

Midgard

D i g e s t

V15

Heute mal ein Digest, den Panther fast alleine ausfüllt ... falls ihr Euch wundert, warum Eure Artikel immer noch nicht erschienen sind, dann habt bitte noch ein wenig Geduld. Ab heute gehe ich endlich chronologisch vor. Schickt mir bitte Eure Artikel, sie kommen rein (wenn sie dran sind). „Guten Rutsch !“

Pille

Neu im FTP-Server Erlangen (Pfad und Adresse: siehe unten)

Alba.tar.gz Ein Archiv, das aus drei Files besteht:

Alba.tex	TeX-Quellcode
Alba.dvi	Compiliert
Alba.ps	PostScript-File (mit <code>dvips</code> konvertiert)

Das Ganze ist eine Alba-Kompilation, deren Texte nur aus öffentlichen Quellen entnommen wurden. Ursprünglich als Artikel für den Midgard-Digest gedacht, wurde das File zu Umfangreich und ist nun so erschienen. Autor ist Klaus Singvogel, der wahrhaft eine klassische Meisterleistung vollbracht hat. Bravo! Alba ist ein Muß für jeden Meister. Wenn ihr mit dem Archiv nicht klarkommt, dann wendet Euch bitte an Klaus. (Email-Adresse siehe unten)

Alba.readme Das Readmefile zu Alba.tar.gz

Inhaltsverzeichnis

1	„Der Graue“	2
2	Über Hexer und Mentoren	3
3	Gaelland (RuneWelt)	6
4	Historische Waffenkunde für Rollenspieler	7
5	Impressum	9

1 „Der Graue“

Gestatten, mein Name ist...

„Der Graue“

Ja, der Graue und nur noch der Graue. Meine Zeit als „Der schwarze Panther“ sind nun mit 51 Lebensjahren langsam zünde. Meine Kräfte schwinden und meine Familie will einen Vater. Doch von meiner Zukunft will ich nicht erzählen, sondern von meiner Vergangenheit: Meine ersten Erlebnisse hatte ich, als ich meinen Lebensunterhalt in einem tödlichen Stierkampf beweisen mußte. Doch der karge Lohn wurde durch Diebe vereitelt, die sich in die Wüste absetzen. Schnell hatten meine erfahrenen Begleiter die Schurken eingeholt und stellten sie zum Kampf. Ein Glatzköpfiger, der jeden Abend in der Wüste Wasser vom Himmel fallen ließ, segnete mich im Namen eines Gottes, und so konnte ich die ganze Gruppe retten:

Trotz völliger Erschöpfung traf mein Dolch immer und immer wieder... Naja, das war was für mich und ich beschloß bei diesen Sonderlingen zubleiben, die scheinbar sehr reich waren. Alles war besser als dieser Stierkampf! So blieben wir zusammen und ich nahm den Glauben an „Ylathor“ an, pries ihn und lebte nach seinem Geboten. Nur mit Dolche kämpfend war das Söldnerleben nicht einfach. Inzwischen hatten wir in Eschar eine kleine Insel als Lehen erhalten und bauten einen Seefahrerstützpunkt auf. Als Retter der Fürstentochter wurde ich zum Ritter ernannt und mir wurde die zweite Tochter des Fürsten zur Frau versprochen. Der Hochzeitstag wurde zu einem Schicksalstag für mich: Zuerst bekam ich einen kleinen schwarzen Panther, der mich lange treu begleitete; ein Lebenstrank und magische Waffen! Doch dann bekam ich fast einen Pfeil ins Herz, als wir auf dem großen Versammlungsplatz das Ereignis feierten. Ein irrer Priester tötete meine Braut und voller Wut tötete ich grausam die Täter. Lange trauerte ich um sie, die kleine Flötenspielerin. Noch heute spiele ich auf ihre Flöte ihre Lieder und meine Klagen. In tiefen Verliesen und Gräbern tat ich manche Gunst für Ylathor, doch was tat dieser? Auf der Feier des Abschlusses der Sicherungen unserer Insel explodierte ein Vulkan und nahm über 300 Tote mit ins Grab. Auch zwei meiner Kinder starben in der folgenden Flutwelle, die die Küste traf. Meine zweite Frau, eine Adlige Alchimistin und ich waren in tiefer Trauer und ich fühlte, daß Ylathor nur zum Lenken von Gläubigen erfunden wurde.

Ich adoptierte einen Kameraden, der schon lange mit mir als guter Kämpfer ausgezogen war: Johann, der Barbar aus dem Norden. Mit bloßer Hand konnte er den Fenris packen und so stand er mir in nichts nach. Zusammen bauten wir ein zweites Lehen auf. Doch dann schlug das Schicksal ein zweites Mal zu: Johann wurde von einem goldenen Reiter mit einer Lanze ermordet! Dieser zweite Schicksalsschlag war für mich fast zuviel. Von dem Aufbau von Städten hatte ich genug und ich gab das Lehen an meinen Sohn Jim ab, der nach Drängen meiner Frau zum Magier ausgebildet wurde. Jim erzählte mir viel von magischen Dingen und ich kannte die Zauber meiner Gefährten, die diese auf ihre Götter oder Geister zurückführten. Was für ein Quatsch! Die eigene Kunst, auf die kam es an. Also wollte auch ich diese Künste erwerben. Nach langer Suche fand ich einen alten Mann in einem Turm, der mich privat unterrichtete. Ich hatte viel Spaß mit diesen Zaubersalzen und anderen Sprüchen wie *Macht über Unbelebtes* oder *Feenzauber*. Meine Ausbildung als Meister des Dolches hatte ich schon vor der Lehre beendet und auch mancher Meisterring konnte mir nichts mehr beibringen. Jetzt war ich der Graue. Nur noch selten kam ein Panthersprung auf einen Gegner. Neue Kameraden, die die Toten in unseren Reihen füllten, stellten sich in die erste Reihe. Mein Zaubertalent konnte ich auch durch einer teure Nachausbildung erhöhen. Jetzt nenne ich mich manchmal der Mächtige und Weise, wie ein Astralwesen mich einmal bezeichnete. Insgesamt bin ich eigentlich mit meiner Karriere vom Stierkämpfer zum mächtigen und weisen Magier mit erblichem Freiherrentitel zufrieden. Ich habe hier vor dem Toren der Stadt ein gut laufende Badehaus und zwei nette Töchter. Ein Kamerad betreibt neben mir eine Gaststätte und ein anderer, den ich als sechs jähriger aus den Händen eines Todessgottes entriß, ist nun ein stolzer Soldat. Die Fürstin kenne ich gut und oft konnte ich ihr helfen. Im Alter jetzt treibt es mich nur noch manchmal in die Welt hinaus, um wichtiges über die Magie und ihre Beschaffenheit zu erfahren. Es ist dann wie eine zweite Jugend: Meine Späße kann ich durch meine Akrobat-Ausbildung und Gesangsausbildung bestens ausspielen. Mancher Barde wurde schon von mir im Sängerwettstreit geschlagen!

Also dann, bis bald und laßt Euch nicht von wandernden Priestern reinlegen, die erzählen, das sein Gott alles kann. Du selbst kannst es, wenn du es nur gut genug gelernt hast.

„Der Graue“ – Söldner/Hexer – Gr.11

ST 100; GE 91; KO 85; IN 100; ZT 31 AU 16; PA 17; SB 66; RW 97; HG W 84; B 30
--

KAW:16; Alter:51; Gestalt:breit/groß (183cm/99kg);

Abwehr: +16; **Zaubern:**+20

Spezialwaffe: Dolch+19;
Scharfschütze: Wurfmesser+14;
waffenloser Kampf +16; gr. Schild+8; Morgenstern+12; Bogen+13;
L-Bogen Grundausbildung OK; Rechnen; Giftmischen+9; Erste Hilfe;
Stimmen nachahmen+19; Zauberkunde+9

Macht über die Sinne; Macht ü. das Selbst (beide +2); Macht ü. Unbelebtes; Feuerkugel; Eisiger Nebel; Unsichtbarkeit; Kampfsalze; Rauchsalz; Funkensalz; Feenzauber; Schmerzen; Dinge wiederfinden; Macht über magische Wesen; Tierisches Handeln; Handauflegen; Beschleunigen; Geistesschild; Elementenwandlung; Todeshauch; Bannen von Zauberwerk; Stille

LP: 17; **AP:** 63;

Goldschatz: 18000

Artefakte:

Ring: Sehen in Dunkelheit – Ring gegen magisches Feuer 15% 2 gute Heiltränke – Talismane(+4) – Dolch* (+2/+2), der nur dem Grauen bei Benutzung einen Kettenrüstungsschutz gibt.

5W6 Einnahmegift (eigentlich Gegengift nach einem Stachelhieb eines Riesenskorpions; wirkt sofort) – zerlegbare Ballista 4W6

Autor: Panther

2 Über Hexer und Mentoren

Wer schon einmal mit diesem Thema konfrontiert wurde (egal ob als Spieler oder als Spielleiter), weiß von den ungeahnten Schwierigkeiten hiermit. Was darf ich und was kann mein Mentor? Wie kann ich mich tarnen vor den Anderen? Wann kommt der Mentor und was will er? Hierzu will ich, eigentlich ein Midgardspieler, der die alte Ausgabe bevorzugt, mich einmal auseinandersetzen. Dabei will ich mich nach meinem altem Grundsatz möglichst nah an das geschriebene Wort halten und dieses auch weiter interpretieren. Zunächst einmal: Was ist ein Hexer und was will er? Im Regelwerk lesen wir ersteinmal, daß es drei verschiedene Hexer gibt: Den weißen, grauen und den schwarzen Hexer. Alle drei ziehen aus folgenden Gründen auf Abenteuer:

Ein Hexer hat sich mit den magischen Kräften eingelassen, um sich seine persönlichen Träume von Reichtum, Macht und Wohlleben zu erfüllen. Er betrachtet Zauberei allein als Mittel zum Zweck, nicht als eine Disziplin, ... (*Midg. BdA S. 8*)

Also ein klarer Egoist, der sich nur mit dem Mentor einläßt, um *nicht über entbehrungsreiche übungen und langwierige Studien* (*Midg. BdA S.8*) zu seinem Ziel zu gelangen, was überhaupt nichts mit dem Mentor zu tun hat. Auf Abenteuer ziehen sie also entweder aus eigener (Neu-)Gier oder aufgrund eines normalen Auftrags ihres Mentors, der sie dann auch in irgendeiner Weise entlohnt.

Alle drei stehen nun in Verbindung mit einem Mentor; so steht es im Regelwerk. Doch wie sieht diese Verbindung aus? Das sollte man ja schon wissen im Spiel... Auf jeden Fall ist der Mentor ihr Meister, *von dem sie ihre Zauberkünste lernen.* (*Midg. BdM S. 146*).

Beginnen wir mit dem **weißen Hexer:**

Die seltenen Weißen Hexer sind Agenten einer ‚guten‘ Macht (...), die nicht den Fesseln eines Priesterdaseins unterworfen sind... .

Dafür sind sie den direkten Weisungen ihrer Mentoren unterworfen und müssen dem Kampf gegen finstere Mächte den Vorzug vor allem anderen geben. Weicht ein weißer Hexer von diesem vorgegebenen Lebensweg ab, so verliert die Gunst seines Mentor und die meisten seiner Kräfte. (*Midg. BdM S. 146*).

Es zeigt sich das alte Motto: Abkassieren und in Rente gehen. Der Mentor akzeptiert diesen Wunsch und läßt den weißen Hexer ziehen. Er hat zwar einen guten Söldner verloren, aber viele seiner Ziele erreicht. Aber was verliert nun der weiße Hexer? Zur Beantwortung dieser Frage muß man etwas weiter ausholen. Auf jeden Fall ist ein Mentor ein übernatürliches Wesen (manchmal sogar ein Gott). Es kann nun zum einen bedeuten, daß der weiße Hexer so wie ein Priester nur mit Hilfe des Mentors zaubern kann, oder zu anderen, daß er wie ein Magier den Zauber wirklich selber beherrscht. Dann würde er aber nichts bei

seiner Pension verlieren. Also zaubert meiner Meinung nach ein Hexer wie ein Priester! Sofort taucht die Frage nach den Wundertaten auf. Ein Hexer hat natürlich auch Grund-, Standard- und Ausnahmezauber. Verliert er evtl. nur die Grundfähigkeiten? Diese sind aber nur 10% aller Zauber, die er beherrschen kann. Normalerweise ist das nicht der meiste Teil der Zauber! Ich schließe nunmehr, daß er alle Zauber verliert und nur seine physischen Kräfte behält. Er kann nur mit der magischen Energie des Mentor zaubern, die dieser durch die Hilfe des Mentors wiederum steigert. Ein weißer Hexer muß aber nicht an seinen Mentor glauben!

Der **schwarze Hexer**! Wer würde nicht gerne diese ach so mächtige Figur einmal richtig spielen wollen? Und so steht es um ihn:

Ein schwarzer Hexer hat einen dauerhaften Pakt mit einem höheren Dämonen oder Dämonenfürsten aus den Ebenen der Finsternis geschlossen. Für die Zauberkraft ... gibt er sich als gefügiges Werkzeug in die Hand dieser bössartigen Macht und verpflichtet sich, alle Befehle getreulich zu erfüllen. (*Midg. BdM S. 146*).

In seiner Verbindung mit seinem Mentor ist also der schwarze Hexer viel enger an den Mentor gebunden. Er verkauft ihm geradezu sein Leben, um möglichst schnell sein Ziel der Macht zu erhalten. Bevor er jedoch den Pakt schließt, sollte er sich über die Ziele des Mentor im Klaren sein. Sind die mit seinem verschieden, wird er sie nie erreichen, es sei denn er löst den Pakt. Doch dann steht geschrieben:

Lehnt er sich gegen seinen Herren auf, so nimmt dieser ihm nicht nur alle Zauberkraft, sondern er versucht zusätzlich, sein abtrünniges Werkzeug zu vernichten. (*Midg. BdM S. 146*).

Bei diesem Kampf ohne seine Zauber dürfte ein schwarzer Hexer kaum eine Chance haben... Auch bestätigt sich der Verlust aller Zauber, wenn man sich von seinem Mentor löst.

Und dann gibt es noch die **grauen Hexer**.

Das Verhältnis eines Grauen Hexers zu seinem Mentor, bei dem es sich meist um einen höheren Dämonen aus den Nahen Chaoswelten oder um einen Elementarmeister handelt, ist wesentlich lockerer. ... Die Beziehung eines Grauen Hexers zu seinem Mentor kann von beiden Seiten beendet werden, ... (*Midg. BdM S. 146*).

Die Bindung bei einem Grauen Hexer ist also immer nur auf Zeit. Jeder gibt einen Teil und bekommt etwas dafür. Ein großer Unterschied besteht aber zu den anderen Hexern: Sie lösen die Verbindung, *ohne daß dies Einfluß auf die Fähigkeiten des Zauberers hat*. (*Midg. BdM S. 146*) Er lernt also die Sprüche wirklich und muß dafür auch mehr seinem jeweiligen Mentor bieten.

Was bisher gesagt wurde ist noch gut aus dem Regelwerk zu erkennen. Doch jetzt ein paar Gedankengänge. Etwas unerwartetes kann nämlich eintreten. Ein Hexer kann zwei verschiedene Arten von GG erhalten, wenn er noch persönlich an einen anderen Gott glaubt. Die Verbindung zu seinem Mentor gleicht die eines Priester zu seinem Gott. Er kann ihn nicht einfach rufen oder beschwören, um mit ihm zu reden. Auch wenn das Regelwerk sagt: *Schwarze und Weiße Hexer stehen als Agenten ... dauernd in Verbindung ...* (*Midg. BdM S.143*). Damit ist aber wohl die dauernde Hilfe beim Zaubern gemeint, die ja permanent nötig ist. Und gerade bei den Grauen Hexern ist sie nicht nötig. Die direkte Verbindung ist also nur sehr selten und nicht dauernd. Vielmehr bekommt der Hexer irgendwann einen Auftrag eingeflüstert, den er dann erfüllt. Tauchen Verstöße gegen den Pakt auf, so muß der Mentor das nicht sofort merken, den er ist ja kein allwissender Gott. Doch nach einiger Zeit wird er es wohl mitbekommen. Der Hexer kann evtl. mit seinem Mentor in einer Form von göttlicher Eingebung Antworten kommunizieren. Auch die Macht eines Mentors ist ungeklärt. Was er kann und was nicht, sollte jeweils bei Beginn einer Verbindung festgelegt werden. Auch die Ziele des Mentors müssen klar sein. In diesem Sinne ist der graue Hexer durch seine öfteren Mentorenwechsel am aufwendigsten. Ist ein Hexer mal ohne Auftrag unterwegs, ist er nicht auf Urlaub von seiner Bindung! Auch sollte sich jeder Hexer der Gefahr der eigenen Aura bewußt sein, die ab dem 7. Grad annimmt: Wer zieht schon mit einem finsternen Kameraden los? Zum Schluß ein paar Beispiele von möglichen Mentoren, die wohl in drei Gruppen eingeteilt werden können: 1. Die Göttlichen 2. Die Elementaren und 3. Die Dämonartigen (finster oder nicht)

1. Einer der 66 Eisteufel (höherer Dämon)

Daten siehe Midg. SZA S. 93,100,101

Nach Midg. BdM hat er eine finstere Aura. Nach Midg. DFR eine schwarze Aura. Ziel des Teufels ist es, *den Zustand des absoluten Chaos zu fördern* (*Midg. SZA S. 100*). Also ist er ein Gegner

von Obrigkeiten und Gesetzen. Für ihn gibt es nur das Gesetz des Stärkeren. Auch Kämpfer für die Ordnung sind seine Feinde. Er besitzt keine Allwissenheit und hat nur wenige Gefolgsleute wie niedere Dämonen oder Hexer. Er kann keinen Auraschutz verteilen und kann nicht seinen Hexern Eingebungen geben. Er läßt sich mit 1% bei lautem Schreien seines Namens rufen. Wird er jedoch öfter als einmal in 2 Monaten gerufen, so kündigt er den Pakt mit allen Konsequenzen. Wird eines seiner Ziele durch einen Hexer erreicht, so gibt er GG wie sonst einem Priester. Bei den Bitten jedoch kann er nur etwas in seiner Macht stehendes unternehmen.

2. Der Dämonenfürst Jurugu (Dämonenartige)

Daten siehe Midg. SzA S. 93,100,101

In seiner Aura und seinem Ziel gleicht er den Eisteufeln. Bei Abschluß des Paktes verlangt er den kleinen Finger der linken Hand, den er dann abbeißt. Er weiß über die Aktivitäten seiner Gefolgsleute mit 40% genau Bescheid, da er stets Spione ausschickt. Mit 1% läßt er sich einmal pro Jahr ohne Strafe rufen. GG vergibt er genauso wie die Eisteufel, doch bei der Erfüllung schickt er nur seine Untergebenen hierfür. Als Schutz seiner Hexer bietet er einen Auraschutz an, der ein LP-Maximum pro Grad über Grad 6 kostet. Letztendlich kann der Hexer die LP nur durch Verzicht auf den Auraschutz bekommen. Jurugu erwartet dabei aber, daß der Hexer schon eigene Gefolgsleute hat.

3. Einer der fünf Elementarmeister (Dämonenartige)

Daten siehe Midg. SzA S. 104,105

Die Aura ist entweder elementar oder böse (!), je nach der Version des Midgards. Die Meister werden auf jeden Fall eine Versklavung ihrer entsprechenden Geister niemals dulden. Auch ihre Hexer müssen dieses Gesetz achten. Die entsprechenden Vergaberichtlinien für GG gelten hier auch. Die Bitten erfüllen sie nach Ihren Kräften, wenn sie sie erreichen. Erstes Gebot ist der Schutz ihres Elementes vor anderen Kräften. Ein Auftrag könnte z.B. lauten, daß der Hexer während einer Tempelplünderung seiner Kameraden darauf aufzupassen, daß keine heilige Fackel von Ifrit gelöscht wird.

4. Ein Gott persönlich (?)

Daten sind mir nicht bekannt

Die Aura ist entsprechend der Ziele und die Vergabe von GG ist wohl wie im Regelwerk. Manchmal nimmt ein Gott sich einen Agenten, wenn seine Priester für gewisse Aufgaben ungeeignet sind. Auch Ihre Macht hat Grenzen, da ihre Macht von den Anhängern abhängt. Der Schutz seiner Anhänger ist auf jeden Fall ein Gebot für den Agenten. Die permanente Bewachung eines seiner Artefakte könnte ein guter Auftrag eines Gottes sein.

5. Farosan (dämonenartig)

Grad 14 LP – AP 100 RK=VR RW 110 HGW 100 B 20 EP

Angriff: Kampfstab + 25 (3W6) ; Abwehr + 20 (+30) je nach Waffe

Bes.: Alle Fähigkeiten eines Dämonenfürsten. Mag. Wstkraft 30% bei jedem Angriff versucht er zu entwaffnen, da sein Kampfstab die Waffe dann sofort in die Ebene von Farosan transportiert. Kann sich aus einer Austreibung des Bösen Kugel heraufsteleportieren! Bei 0 AP ist er 24 Stunden weg.

Farosan ist ein neutrales übernatürliches Wesen, welches Magisches über alles liebt. Sein Trick ist die Entwaffnung. Will derjenige seine Waffe zurückhaben, kann er sie ja gegen ein anderes Artefakt eintauschen. Er will niemanden töten und bringt sich selber auch lieber in Sicherheit, wenn es brenzlich wird. Mit dem Rufen hat es seine eigene Bewandnis: Farosan kommt unverhofft und oft. Bei Aussprechen seines Namens kommt er mit 10%. Kennt Farosan den Rufer, so kommt er sogar mit 30%. Bei allen, die er kennt kommt er sogar ungerufen und bietet ein Friedensangebot für ein Artefakt an, was schon ganz ordentlich sein muß. Ansonsten wird Farosan ihn jede Woche den letzten Nerv töten. Wird er von seinem Hexer gerufen, kommt er gerne, wenn er nur jedesmal ein Artefakt dafür bekommt. Für zusätzliche Artefakte gibt es dann je nach Stärke GG. Bitten erfüllt er, aber ist nur ein bedingt guter Kämpfer. Er taucht normalerweise als 2,50m großer Hüne auf. Wird er jedoch herangebeten, so belebt er die Waffen des Bittstellers, die dieser benutzt: +1 je GG-Wurf über 20 auf Angriff, Schaden und Abwehr (je nach Waffe). Bei „20“ auf den GG-Wurf erscheint er und hilft mit allem, was er kann!

Nach dem Beispiel von Farosan müßte es jetzt möglich sein, sich eigene Mentoren auszudenken. In Gedanken habe ich da Obmar, der alle Zauberer haßt und nur auf seine Kampfstärke vertraut. Seine

Spezialität ist Zaubern zu unterbinden. Weiterhin vielleicht Helios, der Magie haßt und alles Magische bannt. Oder gar Skeletor, der an seine Alleinherrschaft auf Magira glaubt und alle anderen Eindringlinge von anderen Ebenen vertreiben will, um dann allein Magira zu unterjochen. Mögen sie vielleicht da den Daruu Holba mehr, ein Wicht aus der Elementarebene, der seinen Hexern den Erhalt aller Holzprodukte. Nur kein Feuer...

Also, wenn der alte Held unter der Erde ist, Stifte raus und Mentor ausdenken. Ist der Spielleiter einverstanden, kann der Hexer seine EP und GG sammeln. Nach diesem Bericht ist mir der graue Hexer wieder sehr sympatisch geworden! Zwei Arten von GG... Die Frage vom Tripelcharakter Söldner/Priester/Grauer Hexer will ich hier noch offen lassen...

Nice Dice

Panther

Autor: Panther

3 Gaelland (RuneWelt)

Gaelland ist die größte Insel der östlichen Gothan-See. Die Insel besitzt in ihrer südlichen Hälfte ausgedehnte Waldgebiete, die teils von Elben, teils von Menschen bewohnt werden. Im Norden wird das Land felsiger und fällt zur Nordküste hin schließlich in steilen Klippen ab. Die Berge im Inland sind aber zumeist eher runde Kuppen als schroffe Bergspitzen, von denen mehrere Flüsse sich auf das Meer zu winden.

Das Klima ist ziemlich feucht; Nordwestwinde nehmen das Wasser auf ihrem Weg über die Gothan-See auf und geben es an den Hängen der Inselgebirge weitgehend wieder ab. Das Ergebnis ist ein einigermaßen fruchtbares Klima, in dem Rinder, Schweine und Getreide gut gedeihen.

Die vorherrschenden Menschen auf Gaelland sind die Gaeli, ein kriegerisches Volk, das das Land seinerzeit den Fomyr abgerungen hatte. Außer den Gaeli, deren Sprache sich als Verkehrssprache durchgesetzt hat, leben dort noch Überreste der alten Kultur der Luannu, ein Volk von Mondanbetern mit mächtigen Zauberern, das den Dämonenhorden der Fomyr lange und zäh Widerstand leistete, vereinzelt Stämme hennghischer Herkunft, die unter den Fomyr einwanderten, und an der Westküste varangische und gotaländische Siedler. Das südlichste Ende der Insel steht inzwischen unter der Herrschaft Gotalands, das sich die traditionelle Uneinigkeit der Könige und Fürsten Gaellands zunutze gemacht hat. Die Elben bewohnen den nordwestlichen Teil des Waldgebietes, den sie gegen alle Menschen erfolgreich verteidigen. Selbst zum Höchststand fomyrischer Macht waren weite Gebiete des Elbenwaldes frei von der Herrschaft dieser Eroberer aus dem Norden.

Die Politik Gaellands ist die vieler kleinerer Könige, deren Vorfahren ihre Reiche den Fomyr allmählich abgerungen haben. Die Menschen luannischer Abstammung hatten ihre Fürsten in langjährigen Kriegen verloren, so daß sie nach dem Abzug der Fomyr keine eigenen Reiche gründeten.

Die Geschichte Gaellands besteht aus einer Aufzählung von Kriegen zwischen Menschen kelmanischer Abstammung und Sprache (Luannu, Gaeli), Hennghi und Fomyr.

Bereits zur Zeit der Finsternis, wie der Grabenbruch im heutigen Poenis mit seinen den Himmel verdunkelnden Vulkanausbrüchen auch genannt wurde, wanderten die kelmanischen Stämme in die Länder im Osten der Gothan-See. Dort trafen sie neben Elben und Zwergen auch auf die menschlichen Ureinwohner (Vorfahren der Hennghi), die als primitive Jäger und Fischer lebten. Diese hatten gegen die dichter siedelnden und deshalb menschenreicheren Kelmani keine Chance und mußten sich allmählich in die unwirtlicheren nördlichen Bereiche der Küste der Gothan-See zurückziehen. Dort trafen sie auf die Fomyr, die sie zunächst wegen der ständig nachdrängenden Stämme aus dem Süden zurückdrängen konnten. Die Fomyr sind ein Volk, dessen Legenden es zu nahen Verwandten der Riesen des Nordens macht. Der durchschnittliche Fomyr ist 1,90 Meter groß und breitschultrig. Bis auf ihre an Raubtiere erinnernden Zähne gleichen sie ansonsten hochgewachsenen, dunkelhaarigen Menschen. Ihr Heimatland ist eine Insel im Norden der hennghischen Inseln, auf der ihre Festungen aus der Zeit ihrer Kriege gegen Elben und Zwerge stehen.

Zur Zeit der hennghischen Nordzüge hatten die Fomyr die felsigen Küsten der nördlichen Inseln dünn besiedelt; sie unterhielten Erzminen im Landesinneren, mit deren Erträgen sie die Essen ihrer Heimat fütterten. Zwar besaßen die Fomyr schon damals eine fortgeschrittene Metalltechnologie, sie waren aber nicht auf die Invasion verzweifelter Primitiver mit Steinwaffen und Geistermagie vorbereitet. Die Geister der hennghischen Schamanen brachten ihren Kriegern den Sieg über die Vorposten fomyrischer Zivilisation ein.

Die Luannu und Oghier waren die kelmanischen Völker, die an vorderster Front gegen die Hennghi kämpften. Sie besiedelten schließlich Gaelland (damals An 'Luannu) und Nan Ogh, sowie das heutige Go-

taland und Welsi. Im Gegensatz zu Fomyr und Hennghi hatten sie ein gutes Verhältnis zu den Elben und auch zu den Zwergen; mit den Elben teilten sie sogar die Verehrung der Landmutter und der Mondgöttin. Im nördlichen Nan Ogh standen sie den Elben und Sidhe sogar im Kampf gegen die eisenbewehrten Fomyr bei und verdienten sich damit die Unterstützung dieses älteren Volkes; die Druiden lernten einen großen Teil ihrer besonderen Fähigkeiten von den Zauberern der Sidhe.

Die Kämpfe zwischen Elben und Fomyr waren schon lange vor der Finsternis ausgebrochen. Als die Elben jetzt menschliche Verbündete angeworben hatten, waren sie auf einen Schlag zahlenmäßig überlegen und konnten auch den Nachteil ihrer Verletzlichkeit gegenüber Eisen ausgleichen. Die Fomyr hatte schon einmal ein Volk versklavt: die unterirdischen Dverrow, die beim Ansteigen des Meeresspiegels in Fomyr an die Oberfläche getrieben worden waren. Nur mit Hilfe dieser geborenen Bergleute hatten die Fomyr ihre Riesenmengen Eisen herstellen können. Jetzt brauchten sie gegen die neue Bedrohung durch die Allianz aus Elben und Menschen Kämpfer, die bereit waren, im Tageslicht zu kämpfen, das die Dverrow zu Stein erstarren ließ. Sie lösten das Problem, indem sie die Hennghi unter ihre Gewalt brachten. Ihre Zauberer schickten den hennghischen Schamanen ihre Dämonendiener, die ihnen die Vorteile der Zusammenarbeit (und vor allem die Nachteile des Widerstands) darlegten. Mit diesen neuen Truppen begannen die Fomyr die Eroberung der Länder östlich der Gothan-See. Die unterworfenen kelmanischen Völker mußten Tribut an Menschen und Gütern nach Fomyr liefern, die auf Nimmerwiedersehen verschwanden. Ihre Schiffe, Konstruktionen aus lederbespanntem Stahl, beherrschten die Meere. Die Luannu und die Oghier bluteten allmählich gegen die Fomyr und ihre Schergen aus, und mit ihnen auch der Kriegeradel ihrer südlichen Nachbarn und Freunde. Dieser wurde mit der Zeit von einem anderen kelmanischen Stamm, den kriegerischen Gaeli, ersetzt, die auf diese Weise immer weiter nach Norden zogen und schließlich auch auf Gaelland die Führung der Menschen an sich rissen. Wo sie herrschten, holten sie ihre Familien und Freunde nach, und so entstand ein Gegengewicht zu der Fomyr-Herrschaft. Mehrere Jahrhunderte schwankte das Kriegsglück zwischen Fomyr und Gaeli hin und her, als eines Tages von Westen kommend Varanger in den hennghischen Inseln einfielen. Zuerst kamen sie nur als Robbenjäger und errichteten Stützpunkte für die Jäger. Diese Stützpunkte wurden des Öfteren von Hennghi angegriffen, aber wegen der reichen Robbenvorkommen hielten die Varanger nicht nur stand, sie holten sogar Siedler auf die von ihnen kontrollierten Inseln. (Dies geschah etwa 400 Jahre vor den aktuellen Ereignissen. Die Insel Farirsholm gehörte zu den ersten größeren varangischen Ansiedlungen östlich der Gothan-See.)

Diesem Zweifrontenkrieg waren nicht einmal die Fomyr gewachsen, und während die Varanger die westlichen Inseln eroberten, rückten von Süden her die Gaeli nach. In nur 30 Jahren hatten sie alle fomyrischen Stützpunkte auf Gaelland und den benachbarten Inseln ausgemerzt. Gaelische Clan- und Heerführer gründeten auf den Trümmern der Fomyr-Herrschaft eigene Königreiche und Fürstentümer. An den Küsten breiteten sich die Varanger aus. Noch während der Vertreibung der Fomyr (und mit ihnen der meisten Hennghi) begannen die ersten Schlachten zwischen Varangern und Gaeli. Seitdem hat sich die Situation auf Gaelland gefestigt; das südlich benachbarte Gotaland, vormals ebenfalls unter gaelischer Herrschaft, wenn auch mit saxmanischen Bevölkerungsgruppen, wurde aber von den Varangern erobert. Das daraus entstandene Königreich war der erste Varanger-Staat neuen Musters, in dem die Varanger Kultur und Lebensweise der unterworfenen Völker absorbierten und verfeinerten. (Ein späteres, aber noch besseres Beispiel hierfür ist Gatalan im Nordosten des poenischen Imperiums. Der dortige Ritteradel ist zum größten Teil vor 150 Jahren auf Langschiffen eingewandert...)

Seit etwa 40 Jahren hat Gotaland jetzt seine Hände nach Gaelland ausgestreckt. Die gaelländische Küste gegenüber von Gotaland befindet sich fest im Besitz der gotaländischen Krone, das Land dahinter weniger fest, aber um so schärfer umkämpft.

Autor: Panther

4 Historische Waffenkunde für Rollenspieler

In jedem Rollenspiel wird irgendein Waffensystem eingeführt, was dann natürlich noch realistischer als alle Vorgänger sein soll. Aber wie sieht es mit der Waffenkunde wirklich aus. Der AKF befragte in zwei langen Gespräch einen Experten und Kampfschul-Leiter aus Kiel. Die Ergebnisse waren ziemlich ernüchternd, um es vorweg zu nehmen. Ich werde hier die Tatsachen aufzählen und jeder kann dann sein Rollenspiel einschätzen, ob es diese Fakten berücksichtigt oder nicht.

Als aller Erstes und als Hauptunterscheidungsmerkmal ist die Technik beim Treffen zu nennen: Es wird der **Schlag**, der **Hieb** und der **Stich** unterschieden. Der **Schlag** wird in den Körper des Gegner hineingetrieben und soll ihn eventuell auch aus seiner Position verdrängen. Der **Hieb** ist dem **Schlag** ähnlich und beginnt wie dieser. Nach dem Treffer aber wird die Waffe wie ein Messer über einem Schleifstein abgezogen, was den Getroffenen schneiden soll. Während der **Schlag** und der **Hieb** mit einer kreisenden

Bewegung der Waffe ausgeführt werden, ist der **Stich** völlig anders. Beim ihm wird in der Vorwärtsbewegung die Waffe in den Körper hineingestossen und danach beim zurückziehen herausgezogen. Alle diese Techniken können von Meistern auf zweierlei Weise ausgeführt werden: Zum einen kann eine starke **Verletzung** erreicht werden und zum anderen eine starke **Schockwirkung**, was auch wirkungsvoll sein kann.

In der Geschichte gab es zunächst nur **Schlag** oder **Hieb**waffen, praktisch also das Schwert. Durch Faltungen konnte schon früher die Härte und Flexibilität der heutigen Schwertstähle nahezu erreicht werden. Rüstungen halfen nicht, da sie durchschlugen wurden. Zusätzlich machten sie den Kämpfer zu schwer und damit zu unbeweglich. Der Papst verbot nun gefaltete Schwerter und das damalige Eisen war zu weich: Die Waffen zerbrachen an Rüstungen, die damit wieder an Bedeutung gewannen. Die Rüstungen wurden zunehmend dicker und schwerer und gipfelten am Ende in der Ritterrüstung. Diese waren jetzt nur mit **Stich**waffen zu brechen! Erst jetzt kam es zu einer Entwicklung von **Stich**waffen. Gegen diese Waffen waren die schweren Rüstungen nutzlos, ja sogar hinderlich bei der Parade. Die Rüstungen verschwanden. Eine Renaissance der **Schlag**waffen gab es zwar noch, doch das war Schwarzpulver erfunden worden und gewann immer mehr an Bedeutung im Kampf. Ein Vergleich von **Schlag**, **Hieb** und **Stich** ist nicht möglich, da sie in verschiedenen Zeiten entwickelt wurden und die jeweiligen Kampftechniken nie gegen die andere bestehen musste.

Das, was nun eine Kampfschule ausmacht, ist das Wissen um ihre Techniken! die Art der Waffe ist dabei nebensächlich. Die Technik wird dann nur noch auf die im Moment benutzte Waffe angepaßt. Mit dem Angriffstechniken geht auch immer die Verteidigungstechnik einher: Die Waffe dient immer auch als Deckung, mit der die gegnerische Waffe abgelenkt wird. Das weit verbreitete Schild wurde nur zur Abwehr von Pfeilen und Speeren genutzt! Im Nahkampf war das Schild praktisch wertlos. Zwar bremste es einen Treffer des Gegner, doch die Wucht brachte ihm trotzdem zu Fall! Zudem ist es unhandlich. Das wichtigste ist jedoch, daß man mit einem Schild nicht angreifen konnte. Nur im Mittelalter, wo die Ritterrüstungen getragen wurden, konnte das Schild vor dem Schlag auf die Körperrüstung schützen, der sonst schwere Prellungen verursachen würde. In der Zeit war ein Fall zu Boden auch nicht tödlich. Die Kämpfe wurden eher dadurch entschieden, daß einer der beiden Kämpfer vor Erschöpfung die Waffe nicht mehr zum Schlag heben konnte.

Als nächster Aspekt ist die Länge einer Waffe zu nennen, auf die die jeweilige Technik abgestimmt werden muß: Kurze Waffen so bis zu 50cm waren für eine Parade zu klein und deswegen als allein geführte Waffe zwecklos. Waffen mit einer **Schwertlänge** (ca. 55–80cm) waren hier viel besser. Mit ihnen konnte genug Raum schnell genug gedeckt werden. So war auch das Schwert die Waffe, die auf allen Kontinenten bekannt und verbreitet war. Mit den längeren Langschwertern (ca. 75–90cm) wird wegen der Schwere der Waffe eine gute Parade schwieriger, sodaß ein Schild in der linken Hand diese Aufgabe übernahm. Waffen bis zu 115cm Länge werden als Anderthalbhänder bezeichnet und mal in einer, mal in beiden Händen geführt. Das Tragen eines Schildes ist jetzt nicht möglich und die Parade ist nur durch eine ausgefeilte Ausweichtechnik (Fußarbeit...) und mit Schnelligkeit in der Bedienung der Waffe möglich. Noch längere Waffen wie der Bihänder waren im Einzelkampf Mann gegen Mann unbrauchbar und sind somit als Exoten anzusehen. Nur in speziellen Situationen wie z.B. vom Schlachtroß oder bei Hinrichtungen wurden sie verwendet. Alle diese Längenangaben sind natürlich relativ zur Körpergröße zu sehen. So waren die Anderthalbhänder der Thais kleiner als die der Germanen. In diesem Zusammenhang will ich noch etwas ueber den beidhändigen Kampf sagen. Hier wird grob bei der zweiten, links geführten Waffe unter kurzen Handwaffen und gleichlangen Einhandwaffen unterschieden. Da man in den Kampfschulen die Techniken mit beiden Händen lernt, kann man ohne großen Unterschied ein Schwert je nach Situation links oder rechts führen. Wird links nur eine Kurzwaffe verwendet, so greift mit dieser Waffe meistens nur unterstützend an. Dabei ist das Hauptziel die Waffenhand des Gegners während eines Angriffes. Ist man z.B. Beispiel im Wald nur mit einem Messer bewaffnet, so wird der Kenner sich sofort einen Stock in Schwertlänge verschaffen. Diesen führt er zum Angriff und zur Verteidigung in der rechten Hand. Links führt er mit dem Messer die gerade beschriebenen Angriffe. Ein echter beidhändiger Kampf mit zwei langen Waffen ist selbst für Meister nicht durchführbar, da man sich sonst auf zwei Punkte gleichzeitig voll konzentrieren müßte. Dies aber ist nicht zu schaffen! Der Verlust an Koordination und Geschwindigkeit wird dann schnell gefährlich.

Schließlich muß noch die Bauart einer Waffe berücksichtigt werden. Als ein Merkmal ist z.B. die ein- oder beidseitige Schärfe von Waffen zu nennen. An einer Waffe kann man schon im gewissen Maße den Entwicklungsstand der Kampftechnik erkennen, wobei einschneidige Waffen mit kleiner Parierstange einen hohen Entwicklungsstand anzeigen.

Zusammenfassend ist festzustellen, daß es mehr auf die Angriffstechniken als auf die einzelne Waffen

ankommt: Wie schnell folgen die einzelnen Angriffe? Wie gut ist die Verteidigung währenddessen gewährleistet? Wie ist der Ausdauerverlust beim Bewegen der Waffe klein zu halten? Welche Schritttechnik erlaubt schnelles Ausweichen? Für spezielle Situationen oder Waffen sind dann spezielle Techniken entwickelt worden. Hier möchte ich nur das Handgemenge und den Kampfstab nennen.

Das Erlernen von diesen Techniken dauert bis zu 20 Jahre. In einem halben Jahr sind erste Grundtechniken (z.B. als Vorbereitung zum Bestehen in einer Schlacht) erlernbar, doch Duellreife erreicht man erst nach ca. 5–10 Jahren. In Schlachten waren diese Meister enorm wichtig, da ein einziger unter normalen Fußvolk in ein paar Stunden bis zu 500 Personen ausschalten konnte.

Doch was bewirkt ein Treffer, wenn die Parade mißlang. Bei einem Meister, der seine Waffe bedienen kann, ist ein Treffer sofort tödlich oder erzielt den Effekt, den der Meister haben wollte. Anfänger hingegen benötigen noch 2 bis 3 Treffer, um einen Gegner zu besiegen. Im Normalfall ist hier der erste Treffer so verletzend, daß der Gegner einen Rückzug dem Tod vorzieht. Ausnahmen ergeben sich durch die Rüstungen. Nur im Mittelalter, wo plump mit schlechten Waffen oder dickste Panzerungen geschlagen wurde, sind bis zu 50–60 Treffer möglich, bis ein Gegner – meistens aus Erschöpfung – besiegt ist.

Trefferwahrscheinlichkeiten kann man realistisch so beschreiben: Nach einer Grundausbildung hat man eine persönliche Trefferchance von ca. 30%, wobei man dann das Ziel trifft, was man treffen wollte. Mit steigender Ausbildung kann diese persönliche Wahrscheinlichkeit auf 100% gesteigert werden. Hinzu kommen aber Veränderungen der Chance auf einen Treffer durch die verwendeten Waffen, die getragenen Rüstungen, der körperliche Zustand und die Ausbildung des Gegners! Wenn z.B. zwei Meister kämpfen, haben sie nur noch 50% Chance, einen Treffer zu landen.

Ein Kampf ist grob in zwei Phasen zu unterteilen: In der ersten Phase wird der Gegner beobachtet und eine Chance zum Angriff gesucht. langsam kommt man auf eine Schwertlänge an den Gegner heran. Dann beginnt plötzlich die zweite Phase des Kampfes, das Schlagen und Parieren. Hier kommt es bis zu 3 Schlägen pro Sekunde, also sehr schnell! Ist der Kampf jetzt noch nicht entschieden, so kann es zur Trennung kommen und die erste Phase beginnt wieder. Dies kommt oft bei Anfängern mit niedriger Trefferchance vor. Natürlich ergibt sich hier auch die Gelegenheit zur Flucht.

Kämpft man zu Pferd, ist dies natürlich völlig anders. Kurze Waffen sind vom Pferderücken unbrauchbar.

Überhaupt kommt es hier mehr auf das Pferd, als auf den Reiter an. Das Pferd muß in eine langwierigen Schule auf den Kampf zugeritten werden. Auf der anderen Seite ist es für den Reiter unumgänglich, sich zum Reiterkämpfer auszubilden lassen, was viele Jahre dauert.

Diese Informationen waren bestimmt für viele überraschend, jedenfalls für mich! Diese Tatsachen, die doch eigentlich recht gut in einem System eingebaut werden könnten, sind so nirgendwo zu finden! Hoffentlich kommt bald ein realistisches Spiel auf den Markt...

Autor: Panther

5 Impressum

Und auch die Adepten der Fruchtbarkeit sprachen dieses mal namentlich vor:

Panther@saxnot.toppoint.de
rabe@chemie.fu-berlin.de
march@pool.informatik.rwth-aachen.de
Dogio@uni-duisburg.de
Pille@uni-duisburg.de
mlrettel@informatik.uni-erlangen.de
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

„Panther“ Hendrik S. Roepcke
„Rabe“ Bjoern Rabenstein
Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
Uwe M. „Dogio the Witch“
Marcus „Pille“ Pillekamp
Michael Rettelbach
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** (Eintragen in die Mailing-Liste ⇒ Abo) oder **unsubscribe**, schreibt an: midgard@unidui.uni-duisburg.de

Inzwischen auch über FTP erhältlich:

[ftp.uni-erlangen.de](ftp://ftp.uni-erlangen.de) (/pub/games/roleplay/midgard/digest)

(Durch Klaus Singvogel und Michael Rettelbach)

[ftp sun.rz.tu-clausthal.de](ftp://ftp.sun.rz.tu-clausthal.de) (/pub/specials/rpg/midgard)

(hier leider nicht immer vollständig)

Über WWW support durch Hendrik S. Roepcke (Panther@saxnot.toppoint.de)

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

Diskussionsforum (News): Bjoern Rabenstein (rabe@chemie.fu-berlin.de)

Diskussionsforum (Magie): Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg

Moderatoren des Midgard-Digest (the Lords ;): 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 \LaTeX formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91058 Erlangen – Januar 1995.