

Midgard

D i g e s t

V17

Achtung !!!!

Das FTP-Directory in Erlangen hat sich verändert. Die Midgard-Digests liegen jetzt eine Ebene tiefer, im Directory digest. Da kommen dann bald auch die TeX, PostScript und HTML-Files hin.

Ich brauche eure Beiträge !

Habe keine mehr auf Lager ... also, wenn ihr nächste Woche was zu lesen haben wollt ... tragt euer Schäflein dazu ... :)

Pille

Dogio's Gem – Part 1¹

Es war eine kühle Nacht im ersten Monat des Jahres. Der Hexenmeister Dogio riskierte einen Blick durch den Türspalt und wurde sofort bestraft. Ein eisiger Wind brachte ebenso kalte Regentropfen in sein Gesicht. Er drückte die Tür rasch wieder zu und schüttelte sich kurz. „So ein Teufelswetter, brrrr!“ Sein Rabe öffnete verschlafen ein Auge, krächzte ein zustimmendes Wort und dachte nicht im geringsten daran, seinen warmen Platz über dem Kamin aufzugeben, um seinem Herren beschwichtigend um den Kopf zu fliegen.

„Sonnenschein. Ich will sofort Sonnenschein!“ grummelte der Hexenmeister, „wo war noch gleich mein altes Buch der Wetterkunde?“ Truhen werden aufgestoßen und durchwühlt (der Hexenmeister hält scheinbar viel von großen Truhen und wenig von Ordnung). „Ach, ich wußte doch, daß es hier irgendwo sein mußte!“ Dogio entnimmt der Truhe ein altes verstaubtes Buch... und beginnt am großen Tisch im Schein einer Kerze darin zu blättern... „Hexentanz... nein... Blut... nein... Som... Sonnenschein!“ freudig geht er mit dem Buch zum Regal und sucht nach den Materialien. Mit einem Haufen mehr oder weniger Lebendigem beginnt er in einem Mörser seine Spruchkomponenten zusammenzustellen...

Die Tür wird aufgestoßen. Fröstelnd betritt Dogio den Weg vor seinem Haus und entfernt sich einige Meter. Er stellt sich mit beiden Armen erhoben auf und murmelt die Formeln. Ein Wirbel goldenen Staubes steigt aus jeder Hand auf zum Himmel, wo sie die Wolken durchbohren. Wenig später beginnen die Wolken damit sich aufzulösen. Die Sonne bricht durch und wärmt das Land um Dogio herum. Der Schnee schmilzt, die Eiszapfen tauen und die Temperatur der Luft nimmt merklich zu. Sogar Rabe Sofz scheint die Veränderung bemerkt zu haben. Er streckt seinen Schnabel durch den Türspalt und flattert dann auf die Schulter seines Meisters. „Gute Idee, gute Idee!“ krächzt Sofz. „Ja, ich fühl mich so auch viel wohler... laß uns einen Spaziergang machen...“

(Hier sei nur am Rande bemerkt, daß es die nächsten drei Wochen nur noch rosa geregnet hat ...)

¹ Ich mußte dieses Riesenteil leider trennen. – Klaus

Dogio's Gem – Part 2

Zu meinem Play-Midgard-by-EMail. Es lief/läuft eigentlich ganz gut. Natürlich kann ich die Geschichte **nicht** im Net veröffentlichen, weil ich sonst ja vielen den Spaß nehmen würde. Nur soviel. Man braucht schon etwas an Zeit. Mir hat es geholfen, daß ich einen Teil der Texte einscannen konnte. Es würde mich freuen, wenn auch andere mal ein PBEM starten würden, damit ich auch mal als Spieler meiner Fantasie freien Lauf lassen kann. Wenn jemand das DDD-4 hat und das Abenteuer im Netz spielen will, soll er sich an mich wenden, dann kann er meine Texte haben und spart sich so viel Tipparbeit. Das DDD-4 braucht er dennoch für die Hintergrundinfos. Ich rate jedoch auf jeden Fall, die Zahl der Züge pro Woche auf 2 – 3 zu senken. Tägliche Züge erwiesen sich als zu stressig.

Dogio the Witch (aka Uwe)
Krefeld, den 5.1.1995

„Ein Künstler ist jemand, der anderen zeigt wie man seine Zeit verschwenden kann...“

Inhaltsverzeichnis

1	Eine Partie Schach um Ihr Leben ? (mag. Gegenstand)	3
2	Gib mir ein Zeichen (mag. Gegenstand)	3
3	Neue Zaubersprüche	3
4	Ordenskrieger	4
5	Deorstead	4
6	Der Bote	5
7	Der Kuschantische Talmud (Diskussionsforum)	7
8	Irindar	10
9	Impressum	12

1 Eine Partie Schach um Ihr Leben ? (mag. Gegenstand)

Ein Schachbrett, mit „Ungeheuern aus der Gegend“.

Ein hölzernes Schachbrett, das sich in der Mitte zusammen klappen kann. Wenn man es aufstellt, stehen aus der weißen Seite Figuren, die Monster aus der Gegend ähneln, die dem Benutzer „freundlich“ gesinnt sind. Auf der schwarzen, Monster die dem Benutzer feindlich gesinnt sind. Je nach Gefährlichkeit stehen die Monster an passender Stelle (Ork = Bauer; Drache = Dame).

Der Benutzer ist der weiße König.

Nach dem Öffnen, muß eine Partie gespielt werden (das Brett kann wieder zugeklappt werden, die Figuren werden aber erst „geupdatet“ wenn die Partie beendet ist). Verliert der Benutzer, so erleidet er Schaden (muß der Meister festlegen).

(BTW: Die Figuren sind animiert, und werden vom Benutzer durch Gedanken gelenkt. Die schwarze Seite wird vom Brett gespielt.)

Autor: Goetz Bock

[Nett ist es auch (war mal so in einer meiner Runden), wenn die eigenen Kameraden zu den „Spielern“ auf dem Feld gehören und sich gegen die Monster beweisen müssen. – Dogio]

2 Gib mir ein Zeichen (mag. Gegenstand)

Vegetationsstiefel. Überall wo der Charakter mit diesen Stiefeln hintritt verändert sich die Landschaft in das entgegen gesetzte Gebiet. Aus Wüste wird Graslandschaft, aus Fels Schlamm etc. der Fantasie des Spielers sind keine Grenzen gesetzt :-). Keine Spuren zu hinterlassen wird also etwas schwierig :-)

Autor: Daniel Funke

3 Neue Zaubersprüche

Samthand (Heilung/Information)

Stufe G 10 AP Zd 10min
phk/ment Rw 1KM Wb Z Wd 10min

3800 FP

Art: Druide, Priester

Ungenauere Magie zum Aufspüren von Kraftfeldlinien und mag. Feldern, welche die Regeneration beschleunigen und das Zaubern ohne AP Verlust ermöglichen. In Zivilisation doppelter AP Einsatz bei halber Wirkungsdauer.

Steinspeer (Illusion)

Stufe G 10 AP Zd 15 sec
psy/ment Rw 15m Wb 1Ws Wd –

1800 FP

Art:

Gegen materielle Gegner. Versteinert, wenn PW: psy+5 mißlingt. Mag. Wesen PW:psy+15. Da Illusion, nur einmalige Anwendung pro Gegner.

Eisblitz (Kreation/Kampf/Elemente) R

Stufe G 10 AP pro Ws Zd 15 sec
phk/ment/mat² Rw 25m Wb bis 10 Ws Wd –

Froststein, Zitteraalherz

Anzahl: [1Stk, 1Stk] Kosten:(30GS, 5S)

700 FP

Art: Hexer, Druiden, Schamane

Opfer dieses Spruches gegen materielle Gegner verlieren 3LP-AP, wenn sein ZR:phk gelingt, andernfalls 9LP-AP. Rüstungen schützen nicht vor diesem LP-Verlust.

²Dies geht natürlich lt. Regelwerk **nicht!** Kein *materieller* Zauber kann *mental* ausgeführt werden. – Klaus

Ciao,
Marty

Autor: Marty

4 Ordenskrieger

Ordenskrieger sind die Kämpfer einer Glaubensgemeinschaft und verfolgen die Ziele dieser mit fanatischen Mitteln, auch wenn dies den Tod bedeuten würde. Eine Umfassende Ausbildung in Magie und Kampf läßt sie zu gefürchtete Gegnern werden.

Ordenskrieger sind dadurch bevorzugt und können ihren Tatendrang nach Abenteuern mit Grad 2 beginnen, haben jedoch bei jedem weiteren Gradanstieg eine Prüfung zu absolvieren um die Qualität der Ausbildung und der Ordenskrieger zu gewährleisten.

In mancher Hinsicht gleichen sie normalen Kämpfern, doch ist der Dienst an ihrem Gott (Göttern) beherrschend Motiv für ihre Handlung und läßt sie auch im schwerletztem Zustand noch ein gefährliche Gegner sein, der seinen Feind mit in den Tod reißt.

Allerdings sind sie gleichzeitig eine Art Priester der sich in Selbstdisziplin und Bescheidenheit übt und weniger nach öffentlicher Anerkennung strebt. Ein Ordenskrieger zeichnet sich durch unbedingtem Gehorsam gegenüber seinen Oberen aus.

Er sucht weniger persönlichen Ruhm als eine Vermehrung des Ansehens seines Glaubens, teilweise auch mit kriegerischen Mitteln und man sollte keine Glaubensdiskussion anfangen wenn nicht ein Schwert und ein Fluchtweg zur Verfügung steht. (An. Kreuzritterkriege im Heiligenland)

Durch die Priesterausbildung sind ihm die Magischen Künste bekannt und er beherrscht Heilmagie, sowie auch einige Kampfmagie, die aber sehr von der jeweiligen Glaubensrichtung abhängt. Sein Wissen von der Kunst der Magie ist jedoch nur rudimentär, da seine magischen Künste göttlichen Ursprungs sind. Somit wird ein Ordenskrieger durch Metall auch nicht an der Ausübung von magischen Künsten behindert.

Oftmals sind Ordenskrieger mit magischen Artefakten, Waffen und Rüstung vom Orden ausgerüstet, die sie unentgeltlich für Aufträge oder ähnliches erhalten.

Auf Kraftfeldlinien und geweihtem Boden ist dem Ordenskrieger das Zaubern, wie den Priestern, ohne AP Verlust möglich und hat teilweise stärkere Wirkung. Vor allem hochstufige Magie, oder Wunder, sollten auf solchen Plätzen vollzogen werden. Sachwerte und Güter aller Art werden im Regelfalle zu 90% dem Orden zu überlassen. Ab Grad III ist ein Stufenanstieg nur noch im Orden möglich, das trifft auch für das Lernen von Magiekünsten zu. Der Stufenanstieg im Orden ist vor allen bei höherstufigen Charakteren günstiger und ein williger Lehrmeister ist leichter zu finden als anderswo. Als Tempelkostenmaß sind 50% der EP der Fertigkeit in FP zu zahlen (vorausgesetzt der Spendenanteil war angemessen).

Allgemeine Tempelregeln für Ordenskrieger (nicht für Krieg-Tod-Chaos oder ähnlichem)

- Der Frieden des Ordens ist zu wahren und zu schützen.
- Der Glaube ist zu mehren.
- Die Macht des Ordens ist zu stärken.
- Die Unterstützung von Notleidenden ist Pflicht.
- Leben ist wertvoll und es gilt zu schützen.
- Die Tempelregeln sind zu achten

Ciao,
Marty

Autor: Marty

5 Deorstead

Geschichte Deorsteads:

Deorstead wurde vor etwa 250 Jahren vom damaligen Clanoberhaupt der Mac Deors, Anglorr Mac Deor, an den Ufern des Devern gegründet. Anfangs war „Deorstead“ nicht mehr als eine Befestigungsanlage auf einer Klippe, am südlichen Ufer des Devern, doch es verging nur wenig Zeit bis Clanmitglieder

sich am Fuße, der auf dem Hügel liegenden Burg – Dunlorr – ansiedelten. Schnell wuchs diese Ansiedlung zur „Hauptstadt“ des Mac Deor’schen Herrschaftsgebietes heran. Heutzutage ist Deorstead eine der blühendsten „Städte“ Nord-Albas und mit etwa 1000 Einwohnern auch eine der Größte. Das jetzige Clanoberhaupt Avon Mac Deor leitet seit nun mehr 20 Jahren die Geschicke seines Clans und das mit Erfolg. Deorstead betreibt einen florierenden Handel mit dem umliegenden Ansiedlungen; hervorzuheben sind hier, die für Deorstead besonders wichtigen Handelsbeziehungen zur Küstenstadt Haelgarde, deren wiederum wichtigsten Handelsbeziehungen mit der waelaendischen Hafenstadt Usegorm unterhalten werden.

Ansässigen **Glaubensgemeinschaften** in Deorstead:

In Deorstead, als einer der größten Ansiedlungen des Nordens und damit Aushängeschild nordalbischer Kultur, existieren Weihstätten aller Gottheiten des albischen Pantheons; jedoch muß man betonen, daß durch die Lage Deorsteads an einem der großen Ströme, die Stätte des Dwyllan, am meisten Zulauf genießt. Weiterhin gibt es einige, kleine Schreine für Gottheiten anderer Länder, die hauptsächlich für Durchreisende und „ausländische“ Einwohner gedacht sind.

Die **Armee** des Avon Mac Deors:

Avon Mac Deor befiehlt ein feststehendes Kontingent von etwa 100 berittenen Soldaten, deren Stützpunkt die Feste Dunlorr ist; es steht natürlich außer Frage, das, wenn nötig seien sollte, praktisch jedes männliche Clanmitglied mobilisiert werden könnte, um dem eigenen Laird Beistand zu leisten.

Sonstige Informationen über Deorstead:

Deorstead besteht hauptsächlich aus Steinbauten, aber auch aus Fachwerkhäusern und Lehmhütten. Die näheren Angehörigen des Clanoberhauptes wohnen in der Festung Dunlorr. Deorstead selbst ist nicht befestigt und sollte irgendwann einmal Gefahr im Verzuge sein, so ziehen sich die Einwohner in die Feste zurück. Der Flußhafen Deorsteads, liegt wie die Stadt selbst, in einer Biegung des Devern und bietet Schiffen mit nicht allzu großem Tiefgang einen guten Anlegeplatz.

Einige **besonderen Orte und Personen** Deorsteads:

Die Stätte des Dwyllan: Die Stätte des Dwyllan liegt auf einer auslandenden, kleinen Landzunge, die bis in den Devern hineinreicht. Von außen gesehen hat das Gebäude einen runden Grundriß, verziert mit den typischen Wellenornamenten, die künstlerisch in den Hausstein eingegraben wurden. Innen findet der Besucher dann eine kleine Besonderheit vor, denn der Devern selbst, fließt durch ein steinernes Bassin, in das Stufen hinabführen, mitten durch das Gebäude. Schänken und Tavernen:

- Das Goldene Faß (Besitzer: Ronan Mac Deor)
- Zum schäumenden Krug (Trendor)
- Gute Kameraden (Ravin Seldar)
- Das Blaue Segel (Forgall)
- Zum sprudelnden Met (Rodgar)
- Der fröhliche Pfeifer (Moel)

Einige **NPC’s** aus Deorstead:

Gareth, der Alchemist

Schwarze, leicht ergraute Haare; ende 40; zu Fremden unfreundlich und barsch.

Celte, der Krämer Rotblondes, schulterlanges Haar; mitte 30; immer freundlich und zuvorkommend; bereit über alles Auskunft zu geben.(für Bares versteht sich!)

Tiarg, der Gelehrte

Gescheiteltes, braunes Haar; trägt einen wohl frisierten Kinnbart; arrogant und eingebildet; redet recht geschwollen.

Fergus, der Schmied

Schwarzes Haar und Vollbart; ist kräftig und groß; Narbe am rechten Unterarm; anfangs zurückhaltend, sonst freundlich; sehr pflichtbewußt und arbeitsam.

Graig, der Lederarbeiter

Dunkelbraunes Haar; unauffällige Persönlichkeit; kümmert sich nur um seine Angelegenheiten; fairer Händler.

Autor: COSMIC

6 Der Bote

..... Da war plötzlich dieses Geräusch neben ihm – irgendwo in den dunklen Tiefen der Gasse. Seine Augen verengten sich zu Schlitzen, als er versuchte dort etwas auszumachen, doch die Schwärze blieb, denn das

Mondlicht war zu schwach, um die Schatten, die die Gasse ausfüllten zu verdrängen; seine Hand fuhr langsam aber zielstrebig zum Heft seines Schwertes. „Fürchte dich nicht, denn ich bin es nur!“ erklang eine dunkle Stimme direkt hinter ihm. Es war als lege ihm jemand eine eiskalte Hand auf den Rücken, solch ein Schauer durchfuhr ihn in diesem Augenblick – er wirbelte herum, in der Drehung das Schwert aus der Scheide reißend; doch hinter ihm war niemand. Für einen kurzen Moment an den eigenen Sinnen zweifelnd, stand er da, das Schwert noch immer drohend erhoben und blickte in die Richtung, in der er den Besitzer der Stimme erwartet hatte. „Es gibt keinen Grund, um dein Leben zu fürchten –noch nicht!“ erklang es diesmal von seiner rechten Seite her. Ganz langsam drehte er sich in jene Richtung und ließ den Schwertarm dabei sinken – in der Erkenntnis, daß, hätte der Fremde seinen Tod gewollt, er schon längst durchbohrt im Staub der Gasse läge. Zuerst glaubte er wieder einer Täuschung unterlegen zu sein, doch nahm er dann eine Bewegung in der Dunkelheit wahr; es kam ihm vor, als wäre ein Schemen lebendig geworden und trete nun aus dem ihn verbergenden Schattenreich. Mit geweiteten Augen sah er den Fremden an, der nun, keine Armlänge entfernt, vor ihm stand. Sein Gesicht lag in den Tiefen einer heruntergezogenen Kapuze, die genauso schwarz war, wie die Kutte, die der Fremde trug. „Wer bist du?“ kamen die Worte stockend aus seiner völlig ausgetrockneten Kehle. „Ich bin der Bote“ antwortete der Fremde kurz angebunden und mit hämischen Unterton. „Www.. wer?“ erklang seine Stimme zitternd aufs Neue, als hätte er den anderen nicht richtig verstanden. „Ich bin der Überbringer einer Nachricht – der Meister hat mich geschickt!“ War er bis zu diesem Zeitpunkt einer Panik nahe gewesen, so ergriff nun ein Gefühl tiefster Ehrfurcht von ihm Besitz und er ließ sich auf die Knie fallen, in den Staub der Gasse, den Kopf gesenkt, als erwarte er den tödlichen Streich eines Henkers. Dann begann der Bote aufs neue zu sprechen: „Er sagte, es gebe eine kleine Änderung in eurem Leben; er sprach vom Anbruch gefährlicherer Zeiten!“ Na ja, diese Einleitung mag vielleicht etwas zu dramatisch gewählt sein für den nun folgenden Vorschlag zur Änderung des Regelteils, dem die Anzahl der LP's zugrunde liegen – aber egal! Ich weiß nicht, ob ihr in euren Spielrunden auch schon diese Erfahrung gemacht habt, die der Grund für diesen Vorschlag zur Regeländerung ist, deshalb will ich euch von Meiner berichten: Kam es in euren Spielrunden nicht auch einmal vor, das z.B. einige Spieler ihre Charaktere einfach besessen weiterkämpfen ließen, obwohl diese keine AP's mehr besaßen und daher wehrlos waren und nur aus dem Grund, weil sie sich in Sicherheit glaubten, aufgrund einer viel zu hohen Anzahl von LP's mit Hilfe derer, man bestimmt noch ein paar Schlägelchen des Gegners aushalten könne, bevor es wirklich bedrohlich werde? Ich für meinen Teil habe diese Erfahrung gemacht; ich muß sogar gestehen, das ich, als ich selbst noch spielte, es nicht anderes handhabte. Ich mein was soll das – mit über 15 LP's (für einen ordentlichen Kämpfer nichts Ungewöhnliches) kann mir doch so'n Furz mit Dolch oder Kurzsword gar nichts – erst recht nicht, wenn ich vielleicht noch gut gerüstet bin; ich habe zu solchen Gelegenheiten jedenfalls einfach weitergekämpft und fand das sich so auch bald die Angst verabschiedete, mein Charakter könne wirklich aus dem Leben treten (jetzt mal abgesehen von Critical Hits und sonstigen Abnormitäten). Um langsam auf den Punkt zu kommen, habe ich als Master, die LP-Basen verändert, um Kämpfe realistischer aber damit auch gefährlicher zu gestalten. Schwere Treffer sind nun wirklich etwas Unangenehmes und man sollte es sich zweimal überlegen, einfach kopflos weiterzukämpfen, wenn der eigene Charakter etwas abbekommen hat. Diese Änderung bringt nicht nur wieder richtigen Nervenkitzel in die Kämpfe, sondern gestalten sie auch oft, wesentlich kürzer („Nieder mit den Endlos-Kämpfen aller ADnD und DSA!“).

Hier, die dazu vorgenommene Regeländerung: (ganz simpel!)

die LP-Basen beginnen bei einer Konstitution von 1. Bei 1 und werden einfach pro Kategorie um eins erhöht, bis also zu einer LP-Basis von 10 bei einem Wert von 100 in Konstitution. Klingt irgendwie doch etwas verwirrend, nicht? Deshalb an dieser Stelle ein kleines Beispiel:

→ In der Kategorie 31-60 beträgt die LP-Basis 5 Ich für meinen Teil, habe bei der Einführung der neuen Regelung ein weiteres kleines Extra eingebaut; ich habe sogenannte „Hero Points (s. James Bond) bzw. Karma-Punkte (s. Shadowrun)“ eingeführt, mit denen die Helden gewisse Dinge bewerkstelligen können, die sonst wohl in die Hose gegangen wären; in Hinsicht auf die neue LP-Regel könnte der Charakter also notfalls eben auch noch einem, sonst tödlichen Treffer durch den Einsatz dieser Hero Points, entgehen. Übrigens wird bei dieser neuen Variante, die Regelung der Göttlichen Gnade überflüssig, die ich sowieso blöd fand (viel zu einseitig; gebunden an einen Glauben bzw. an eine Gottheit); ich will das mit den Hero Points hier nicht vertiefen, aber wenn es euch interessiert, könnte man dies zu einem späteren Zeitpunkt tun. Also vielleicht bis dann!

Autor: COSMIC

7 Der Kuschantische Talmud (Diskussionsforum)

Disputationen zwecks Erlangung der reinen und wahren
Lehre für alle Zeiten, Wesen und Orte von MIDGARD
Beiträge an rabe@chemie.fu-berlin.de

So, hier endlich nach einer weihnachtszeitbedingten Flaute an eingehenden Beiträgen die erste reguläre Ausgabe des Diskussionsforums. Wie gesagt werde ich, um etwas deutlich anderes als das, was man in den News schon hat, zu machen, die eingehenden Beiträge mehr oder weniger stark editieren, außerdem thematisch bündeln. Dem ganzen gebe ich dann die Form eines kommentierten Gesprächs. (Wenn ich selber nicht zusammenfasse, sondern meine persönliche Meinung kundtue, dann bin ich auch nur Gesprächspartner. Die Kommentare sollen so etwas wie ein Resumee ziehen.) Diese Form bedingt, daß das, was hier unter bestimmten Namen veröffentlicht wird, keinesfalls als Zitat gezählt werden darf, da ich, wie oben bereits gesagt, stark editieren werde, wenn dies für die übersichtliche Gesamtdarstellung nötig ist.

Nun aber los:

Im Auditorium des großen Tempels herrscht gespannte Erwartung und großes Gedrängel. Die Weisen haben sich an einem langen Tisch versammelt, um über ein weltbewegendes Thema zu disputieren, das da diesmal das Lernen betrifft. Der erste erhebt sich nun behäbig aus seinem Stuhl. Sofort herrscht andächtige Stille im Saal, um den nun folgenden Worten zu lauschen.

Miquel: Immer wieder, wenn es darum geht, die Charaktere etwas Lernen zu lassen, kommt es hier sehr oft zu solch riesigen benötigten Geldsummen, daß uns ganz schwarz vor Augen wird. Wagen voller Gold müssen zu einem Lehrmeister gefahren werden, damit dieser den Charakteren wohlgesonnen ist.

Stephan: Ausbildung ist nun mal eben teuer und nur für wenige (z.B. Abenteurer) überhaupt bezahlbar. Man kann das schließlich nicht mit der irdischen Ausbildung vergleichen, die im Prinzip jedem zugänglich ist.

Miquel: Derzeit haben wir eine ganz neue Preisliste eingeführt, wodurch der Wert des Goldes um einiges gestiegen ist, und das Kupfer wieder ins Spiel kommt. Damit ist zwar nicht das Problem aus dem Weg geräumt, daß ein Lehrmeister immer noch unverschämt teuer ist, aber das ranschaffen mit einem ganzen Wagen voll ist beseitigt.

Allgemeines Gemurmel: ...murmel murmeln... was ist mit Wertgegenständen... Edelsteine .. Schmuck... magisches Zeug... Kräuter, die für SC wertlos sind... höhere Wertdichte...

Rabe: Ja, in einer meiner Runden haben wir einen Währungsschnitt 1:10 gemacht, alles kostet also nur noch ein zehntel, oder andersherum: Das Gold ist 10mal so viel wert. In einer anderen Runde haben wir einfach das Gewicht der Münzen verringert (KS 2g, SS 3g, GS 5g), was auch Münzen ergibt, die in ihrer Winzigkeit historischen Vorbildern nahekommen. Aber wie gesagt, das löst nur das Problem der physikalisch riesigen Geldmengen. An allem anderen wird nichts geändert.

Miquel: Würde es sich da nicht für die Charaktere lohnen, sich nur in einer Fähigkeit (z.B. Langschwert oder Kräuterkunde) dermassen zu verbessern (sprich steigern), daß sie bald (vielleicht schon ab dem 5.Grad) als Lehrmeister in diesem Bereich gelten und sich damit erst einmal eine goldene Nase verdienen, und mit diesem Gold dann andere Fähigkeiten steigern.

Rabe: Vorweggenommen vor anderen Einwänden sei zu bedenken gegeben, daß das Lernen nach den Regeln ein sehr intensiver Vorgang ist. Wofür man auf der Erde jahrelang in die Schule geht, dafür braucht man nur wenige Wochen. Die Lehrmeister müssen also nicht nur das zu Lehrende perfekt können, sondern obendrein auch noch eine exzellente Didaktik beherrschen. Fragt sich, ob es sich für die SC lohnt, diese zu lernen und dann auch noch „in Form“ zu bleiben (sprich: häufiger Schüler zu haben als auf Abenteuer auszuziehen).

Marc/Bernhard: Um das Problem nochmals anschaulich zu machen, hier zur Illustration eine Beispielrechnung: Um von Grad 5 auf Grad 6 zu kommen, muß eine Spielfigur 2000FP aufbringen. Davon darf 1/3 bis 2/3 durch Goldstücke kommen. Sagen wir einmal, Ironpants (Kr, Gr5) bringt 1000FP mit GS auf, also 10000GS (!). Er hat leider keine Juwelen. Er hat auch keine Geldscheine. Und erst recht keine Kreditkarte. (Die sind noch seltener als magische Langschwerter +3/+3 und außerdem nimmt keiner die Dinger.) Zehntausend Goldstücke a 50 Gramm, das macht 500000 Gramm. Das

sind 500 Kilogramm! Das erste, was Ironpants also braucht, ist ein Wagen mit 2 Ochsen. Dazu 5 Wachen, damit er unterwegs nicht überfallen oder bestohlen wird und 2 Leute, die die runtergefallenen Goldstücke wieder einsammeln. Wenn er in die Stadt fährt, kassieren die Stadtwachen/der Zoll/sonstwer sicher auch nochmal 5–10%. Ihm bleiben also noch ca. 8500–9500 GS, nur weil dieses Zahlungsmittel in größeren Mengen so unhandlich ist. „Aber“ sagt da Ironpants „einen Teil habe ich doch in Edelsteinen und Schmuckgegenständen, die weniger wiegen als GS des gleichen Wertes.“ Richtig. Aber selbst wenn der Haufen nur 1/5 wiegt, also 100 kg, hat er immer noch schwer zu schleppen. Von wegen Kämpfen, anschleichen, an Seilen hochklettern, vor 100 Orcs weglaufen ... ;-)

(Boooohh, ist der schnell, und warum klimpert der so???)

Man kann das Problem zwar nicht lösen, aber immerhin bis zum nächsten Grad herausschieben, indem man die Lernkosten auf 5 GS halbiert. Damit ist auch der Reichtum der Lehrmeister vermindert.

Joerg: Noch konsequenter: Einfach insgesamt das Lernen um den Faktor 10 billiger zu machen. Dadurch werden auch die Zeitspannen für das Lernen erheblich verringert und damit endlich erträglich. Denn wer kann es sich in seinem normalen Leben schon leisten für 1 Jahr oder mehr nichts mehr zu tun, außer zu lernen. Bei Midgard ist ein Charakter außerdem jenseits von Gut und Böse, wenn er Grad 15 erreicht. Es gibt so nur sabbernde Greise auf Grad 15 in dieser Welt. Wenn man noch in Betracht zieht, das die durchschnittliche Lebenserwartung nicht bei 87 Jahren lag, sondern viel niedriger, so ist klar, daß da was nicht stimmt.

Rabe: Das mit den Lernzeiten ist ein ganz anderes Thema. Nebenbeibemerkt finde ich aber die Lernzeiten eher zu gering als zu hoch. Man sollte bedenken, daß Gr15–Charaktere den absoluten Ausnahmefall darstellen. Selbst wenn man die Praxispunkt-Regel außer acht läßt, mit der man schließlich „über Nacht lernt“, braucht man für die 150.000 GFP für Gr15 keine 45 Jahre Lernzeit. Gut, es kommt noch die Zeit hinzu, in der man die nötigen EP sammelt. Aber man sollte sich sowieso überlegen, ob es sinnvoll ist, als SC viel mehr als Gr7 zu haben (soll sogar JEF gesagt haben...). Die Lernzeit bis zu diesem Grad ist eher pervers kurz, wenn man bedenkt, daß auch jemand auf Gr7 schon zu international bekannten Helden zu zählen ist. Gr15-NPC können dann auf gänzlich anderen Wegen entstehen. (Wie gesagt, der absolute Ausnahmefall.)

Stephan: Um auf das eigentliche Problem zurückzukommen: wir behandeln das so: Alle FP müssen mit EP bezahlt werden. Zusätzlich muß ein Lehrer gefunden und bezahlt werden, der Preis ist dann frei auszuhandeln. Der kann dann von ein Paar Silberstücken (die Preislisten haben wir auch völlig verändert), die man einem Fischerjungen fürs schwimmenlernen bezahlt, bis zu größeren Summen für Magie schwanken. Das verhindert auf jeden Fall, daß nur noch Schwimmlehrer auf der Welt rumlaufen. Das erfordert auch, daß die Spieler insgesamt mehr EP erhalten, das ist aber kein großes Problem, da wir das vorgegebene System zur EP-Vergabe ohnehin nicht benutzen (EP pro erschlagenem Ork ist IMO Müll).

Rabe: Na ja, hier ergibt sich das von mir oben genannte Didaktik-Problem beim Fischerjungen. Ich will gar nicht ablehnen, daß man von einem Fischerjungen nicht das schwimmen beigebracht kriegen könnte, aber ich würde mal sagen, daß es extrem viel länger dauert als 10 Tage.

Marc/Bernhard: Wir haben da noch einen anderen Aspekt: Nach 1 1/2 Monaten Fußmarsch ist es bestimmt billiger, Laufen oder die AP zu erhöhen, weil die Abenteurer schon so toll trainiert sind. Bei wochenlangen Ritten lernt man bestimmt auch etwas, das es einem in der Reitschule leichter macht.

Rabe: Vielleicht sollten wir eher versuchen, das Problem auf Grundlage des Regelwerkes anzugehen. Ich sehe, auch ohne die Regeln zu ändern, einige Möglichkeiten.

Ulrich: Ja, eben. Gerade zu dem von Marc und Bernhard eben Gesagtem ließen sich die Praxispunkte ins Gefecht führen. Genauer weiß ich allerdings nicht. Nur die Grundzüge, daß man bei einem erfolgreichen Anwenden einer Fähigkeit Praxispunkte sammeln kann, die man nach dem Abenteuer dazu verwenden kann, ohne Lehrmeister seine Fähigkeiten zu verbessern. Aber wie gesagt, bin ich mir nicht sicher ob es so funktioniert. Vielleicht kann ein MIDGARD-Guru hier mal mehr dazu sagen.

Rabe: Die Praxispunkte sind in der Tat einer der Auswege. Allgemeine Fertigkeiten verbessert man mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit kostenlos. Diese Wahrscheinlichkeit ist natürlich größer, wenn

man eine Fertigkeit häufig erfolgreich angewandt hat, sie wird kleiner, wenn man etwas bereits sehr gut kann. Für Waffenfertigkeiten (und ein paar andere Sachen) muß man alle Lernkosten in KEP bezahlen. GFP werden in jedem Falle gutgeschrieben. Für das Spiel mit höhergradigen SC halte ich die Regeln für das Lernen aus der Praxis für extrem wichtig. Zum einen werden die unverhältnismäßig vielen KEP, die ein hochgradiger Kämpfer sammelt, verbraucht. Nichtzaubernde, aber auch nicht kampforientierte SC erhalten einen Ausgleich gegenüber den kampforientierten SC (und auch gegenüber Zauberern, die ja aus Spruchrollen lernen können) in Form des kostenlosen Lernens von allgemeinen Fertigkeiten. Das Lernen geschieht – wie bereits erwähnt – gewissermassen über Nacht, das Zeitproblem wäre damit auch erledigt. So sind dann theoretisch auch Gr15-SC möglich (wenn man unbedingt will), die die 40 noch nicht überschritten haben.

Ulrich: Um nochmal auf die Kosten zurückzukommen. Die Preise für die Lehrmeister sind sicher nicht übertrieben, auch wenn man meint, daß die dadurch ganz schön reich werden.

Rabe: Nun, ich finde, man sollte bei Geldfragen bedenken, daß im Altertum es ein extremes Gefälle gab. Ein Bauer, der sich nahezu vollständig selbst versorgt, bekommt kaum ein paar KS in seinem Leben zu sehen, gewisse reiche Leute haben dagegen Geld wie Heu. In meinem Lateinunterricht (jawohl!) kam einst die Frage auf, wieviel wohl ein römisches Aß wert sei (also nicht wieviel Seterzen, Denare usw. sondern nach unseren Maßstäben). Wir haben uns daraufhin einiges an Quellenmaterial vorgenommen. Ein Tagelöhner hat zu einer bestimmten Zeit ein Aß pro Tag verdient. Zu etwa dergleichen Zeit hat eine Tochter eines gar nicht allzuhohen Politikers als Mitgift soviel Geld mitbekommen, wie der Tagelöhner in 1000 Jahren ununterbrochener Arbeit nicht verdienen könnte. Und wie gesagt, es war nur die Mitgift... So muß man dann auch davon ausgehen, daß in der Spielwelt gerade die Sachen, die in die Sparte Luxus gehören und hauptsächlich von reichen gekauft werden, nach unseren Maßstäben extrem überteuert sein dürften. Ausbildung zähle ich mal dazu... Man sollte bei den Lernkosten übrigens auch berücksichtigen, das nicht alles an den Lehrmeister geht. Ich gehe z.B. davon aus, daß in den Lernkosten auch die Lebenshaltungskosten eingeschlossen sind. Wer bei einer Söldnerschule lernt, der wird wohl kaserniert sein, an der Magierakademie gibt es eine „Mensa“. Ein Priester wird ja wohl in einer Art Kloster untergebracht sein, damit er auch ja rein und asketisch lebt usw. usf. Dann kommen z.T. recht drastische Nebenkosten auf den Lernenden zu, hier nur ein paar Beispiele:

- Waffen: Versorgung von Wunden, Anschaffung von Übungswaffen
- Alchimie: Substanzen, die beim Üben verbraucht werden, Unfallfolgen (Ich erinnere daran, was ich selber während meines Chemiestudiums schon alles verpulvert habe...)
- Trinken: Kneipengänge sind teuer, vor allem, wenn man sich besoffen ausnehmen läßt.
- Wissensfertigkeiten: Auch in Selbstschulung kommen Kosten für Bücher (Bibliotheksbenutzung) u. ä. zustande.

Auch hier kann man die Liste beliebig fortsetzen. Je nach Fertigkeit wird beim Lehrmeister also gar nicht mal so viel ankommen.

Stephan: Macht doch einfach die Not zur Tugend. Ich sehe genau bei den abstrus hohen Lernkosten eine gute Möglichkeit, als Spielleiter die Abenteurer zu einem Auftrag einer hohen Persönlichkeit zu motivieren, indem man sie mit kostenloser Ausbildung ködert. Sie brauchen dann nur die Mindest-EP zu bezahlen.

Rabe: Genau das sehen die Regeln auch vor. Soviele SL klagen, daß sie ihre Gruppe nicht mehr ködern können. Auf Lernmöglichkeiten müßten sie allerdings furchtbar gierig sein.

Marc/Bernhard: Ja richtig. Könige, deren entführte Töchter von den Abenteurern gerettet wurden, weisen ihre Untergebenen (Hofzauberer, Waffenmeister!) sicher an, den Charakteren den einen oder anderen Gefallen zu tun. Der König bezahlt die Leute eh', also kostet ihn der Spaß nichts.

Stephan: Außerdem gehören die Abenteurer oft einer Organisation an (z. B. Diebesgilden oder Orden), wo ihnen als Gegenleistung für „Gefälligkeiten“ auch durchaus etwas beigebracht werden kann.

Rabe: Auch das sehen die Regeln explizit vor. Bei vielen Charakteren gibt es die Möglichkeit dazu, nicht nur für PRI und Or den Orden oder für Sp die Diebesgilde. Hx und Be haben ihren Mentor, der nicht unbedingt nur Wertgegenstände, sondern eben mal auch Aufträge erledigt haben will. As

Die Anhänger beider Lager vertreten unterschiedliche Ansichten betreffend der Auslegung und damit verbunden der Umsetzung ihres Glaubens.

Die Gemeinschaft der „**Alles-verschlingende-Flamme**“

Die „Flamme“ legt den Schwerpunkt ihres Handelns und Tuns auf den ewigen Kampf; dabei ist es eher nebensächlich gegen wen der Speer erhoben wird; im Zentrum dieser Anschauung liegt die Auffassung, dass die Lebensaufgabe eines jeden Mannes, der Krieg ist. So soll angeblich auch schon zum Zeitpunkt seiner Geburt, der Zeitpunkt seines Todes auf dem Schlachtfeld, von den Göttern vorbestimmt sein. In vielen Fällen führt dieses Gedankengut zu übertriebenem Todesmut und der Verachtung eines jeden Mannes, der sein Leben nicht dem Kampf gewidmet hat – denn dieser ist in ihren Augen ein erbärmlicher Feigling, der versucht, seinem Schicksal zu entgehen. Auch im eigenen Lager macht sich dieser Hang zur Feindseligkeit und Intoleranz deutlich bemerkbar, da dessen Anhänger natürlich nicht alle den gleichen Clans angehören und sich so – wenigstens noch im Hochland, wo die kriegerischen Traditionen noch des öfteren zu Tage treten – auf dem Schlachtfeld als Feinde gegenüber stehen. In diesen Momenten zählt die Bande des Blutes stärker, als die, des verbindenden Glaubens – und einmal gemachte Feinde werden bis zum Tode bekämpft. Es gibt einige treffende Charakterzüge, die die meisten Anhänger der „Flamme“ gemeinsam haben: sie neigen ihrer hostilen Einstellung wegen zu Einzelgängertum, sind auf dem Schlachtfeld hitzige, furchtlose Krieger, sie gelten als brutal und blutrünstig, was jedoch nicht davon ablenken sollte, dass sie zwar verbissen, aber immer ehrenhaft kämpfen und selbst vor dem sicheren Tod nicht zurückschrecken, wenn sie die Zeit dafür gekommen sehen. Sie verhalten sich grimmig gegenüber „Brüdern“ ihres Glaubens und anderen Kriegerern, zollen ihnen aber auf ihre Art, die oft sehr verschlungen sein kann, ihren Respekt; andere betrachten sie mit Hochmut, wenn nicht gar mit unverholener Verachtung.

(Die oben beschriebenen Anmerkungen zu Festtagen und Riten gelten für die weiter verbreiteten Anhänger des „8-zackigen Sterns“ und müssen dementsprechend dem einzelgängerischen, hostilen Charakter der Anhänger der „Flamme“ angepasst oder gar verworfen werden.)

Gebote:

- Lebe für den Kampf, denn er ist der Sinn deiner Existenz
- Sterbe im Kampf, denn nur das Schlachtfeld ist des Mannes Grab
- Während deines Kampfes strebe nach Ruhm für Irindar und deiner selbst
- Bekämpfe deine Feinde bis zum Tod
- Bekenne dich zu deinem Blute und halte es in Ehren

Die Gemeinschaft des „**8-zackigen Sterns**“

Im Allgemeinen sind die Anhänger des „Sterns“ nicht so hitzig wie ihre Brüder von der Gemeinschaft der „Flamme“ und handeln überlegter als diese, stehen ihnen anders denkenden Brüdern aber in Tapferkeit auf dem Schlachtfeld in Nichts nach. Sie sind mehr die Strategen, als die aus der Haut fahrenden Berserker. Auch in ihrem Leben steht der Kampf im Mittelpunkt, aber im Unterschied zu ihren Brüdern, führen sie dies auf eine Bestimmung der Götter zurück, so wie jedem Menschen eine solche zuerkannt wurde; folglich ist z.B. der Bauer nicht zu verachten, nur weil er die Sense nicht im Kampfe schwingt, sondern damit sein Feld bestellt. Aber auch bei dieser aufgeschlosseneren Haltung sollte nicht verloren gehen, dass die Bestimmung zum Krieger etwas ganz Besonderes ist; es ist die Gelegenheit sich vor den Göttern zu beweisen und auf der einen oder anderen Weise, Veränderungen in der Welt der Menschen zu vollbringen. Ehre und Tapferkeit sind ihre größten Tugenden, auf die sie genauso stolz sind, wie ihre oft „finster-dreibleckenden“ Brüder; das Kriegerhandwerk verstehen die Anhänger des „Sterns“ als eine Kunst und als solche wird sie auch von ihnen gepflegt und an andere weitergegeben. Untereinander herrscht größerer Zusammenhalt – man achtet die Brüder, auch wenn man sie zum Feind haben sollte, denn jeder ehrenhafte Krieger verdient Respekt.

Gebote:

- Lebe für den Kampf, denn er ist deine Bestimmung
- Ehre und Tapferkeit sind dein Glanz, der ewig dich umgibt
- Bekämpfe deinen Feind, aber strafe ihn nicht mit Verachtung, wenn ihm diese nicht gebührt
- Kämpfe zu Ehren Irindars und ewiger Ruhm wird deine Belohnung sein

Abschließende Anmerkung: Viele Dinge wurden von mir wage gehalten, um dem Spieler einen gewissen Freiraum zu bieten, seinen Charakter so zu gestalten, wie ihm es vorschwebt; so gehe ich im obigen Text z.B. nicht näher auf die zentralen Begriffe von Ehre und Tapferkeit ein und überlasse es dem Spieler und dem Spielleiter diese Begrifflichkeiten so auszulegen, wie sie sich diese vorstellen; auf diesem Gedanken basierend, sollte auch eine Erweiterung der hier recht knapp gehaltenen Gebote und unausgesprochenen Verbote vorgenommen werden.

Verwendete Abkürzungen:

n.B. Zeitrechnung im derzeitigen Alba, bemessen am Jahre 0 n.B., an dem die Mac Beorns den Königstitel erwarben und seitdem auch behielten

Autor: COSMIC

9 Impressum

Viel Wind trieb die Tasten an, Schweiß füllte die Seen...

Wir danken für die Beiträge von:

Goetz_Bock@p2.f642.n2480.z2.fido.sub.org	Goetz Bock
Daniel_Funke@p3.f1040.n241.z2.fido.sub.org	Daniel Funke
Marty@mao.sh.sub.de	Marty
kaspers@wiwi.uni-frankfurt.de	Cosmic

Die „festen“ Mitarbeiter:

Panther@saxnot.toppoint.de	„Panther“ Hendrik S. Roepcke
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de	Klaus Singvogel
mlrettel@informatik.uni-erlangen.de	Michael Rettelbach
rabe@chemie.fu-berlin.de	„Rabe“ Bjoern Rabenstein
march@pool.informatik.rwth-aachen.de	Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
Dogio@uni-duisburg.de	Uwe M. „Dogio the Witch“
Pille@uni-duisburg.de	Marcus „Pille“ Pillekamp

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

Über FTP erhältlich:

[ftp.uni-erlangen.de \(/pub/games/roleplay/midgard/digest\)](ftp://ftp.uni-erlangen.de/pub/games/roleplay/midgard/digest)
(Durch Klaus Singvogel und Michael Rettelbach)
[ftp.sun.rz.tu-clausthal.de \(/pub/specials/rpg/midgard\)](ftp://ftp.sun.rz.tu-clausthal.de/pub/specials/rpg/midgard)
(hier leider nicht immer vollständig, warum wissen wir nicht ... :)

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.

Ein neues Jahr. Alles wird neu ? Nein, wir bleiben, so wie wir sind !