 AP                                      Zd 1 sec  
 phs/man    RW B      Wb Z      Wd 10 min

Hiermit erzeugt die Zaubernde eine kleine spiegelnde Fläche in ihrer Handfläche.

**Thaumaturgie:** Ein Thaumaturg kann das Siegel auch auf Gegenständen anbringen.

**Kosten:** PF, Th 30 — Ad, Hl, Hx, Ma, Wh 60 — Dr, Kd, PRI (a. PF), Sc 300

## Hauch des Sommers (Elemente, Natur) [r]

Stufe 1      1 AP                                      Zd 1 sec  
 phk/mat    Rw -      Wb 12 m Uk    Wd 10 min  
 Löwenhaare (1 GS)

Der Zauber erhöht die Lufttemperatur im Wirkungsbereich schlagartig um 30 Kelvin. Nach dem Ende der Wirkungsdauer sinkt die Temperatur durch Austausch mit der Umgebung langsam wieder.

**Kosten:** Th, Wh 40 — Ad, Dr, Hx, Kd, Ma, PC, PH, Sc 80 — Hl, PF, PW 400.

## Regenwölkchen (Elemente, Natur)

Stufe 1      1 AP                                      Zd 5 sec  
 phk/mat    Rw 30 m    Wb 1 Ws    Wd 10 min  
 Wassertropfen (< 1 KS)

Über dem unglückseligen Opfer erscheint ein kleines Regenwölkchen, welches ihm für die Spruchdauer folgt und sein Feld begießt. Bei gelungenem WW:Resistenz bleibt es stationär auf dem Feld, wo sich das Opfer befunden hatte.

**Kosten:** Wh 50 — Dr, Hl, Hx, Kd, Ma, PF, PM, PW, Sc 100 — Ad, PC 500.

## Säubern [s]

Stufe 1      1-2 AP                                      Zd 5 sec  
 phk/man    Rw B      Wb 1 Ob    Wd -

Mit diesem kleinen Zauberspruch kann der Anwender einen Gegenstand, z.B. ein Kleidungsstück, von Schmutz befreien. Bei einem kritischen Fehler wird der Gegenstand völlig verdreckt. Um angelaufenes

<sup>1</sup>OK, wird gemacht. – Klaus

oder oxidiertes Metall zu säubern, müssen 2 AP aufgewandt werden; bei Metallen wird **nur** die Oberfläche gereinigt.

**Kosten:** PF, Th 40 — Ad, Hl, Hx, Ma, PRI (a. PC, PF), Wh 80 — Kd 400.

### Schriften lesen (Information)

Stufe 4    4–8 AP                    Zd 1 min  
phs/mat    Rw -            Wb Z    Wd 1 h  
Papageienhirn und Stück Pergament (6 GS)

Der Zauberer kann eine ihm unbekannte Schrift verstehen. Während der Wirkungsdauer kann er sie auch entsprechend Sprachstufe 2 schreiben. Wenn er die Sprache, die in der Schrift geschrieben wurde, nicht versteht, kann er 1–4 weitere AP aufwenden, um sie (auf entsprechender Stufe) zu verstehen. Mit Ende der Spruchwirkung verliert der Zauberer die gewonnene Schriftkenntnis. Er erhält aber WM+4 auf den EW:Zaubern, wenn er *Schriften lesen* innerhalb von 6 Stunden nochmals auf dieselbe Schrift anwendet.

**Kosten:** Ad, Kd, PW 750 — Hl, Hx, Ma, PRI (a. PW) 1500 — Dr, Sc, Wh 7500.

### Verwurzeln (Verwandlung, Natur, Graue Magie)

Stufe 3    5 AP                            Zd 10 sec  
phs/man    Rw 50 m    Wb 1 Ws    Wd 10 min

Aus dem Opfer wachsen an dessen ganzem Körper Wurzeln, die sich in den Boden bohren und es für die Spruchdauer unbeweglich festhalten, sofern es seinen WW:Resistenz nicht schafft.

**Kosten:** Dr, PC, PF, Sc 350 — Ad, Hl, Kd, Wh 700 — Hx, Ma, PRI (a. PF, PK, PM) 3500.

Ad Astra!

*Autor:* Jürgen Lerch

## 3 Hexenblut und Midgard Light

Hallo ihr Midgard Fanatiker.

Wir suchen für unsere Midgard Runde die Abenteuer Hexenblut und unter den Nebelbergen. Letzteres ist in den Midgard Light Regeln zwar enthalten, aber was sollen wir mit den Anfängerregeln, wenn wir die wahren Regeln benutzen. Wer uns diese Abenteuer zukommen lassen könnte (Kosten werden natürlich übernommen) soll sich mit uns in Verbindung setzen.

E-Mail [Peter\\_oleski@hh.maus.de](mailto:Peter_oleski@hh.maus.de) oder wie im Header oder per Telefon 040-7605657

*Autor:* Peter & Marc

## 4 Ring der Abenteurer III

Ich war auf „Ring der Abenteurer III“ und kann nur jedem abraten zum nächsten zu fahren, es sei denn die gesamte Organisation und Spielleitung wird von anderen Leuten gemacht, denn : Magie wirkte umgekehrt, höchstens nen dutzend Gegner für gut 40 Kämpfer, die Vorgeschichte stimmte nicht mit der Handlung überein und sowieso wurde ständig von der Handlung (die sich fast vollkommen ihrem Einfluß entzog) überrollt !

→ Leute von RDA I. u. II. sagen dasselbe !

*Autor:* Marc Schüngel

## 5 Leserbrief

Saluton!

Hey, ein **Leserbrief** zum Midgard-Digest! Ich hab' mir beim Durchlesen nur mal ein paar Stichworte gemacht, deswegen kann's gleich ein wenig konfus werden...

Zur #1:

- Der Sukkubus ist ja ganz nett, paßt aber wohl nicht in die Midgard-Welt.

- Die Fertigkeiten (Liebeskunst und Zeichnen) fand ich sehr interessant & praktisch. Tatsächlich hätte ich da noch ein paar andere Fertigkeiten vorzuschlagen, z.B. Religionskunde (aber nicht ausgearbeitet).
- Zu den Tätos: So eine Magieart gibt's bei Palladiums „Rifts“ (ich glaube im Atlantis-Quellenbuch). Die Vorschläge in der späteren Nummer schienen aber auch nicht schlecht.

Zur #2:

- Die Kulte fand' ich sehr interessant. Gerade von den Kulturen auf Vesternesse erfährt man bei Midgard ja recht wenig.

Zur #3:

- Zum „Leben nach dem 7. Grad“: Wir spielen (1x pro Woche) seit 1989 in einer Gruppe und sind jetzt Grad 8. Besondere Probleme, fand ich, hatten wir diesbezüglich mit den Regeln noch nicht – wenn das langsam wächst, kann sich auch der Spielleiter an die steigende Macht der Charaktere gewöhnen (und es macht ja auch mal wirklich Spaß, nicht immer nur so'n typisches kleines Licht zu sein... :-) ). Die Lernzeit wird natürlich recht lang (was auch unseren derzeitigen SL stört, insbesondere in Hinblick auf Kämpfer (daß mächtige Zauberer lange, weiße Bärte haben, da ist man ja dran gewöhnt, aber ein Grad 15-Kämpfer mit Rheuma & Zweihänder+19...?))
- Wat is eigentlich „IRC“?

Zur #6:

- Die Probleme & Vorschläge von Panther finde ich meistens unverständlich oder überflüssig – aber vielleicht hab' ich mir als NSL (= Nicht-Spiel-leiter) auch nicht so viel Gedanken über die Regeln gemacht...
- Das Charakter-Quiz find' ich auch genial. (Ich „quäle“ mich gerade mit einer abgewandelten Version für eine andere RSP-Runde herum...) Es stammt übrigens aus dem würfellosen Amber-Rollenspiel.

Zur #7:

- Der Indexdämon ist genial! Nur... 50 x 50 cm Pergament pro Tag? Da wird ja der reichste Magier schnell zum Bettler... 5x5 fänd' ich sinnvoller.
- Die Charaktervorstellungen find' ich gut. Vielleicht arbeite ich mal einen von mir entsprechend auf.
- Zu 1880: Bin eher Pilles Meinung.  
Ich finde die Trennung von Geschicklichkeit und Gewandtheit sehr sinnvoll. Es gibt halt Leute, die Schweizer Uhren ohne Pinzette zusammensetzen, aber beim Völkerball gar nicht erst aufs normale Spielfeld gehen brauchen. Ähnlich habe ich einen normalen Midgard-Charakter, wo ich die Trennung von Wille und Selbstbeherrschung sehr gut brauchen könnte.  
Frauen haben bei 1880 übrigens nicht *nur* Nachteile: Sie sind i.a. beherrscher und reicher.  
Einige der 1880-Regeln (besonders die mit den Attributen und den aus ihnen abgeleiteten Boni) würde ich durchaus gerne ins normale Midgard übernehmen (Hint, Hint...).

Zur #8:

- DDD: Kann ich nur empfehlen (ne, weder verwandt noch verschwägert mit denen)

Zur #9:

- In Sachen Magie: Das Saga-System kenne ich nicht (nur Ars Magica), aber für Midgard halte ich es für durchaus OK, daß es „diskrete“ Sprüche gibt.  
Wenn mensch es braucht, können neue Sprüche ja erfunden werden – und wer es nötig hat, kann ja wie für xD&D Spruchforschungsregeln erschaffen. (Zu neuen Zaubern s.a. unten.)

Generell:

- Ihr scheint öfter mal die 80 Zeichen zu überschreiten – jedenfalls fehlt bei mir beim Ausdrucken dann & wann mal das letzte Zeichen einer Zeile.
- Die Con-Termine find' ich überflüssig. Sie werden von meinem Bruderschmerz ja ohnehin in alle erreichbaren NewsGroups gepostet.

Tata! Androhung: Ich werde demnächst mal eine kleine Sammlung von von mir erdachten Zaubern an euch schicken – ich muß sie aber erst noch „entT<sub>E</sub>Xen“.<sup>2</sup>

Ad Astra!

JuL

*Autor: Jürgen Lerch*

## 6 Der Gildenbrief 32 – Die Waffenfertigkeiten (News)

Wieviele von den paar Midgard-Spielern hier lesen eigentlich den Gildenbrief? Mich würden gerade ein paar Meinungen zu diesen Regelvorschlägen der Ausgabe 32 interessieren.

Die Waffenfertigkeit Werfen finde ich so einfach unbrauchbar, jeder intelligente Spieler wird das wohl wählen und nie mehr Einzelwaffen wie Wurfdolch, –Stern usw. wählen. Der erste Vorschlag aus Heft 31 (Werfen&Fangen+3 universal, als Fertigkeit lernbar) ist sehr brauchbar, wenn man folgendes berücksichtigt: Es ist ein großer Unterschied, ob ich jemandem etwas zuwerfe (dann meist im Bogen und ohne viel Kraft), oder ob ich versuche, ihm mit einem Wurfgeschöß zu treffen (dann eher direkt und so heftig wie möglich, sonst weit er einfach aus). Damit sollte klar sein, daß die Fertigkeit nicht zum Werfen von Zauberöl mißbraucht wird.

„Werfen unausbalancierter Gegenstände“ und „Streuwaffe einsetzen“ klingt für mich auch so wie „Werfen ausbalancierter Gegenstände“ oder „Nahkampfwaffe einsetzen“, und dabei sind da die Unterschiede doch auch viel größer wie bei den verschiedenen Schwertern. Die alte Regel, für solche Angriffe immer +4 zu haben, finde ich besser. Ein Angriff „Sand schleudern+19“ bringt mich einfach zum lachen. :-)

Angriffe auf mehrere Gegner: Haha, wenn zwei oder mehr vor mir stehen hab ich schon genug mit der Abwehr zu tun. Aber von mir aus, das Spielgleichgewicht scheint nicht zu kippen, ist wohl nur für den Fall gedacht, daß mehrere ausgepowerte Leute vor einem stehen oder man sonstwie eh viele Boni bekommt, sonst lohnt es sich kaum.

Abwehr: für die 2. (3., 4., ...) Abwehr einer Runde gibts es WM-2 (-4, -6, ...), das gefällt mir auch sehr. :-)

Die Tabellen für kritische Fehler mit natürlichen bzw. Fernkampfwaffen gefallen mir auch.

Bei der Wundenheilung (jede Wunde heilt einzeln) weiß ich noch nicht so genau, es dürfte viel Aufwand sein, da genau Buch zu führen. Außerdem ist es doch nur bei Kampfwunden brauchbar, Verbrennungen oder magischer Schaden heilen doch wieder anders.

Und zur Erfahrungspunkteregelung sag ich gar nix, da haben wir in unserer Gruppe eh fast alles weggelassen.

Alles in allem aber wohl eine Bereicherung des Spiels.

Bye, Micha

*Autor: Michael Gruetzki*

## 7 Diskussionen

### Thema: Wächterrunden (News)

*Knut:* Hehehe, Wächterrunden wurden bei uns auch noch nie entschärft.

*Michael:* Wo habt ihr denn die ganzen Leute her? :-) „Tach, wir suchen wieder mal ein paar neue Träger, die alten sind uns irgendwie ausgegangen...“ ;-) Achso, und Lohn wird erst am Ziel ausbezahlt, was?

*Knut:* So in der Art, mit dem einen oder anderen weibl. Charakter mit 90+ Aussehen geht das ganz gut. Außerdem, gegen Vorkasse ist ja nichts einzuwenden, das Geld nimmt ja keinen Schaden, und das bißchen, was versoffen, –kiff, –hurt wird kann man verschmerzen.

### Thema: AP-Verluste (News)

*Michael:* Tja, da kann man nicht mehr argumentieren. Wer es lieber hat, daß seine Charaktere im Laufe der Zeit sehr mächtig werden, spielt eben so, ich habe eben mehr Spaß daran, wenn zwischen Grad-1 und Grad-15 Chars nicht so viel Unterschiede bestehen.

<sup>2</sup>Ich darf sie wieder einT<sub>E</sub>X en. :-/ – Klaus

*Knut:* Nee, also, daß der 15.Grad Krieger einfach nicht relevant besser kämpfen kann als der 5.Grad, aber sonst fast alles ebenso gut kann wie seine 15.Grad Kumpels (seinen es Spitzbuben, Magister, Waldläufer, etc.); geht doch auf den Sender. Da liebe ich die AD&D-End-Charts. Da sind Kämpfer noch Kämpfer und Diebe noch Diebe. Da sieht man den Schwertmeister X vielleicht mal mit einer kleinen Sturmtruppe den Boden aufwischen, aber nicht mit lässigem Winken („laßt mich mal machen“) in die Zentrale der Diebesgilde einbrechen, den Tresor und alle Fallen knacken und anschließend über die höchsten, verschneiten Berge ziehen, sich nur von der Jagd ernähren, und schließlich gesund am Ziel ankommen, natürlich mit einem Sack voll tollen Fellen und einem voll seltenen Kräutern.

*Michael:* Alles, was direkt oder indirekt gradabhängig ist, führt nur dazu, daß alle alten Chars alles gut können, gute Abwehr, hohe Resistenz, viele APs, alle mittleren Charaktere alles mittelgut, so daß die höhergradigen den anderen in einigen Bereichen überlegen sind, ohne etwas dafür getan zu haben...

*Knut:* Doch, alt geworden, viele EP umgesetzt, etc.

*Michael:* Ich finde es eben schöner zu spielen, wenn der bessere Schwertkämpfer gewinnt, auch wenn der andere insgesamt schon mehr Erfahrung in anderen Sachen hat, aber mit mehr APs ist der schlechtere Kämpfer eben trotzdem überlegen.

*Knut:* Aber in Midgard kann der andere 100 mal so viel Erfahrung im Schwertkampf wie seine 3 Gegner haben kann, und trotzdem zieht er den Kürzeren.

*Michael:* Die Fertigkeiten sind ja auch getrennt zu lernen, da kann sich jeder spezialisieren.

*Knut:* Leider nicht. Du kannst Dich auf Kampf spezialisieren wie ein Blöder, aber das rettet Dich nicht, weil die Luschen mit ihrem +10 Dir die AP weghauen wie nix gutes.

*Michael:* Nicht? Der 15er (naja, eigentlich hat ein 11er schon div. Waffen auf +19, und besser gehts halt nimmer) haut ein paar mal zu, fast alles schwere Treffer, und der andere liegt tot da? Oder meinstest du jetzt nen Kampf zwischen Vollgerüsteten?

*Knut:* Wieso, etwa 50%, denn Abwehr +19 haben auch alle ab 5. Grad oder so... Der Schaden ist auch nicht besser, und die AP eher geringer als bei 3 5.Grad; dafür hauen die gleich 3 mal so oft zu....

*Michael:* Nene, aber wenn man reelle Char's hat, dann braucht man 2-3 zählende Treffer.

### **Thema: Levelorientiertheit**

*Michael:* Die aktuelle AP-Regelung erinnert mich einfach zu stark an levelorientierte Systeme, um mir zu gefallen. Die Versuchung ist groß, die Bezeichnung Grad und alle Abhängigkeiten davon ganz abzuschaffen. Dann ist es allerdings nicht mehr Midgard.

*Knut:* Level sind der Stoff aus dem die Helden sind. Ich kann mich einfach nicht mit Systemen anfreunden, wo man „Hänsel und Gretel suchen im dunklen Wald den verlaufenen Klein-Max.“ spielt. Einmal so ein „Skaven auf der Flucht ohne Gedanken an Rache“ ist in Ordnung, aber Underdog ist man im echten Leben schon genug.

Knut & Michael

*Autor:* Knut Schuenemann & Michael Gruetzki

## **8 Zwergengürtel**

Hi Leute !

Mein Charakter (Kavalier – peinlich,peinlich) trägt jetzt schon seit ein paar Jahren einen Zwergengürtel mit sich rum. Vor ein paar Tagen, während unserer letzten Session, kam die Frage auf, wie sich der Charismaabzug (pA) bemerkbar macht.

Wir haben dazu folgende Theorien entwickelt:

1. lautes Schnarchen während dem Schlafen.
2. stinken wie ein Zwerg (sorry Thomas R.)
3. zwergischer Bartwuchs
4. Tischmanieren eines Zwergs (rülpsen, fressen bis zum Umfallen,...)
5. tagelanges Herumlaufen ohne sich waschen zu wollen (siehe Punkt 2)

**Also,**

was sagt ihr dazu ???

Habt ihr auch irgendwelche Theorien, Meinungen, usw. ???

Teilt sie mir mit.

*Autor:* Holger, alias Sir Amanitas of Baldur's Gate

## 9 Impressum

Das Chaos von Alaman zu vernichten versuchten diesmal:  
(Beteiligte Personen...)

Holger\_Stamm@f6002.n2468.z2.fido.sub.org  
Knut\_Schuenemann@p5.f120.n2437.z2.fido.sub.org  
Michael\_Gruetzki@p14.f2400.n246.z2.fido.sub.org  
???

lerchu@hp.rz.uni-duesseldorf.de  
lerchj@hp817s.rz.uni-duesseldorf.de  
1oleski@rzdspc34.informatik.uni-hamburg.de  
sg198sc@unidui.uni-duisburg.de  
Panther@saxnot.toppoint.de

Dogio@uni-duisburg.de  
Pille@uni-duisburg.de  
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

Holger Stamm  
Knut Schuenemann  
Michael Gruetzki  
Marc Hasenberg  
Uwe Lerch  
Juergen Lerch  
Peter Oleski  
Marc Schuengel  
Hendrik S. Roepcke (Panther)  
(Unser glorreicher WWW-Verwalter)  
Uwe M. „Dogio the Witch“  
Marcus „Pille“ Pillekamp  
Klaus Singvogel

Das Midgard-Digest soll eine Ideenquelle für Spielleiter und Gruppen sein, die das Midgard-system verwenden. Um sich mit einem Artikel zu beteiligen, zu **Subscriben** oder **Unsubscriben**, genügt eine Nachricht an: **Pille@unidui.uni-duisburg.de** oder **Dogio@unidui.uni-duisburg.de**

Inzwischen auch über FTP erhältlich:

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/>

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

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

**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 L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91634 Wilburgstetten  
– Dezember 1994.