

Midgard

D i g e s t

V18

Der Digest ist jetzt auch als HTML verfügbar:

<ftp://ftp.uni-erlangen.de/pub/games/roleplay/midgard/digest/html/index.html>

Das Ganze ist noch nicht ganz fertig, sieht aber schon ganz gut aus.

Klaus hat Alba.tar geupdated ... also schaut mal rein. Bis denn,

Pille.

Dogio's Gem

Erstmal Hallo!

Das war ein Samstag ! Ich war auf der Mitgliederversammlung der GFR und die beschäftigte mich dann auch direkt den ganzen Tag... Wir hatten einen Antrag eingereicht, der leider erst als einer der letzten Punkte behandelt wurde. So waren wir zum Beginn (ca. 12:00) da und hielten bin etwa 20:15 die Stellung. Nur eines, wir haben **erreicht**, was wir wollten :) (deshalb folgte natürlich direkt ne kleine Feier!).

Nicht, daß ich irgendwas von Vereinsmeierei halten würde, aber ich bin doch sehr froh, wenn wirklich eine Abstimmung mit Mehrheit nötig ist um etwas an Satzungen zu ändern, die das Leben erschweren können.

Eine gute Nachricht: Ich konnte **Jürgen Lerch** davon überzeugen, daß sein „Kobaltdrache“ (ein Spielercharakter mit Verwandlungsmöglichkeiten und einer Lebendauer von etwa 32000 Jahren :) den er in Midgard schon gespielt hat, ideal für den Midgard-Digest ist... Ihr könnt Euch also schonmal auf einen gut ausgearbeiteten Artikel in einer der kommenden Ausgaben freuen.

Als etwas anderes neues konnte ich „**Dunarion**“ entdecken. Es ist ein neues deutsches Rollenspiel (offiziell seit Feencon'94) welches sicher mehr als einen Blick wert ist. Allein den Hintergrund finde ich schon als Grund interessant genug. Das Konzept weicht vom Midgard-Typischen 8 Werte-Konzept ab, um seinem Helden mehr Farbe geben zu können. In einem Talk mit dem Autor des Regelwerkes konnte ich erfahren, daß im Sommer noch einige Ergänzungen geplant sind. **Schaut mal** rein !

Ansonsten, wie immer....

Dogio the Witch

16.1.94, Krefeld

„Charme ist ein Jadestein mit einem Loch in der Mitte, wer es nicht glaubt... ..leider kann ich keinen zwingen.“

Inhaltsverzeichnis

1	Vampire (Monsterart)	3
1.1	Allgemeine Vor- und Nachteile	3
1.2	Clane und Ihre Vor- und Nachteile:	4
1.3	Die Disziplinen:	5
2	RFC - Magic	7
3	Der Kuschantische Talmud (Diskussionsforum)	9
4	Hobbits haben kurze Beine	10
5	Impressum	12

1 Vampire (Monsterart)

[Regelmäßige Leser des Midgard-Digest werden es wissen. Ich habe mir vor Weihnachten „Vampire – Die Maskerade“ von White Wolf (bzw. Feder&Schwert) zugelegt. Mir gefällt das System und der ganze Hintergrund sehr gut. Ich habe mich hingesezt und für mein eigenes System (Mixed) eine Anpassung geschrieben. Um Euch auch in den Genuß kommen zu lassen, versuche ich mich nun an einer Version für Midgard. „Versuche“ ist hierbei schon richtig gesagt, da ich hoffe weder Midgard- noch „orginal“ Vampire-Fans zu enttäuschen. Allerdings beschreibe ich hier (vor allem bei den Disziplinen) nicht alles ins Detail. Wer also Interesse findet muß sich selbst Gedanken machen (und uns die Ergebnisse mailen!) oder sich „Die Maskerade“ kaufen, leihen oder sonstwas. Kritiken und konstruktive Beiträge bitte direkt an mich ! – Yours Dogio.]

Eine allgemeine Beschreibung von Vampiren gibt es im Buch der Begegnungen Seite 98. Ich möchte hier auf besondere Eigenarten eingehen.

Vampire sind Wesen, denen all Ihr Blut entzogen wurde und durch etwas Blut eines Vampirs ersetzt wurde. Dieses Ersetzen von Blut wird vom Erzeuger bewußt durchgeführt, um einen Nachfolger zu Erzeugen. Trinkt ein „Küken“ dreimal von dem gleichen Vampir so ist es ein Untergebener und nie in der Lage seinen „Herren“ anzugreifen. Manche Erzeuger versuchen so eine kleine Gruppe von Anhängern zu sammeln. Andere entlassen ihre Kreationen ohne weitere Worte und Hilfen in die Welt. Blutbande können mit der Zeit schwächer werden und sogar ganz gebrochen werden.

Blutpunkte (BP) geben den Blutvorrat eines Vampirs wieder, von dem er täglich zehrt (1 BP), mit dem er bei Ruhe seine Wunden schließt (1BP=2W6LP) und mit dem er übersinnliche Kräfte aktiviert (Disziplinen). Zu Beginn hat ein Vampir W10+5. Der Maximalwert liegt bei 25 [Mensch hat 10]. Sinken die Blutpunkte unter 3, so fällt der Vampir in einen Zustand der Raserei (PW:SB+30), der erst mit der Aufnahme von Blut endet. Pro Runde kann ein Vampir (SC) maximal 4 Blutpunkte einsetzen. Hier sei gesagt, daß es sehrwohl ältere Vampire gibt, die mehr Blutpunkte besitzen und pro Runde verwenden können. Sie entstammen älteren Generationen.

Da Vampire in Midgard nicht über Ausdauerpunkte verfügen (laut Regelwerk), können sie wohl nur durch schwere Treffer verletzt werden. Die LP-Angabe halte ich jedoch für entschieden zu hoch. Meine Lösung sieht so aus: Man bestimmt ganz normal die LP und AP. Die Summe beider Werte ergibt die „Vampir“-LP. Mit dem entsprechenden Level kommt man dann so ungefähr auf den Wert in den Regeln. Eine logische Begründung für den Anstieg der „V-LP“ bei Erreichen eines neuen Grades habe ich jedoch nicht. Man könnte sagen, daß mit steigendem Grad die Art und Weise der Blutverwertung besser wird.

Vampire lernen übrigens langsamer als Nicht-Vampire. Ihr untoter Zustand und die Aussicht auf ein ewiges „Leben“ sorgen dafür, daß immer 25% der erworbenen Erfahrungspunkte wegfallen. Außerdem kostet das Erlernen aller Fähigkeiten, 25% mehr Geld als normal. Es dauert erstens länger jemanden zu finden der auch Nachts arbeitet und lehrt. Zweitens will der dann bestimmt auch einen Sonderzuschlag für seine Leistungen bei Nacht.

Es gibt verschiedene Gruppen von Vampiren, die sogenannten Clane, die alle ihre Eigenarten haben. Sie werden unten aufgeführt. Je nachdem, wie viele Vorfahren man hat, gehört man einer Generation an. Das Blut verliert mit steigender Generation an Reinheit und Kraft. Spieler werden der 6.–8. Generation nach Kain angehören.

(So in etwa habe ich die Werte gehalten).

An den Äußerlichkeiten ändert sich bei der Wandlung zum Vampir kaum etwas. Bei allen (außer Nosferatu) wird nur die Haut blasser (außer bei einem BP-Wert von über 20).

Vampire verhalten sich wie in Ihrem früheren Leben. Meist sind sie vorsichtig gegenüber Fremden und schließen selten Freundschaften (hängt auch von der Menschlichkeit ab). Natürlich richten sie Ihr Leben auf ein Existenz in der Nacht aus. Gerdt ein Vampir in den Bluttausch (Raserei), so endet dieser erst wenn der Grund beseitigt ist und ein PW:Sb+30 gelingt.

Raserei oder **Bluttausch** machen den Vampir kurzzeitig zum NSC (Nicht-Spieler-Charakter). Das Tier im Vampir siegt über die Menschlichkeit und versucht möglichst effizient der Gefahr zu entgehen, oder seinem Drang nachzugehen. Jede Runde, nachdem kein Grund mehr für die Raserei besteht, kann der Spieler versuchen seinen Vampir wieder unter Kontrolle zu bekommen. Dazu muß Ihm ein PW:Sb gelingen der alle 10 Runden gemacht werden kann. Das „Tier“ kann alle Disziplinen einsetzen, die nichts mit Intelligenz zu tun haben.

1.1 Allgemeine Vor- und Nachteile

Positiv:

- Fast immun gegen Beeinflussungssprüche (z.B. Hypnose)
- Untot, können also durch normale Waffengewalt, Krankheiten oder Gifte nicht getötet werden (wohl aber verletzt).
- Je nach Ursprung (Clan) mögliche Ausbildung von Disziplinen.
- versenkbar Vampirzähne (außer Nosferatu)

Negativ:

- benötigt 8 Stunden Schlaf tagsüber, sonst Nachteile wegen Übermüdung (z.B. Sinken der Konzentration).
- hat Nachteile zwischen Sonnenauf- und Untergang (-5). Aktionen bei grellem Licht (-2) und Tageslicht (-10) zusätzlich.
- Sonnenlicht richtet bei direktem Körperkontakt Schaden an. Es sind W10 Trefferpunkte kumulativ pro Runde. (1: 1W6, 2: 2W6...)
- Empfindlich gegen Feuer (Verletzungen immer schwer), gesegnete Waffen (doppelter Schaden), Knoblauch (-5) und Weihwasser aus der Hand eines Priesters (2W6 Schaden), extreme Hitze/Kälte, Pfähle durchs Herz (Führt zur Starre).
- Ernährung nur durch Blut möglich, anderes erzeugt Übelkeit. LP-Verluste über 0 hinaus können nur durch Blut geheilt werden.
- schwarze Aura
- muß zweimal pro Woche Blut zu sich nehmen, sonst verfällt er in einen Bluttausch (PW: Selbstbeherrschung+30).

1.2 Clane und Ihre Vor- und Nachteile:

Die Voraussetzungen stellen bei der Infizierung von bereits gespielten Personen keine Wandlungen dar. Vampire eines Clans werden sich zur Schaffung neuer „Kinder“ keine Menschen suchen, die den Anforderungen nicht entsprechen. Bei der Neuschaffung eines Charakters, der direkt ein Vampir sein soll, sind die Werte Voraussetzung (siehe hierzu auch DBdB S.120–121).

Brujah (Aufsässige): Sehr leicht reizbar und rebellisch

Voraussetzungen: M-St81, M-Ge60, M-pA60, H-Sb30

Modifikationen: Resistenzen +2/+3/+3, Abwehrbonus +2, HG W+30

Disziplinen: Geschwindigkeit, Stärke, Präsenz

Gangrel (Wanderer): im Alter und bei Raserei werden sie dem Tier immer ähnlicher (bekommen ein äußerliches Tiermerkmal)

Voraussetzungen: M-Ge81, M-Ko81, M-pA60

Modifikationen: Resistenzen +2/+2/+4, Abwehrbonus +4, HG W+40

Disziplinen: Gestaltwandel, Seelenstärke, Tierhaftigkeit

Malkavianer (Verrückte): (+): leicht geistesgestört und wahnsinnig. Die Macke macht sich in jedem Fall bemerkbar

Voraussetzungen: M-Ig81, M-Zt60, M-pA81

Modifikationen: Resistenzen +4/+2/+2, Abwehrbonus +2, HG W+40

Disziplinen: Auspex, Beherrschung, Verdunkelung

Nosferatu (Monster): sehr häßliche Wesen, mit allem was Fürchten lehrt

Voraussetzungen: M-St60, M-Ko81, M-Ig60, H-Au30

Modifikationen: Resistenzen +3/+3/+3, Abwehrbonus +2, HG W+30, Au=0

Disziplinen: Stärke, Verdunkelung, Tierhaftigkeit

Toreador (Künstler): Verlieben sich leicht in das Schöne (Faszination), sehr empfindlich und leicht gekränkt

Voraussetzungen: M-Ig60, M-Zt60, M-pA81, M-Au81

Modifikationen: Resistenzen +1/+2/+2, Abwehrbonus +2, HG W+30

Disziplinen: Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz

Tremere (Hexenmeister): Sehr an den Clan gebunden, gute Verbindungen aber auch viele Pflichten

Voraussetzungen: M-Zt81, M-Ig90, M-pA60

Modifikationen: Resistenzen +4/+3/+2, Abwehrbonus +1, HGW+20

Disziplinen: Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie, Pfade

Ventrue (Edlen): (+): sehr anspruchsvoll, vor allem bei der Auswahl der Opfer (Suche eine Minderheit aus. Nur von Ihnen darfst Du trinken).

Voraussetzungen: M-Ig81, M-pA90

Modifikationen: Resistenzen +4/+4/+2, Abwehrbonus +2, HGW+30

Disziplinen: Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke

1.3 Die Disziplinen:

Vampir-Clane haben Ihre Eigenarten. Sie pflegen diese und hüten Ihre Geheimnisse sehr sorgsam. Vampire lernen von ihren Ahnen, bestimmte Sinne auszubilden. Disziplinen werden wie Abenteuer-Fertigkeiten gelernt. Die nötigen 2/3 EP sind durch AEP aufzubringen. Geld wird bei der Lehre durch Vampire nicht ausgetauscht und es entstehen auch keine anderen Kosten, da die Gastfreundschaft großgeschrieben wird.

Die Anwendung einer Disziplin kostet den Vampir Blutpunkte in der Höhe der Disziplinstufe (1–5).

Ob der Einsatz gelingt, entscheidet ein Prüfwurf gegen die entsprechende Disziplin. Eine ungelernete Disziplin kann nicht ausgeübt werden, weil der Charakter nichts von ihr weiß oder nicht ahnt wie er sie zu aktivieren hat. Sieht ein Vampir einen anderen Vampir bei der Durchführung einer Disziplin und gelingt ihm ein Prüfwurf+60 gegen das entsprechende Attribut, so beherrscht er diese spezielle Stufe der Disziplin mit 6–Stufe. Hat er alle Stufen der Disziplin auf diese Art „abgeschaut“, so beherrscht er die ganze Disziplin auf +4 ohne einen FP dafür ausgegeben zu haben.

Je nachdem, unter welchen Bedingungen die Disziplin aktiviert wird, kann der Spielleiter Modifikationen geben. Blutmangel, Raserei, Streß bei Angst vor Bedrohung (z.B. Sonnenlicht) können das Vorhaben erschweren (–x). Man kann auch von der Höhe des gelungenen Wurfes auf die Intensität der Disziplin schließen. Ein Ergebnis von 20 reicht z.B. bei Seelenstärke gerade dazu, nicht in Raserei zu verfallen oder panisch zu fliehen, während ein Ergebnis über 30, einem schon für kurze Zeit einen Spaziergang bei Sonnenlicht ermöglicht.

Auspex (Übersinnliche Wahrnehmung) [Zt]

1. Verdopplung der Leistung eines Sinnes
2. Aura-Wahrnehmung (Erkennen der Stimmung und Gesinnung)
3. Gegenstandskunde (Infos über letzten Benutzer)
4. Telepathie (Gedankenlesen)
5. Psychische Projektion (Astralreise in der Geisterwelt ohne Körper)

Beherrschung [pA]

1. Einsilbiger Befehl
2. Hypnose (Idee in Unterbewußtsein einpflanzen)
3. Erinnerung ändern (je nach Erfolg)
4. Beherrschen (Schaffen v. Gefolgsleuten)
5. Besessenheit (Völlige Kontrolle)

Geschwindigkeit [Ge]

1. zwei Aktionen pro Runde
2. drei Aktionen pro Runde
3. vier Aktionen pro Runde
4. fünf Aktionen pro Runde
5. sechs Aktionen pro Runde

Gestaltwandeln [Ko]

1. Rote Augen (Nachtsicht)
2. Wolfsklauen (Krallenangriff +30)
3. Verschmelzen mit Erde
4. Tiergestalt (Wolf/Fledermaus)
5. Nebelgestalt

Präsenz [pA]

1. Ehrfurcht (Faszination erzeugen)
2. Verängstigen (Weglaufen)
3. Entzücken (totale Hingabe erzeugen)
4. Herbeirufen einer Person
5. Majestät (Hochachtung)

Seelenstärke (Widerstehen einer Wirkung) [Ko]

1. Heilige Symbole
2. Weihwasser
3. Holz
4. Feuer
5. Sonnenlicht

Stärke [St]

1. KAW +5
2. KAW +10
3. KAW +15
4. KAW +20
5. KAW +25

Thaumaturgie [Ig]

1. Sinn für Blut (Prüfung des Blutes einer Person)
2. Blutige Ekstase (Zwang für Vampire Blut zu trinken)
3. Blut der Macht (Verstärkt eigenes Blut +30)
4. Vitae-Raub (Blutaufnahme (Konserve) aus der Ferne)
5. Blutkessel (Bringt Blut anderer zum Kochen)

Rituale [Ig]

1. Schutz der Heiligen Zuflucht vor Sonnenlicht
2. Wachgabe
3. Telepathie mit Erzeuger
4. Schutz vor Pfählung
5. Teufelsberührung (Haß-Fluch)

Pfade (Ergebnis abhängig von Höhe des Erfolges) [Ig]

1. Wind
2. Stoß (ein kurzer Kraftstoß wird ausgeführt)
3. Lockruf der Flammen (brennen nur wenn freigelassen)
4. Telekinese
5. Wetterkontrolle

Tierhaftigkeit [Zt]

1. Süßes Flüstern (einfache Befehlskette)
2. Der Lockruf (ruft Tiere einer Art in ihrer Sprache)

3. Lied der Ruhe (Beruhigen auf Tier/Mensch)
4. Geteilter Geist (Handlungen eines Tieres beherrschen)
5. Austreibung des Tieres (Übertragen der eigenen Raserei auf jemand anderen)

Verdunkelung (Wirkt auf das Unterbewußtsein der Opfer) [pA]

1. Schattenmantel (Tarnen in jeder Deckung in Dunkelheit)
2. Unsichtbare Gegenwart (Man Ignoriert Dich)
3. Maske der Tausend Gesichter (Aussehen eines anderen)
4. Verschwinden vor dem Geistigen Auge (Unsichtbarkeit)
5. Schutzmantel (Unsichtbarkeit für die Versammelten (bis zu 5 Personen))

Autor: Dogio the Witch

„Vampire – Die Maskerade“ (287 Seiten, 65.-DM)
 Autor: Mark Rein*Hagen (dts.Ver.)

Alle Rechte an den verwendeten Namen und Titeln liegen bei den Verlagen, die Verwendung stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Verlage: White Wolf (englische), Feder&Schwert (deutsche Version)

2 RFC - Magic

```

-----
|  _ \ |  ___/ /  ___\   | \ / ||  _ | /  ___\ |  _ | /  ___\
|  | | ||  ___ | /      -- | \ / ||  | | | /      -- | /
|  _ / |  __\ | |      |  || | | | | |  _ | |  _ | | |
|  \ \ | |      | |      |  \ / | | | | | | |  _ | | |
|  | \ \ | |      | \____ | | | | | | | | | \ / | | | \____
| /  \ || /      \____/   | /  \ | \ | / \____/  \ /  \____/

```

Diskussions-
forum
rund
um
Midgards
Magie!

Moderiert von Hartmann von der Aue und Marc
 Zuschriften an: march@pool.informatik.rwth-aachen.de

Hallo!

Das letzte war ziemlich RFC-Magic ziemlich lang durch einen ganzen Haufen von Beiträgen aus den News. Wir konnten sie kaum einzeln auseinandersortieren, aber in Zukunft soll es etwas geordneter zugehen.

Hartmann + Marc

Widerspruch oder Einfachheit???

Im Midgard-Regelwerk steht wörtlich:

Das MIDGARD-Magiesystem beruht auf der Grundannahme, daß der physikalische Energieerhaltungssatz weiterhin gültig bleibt. Beim Zaubervorgang zapft der Zauberer eine Quelle der Magie an, die ihm die für den erwünschten Effekt nötige Energie liefert. Als diese Energiequelle dient der hochdimensionale Aether, in dem die zahllosen Parallelwelten des MIDGARD-Universums schwimmen. Um auf diese Quelle der Magie zurückgreifen zu können, muß der Zauberer selbst Energie aufbringen: durch Verbrauchen körpereigener Energievorräte (Verlust von AP) und bei materiellen Zaubern zusätzlich durch die völlige Umwandlung von Zaubermaterialien in Energie, die den erwünschten Effekt ermöglicht, zum größten Teil aber in den Aether abfließt.

[...]

Zauberwerk funktioniert in diesem System im Wesentlichen auf 2 verschiedene Arten: als Speicher für magische Energie oder als Fokus, der das Anzapfen der Quelle der Magie erleichtert.

Soweit das Regelwerk. Was mich dabei stört, ist die Tatsache, daß die Anzahl der möglichen Anwendungen von magischen Gegenständen nicht begrenzt ist, außer für Gegenstände mit ABW 100. Ein Artefakt mit ABW50 kann durchaus 100 Mal funktionieren – theoretisch zumindest – oder noch viel öfter. Die in magischen Gegenständen gespeicherte Energie müßte also eigentlich unendlich sein, da jede

Anwendung eine bestimmte Energie verbraucht und eine unbegrenzte Anzahl von Anwendungen möglich ist. Widerspruch: Wo soll eine unerschöpfliche Energie herkommen (s.o. Energieerhaltungssatz)?

Beispiel: Ein Zauberstab Schlafdorn hat ABW 2, d.h. durchschnittlich 50 Anwendungen. Ein Zauberer, der 50 Mal 1 Oger (Gr. 4) schlafen legen will, braucht insgesamt 200 AP! Für 50 Mal 1 Riesen sogar 450 AP!!! Der Schlafdorn macht das einfach so, egal ob es der erste Kobold oder der 50. Riese ist. Hat der Zauberstab so viel Energie gespeichert? Bei einer solchen Energie müßte ein Zauberstab brummen und knistern.

In AD&D wird ein anderer Ansatz gewählt. Viele magische Gegenstände haben dort LADUNGEN. Eine Anwendung einer magischen Eigenschaft verbraucht eine oder mehrere Ladungen. Wenn keine Ladung mehr vorhanden ist, wird der Gegenstand automatisch zerstört.

Ein Zauberstab z.B. enthält üblicherweise 1W20+80 Ladungen. Wenn man ihn jemandem abnimmt, hat er meist weniger.

Leider kenne ich nicht die AD&D-Regeln für die Herstellung magischer Gegenstände und das Aufladen. Kennt sie jemand von Euch?

Eine Umsetzung in MIDGARD stelle ich mir so vor: Die Herstellung von magischen Gegenständen bleibt ähnlich geregelt wie bisher. Gegenstände, die mit Ladungen arbeiten, haben eine ABW 0 (also keine) oder eine **sehr** kleine ABW, um Fehlfunktionen darzustellen. Nötig ist ein neuer Zauber *Aufladen*, mit dem ein Gegenstand wieder die nötige Energie bekommt. Diesen Zauber kann man – gegen teures Geld – als Dienstleistung bekommen oder eine der Spielerfiguren lernt den Zauber. Weiterhin gibt es eine maximale Anzahl an Ladungen. Wird diese überschritten, so wird der Gegenstand automatisch zerstört.

Die Anzahl der Ladungen, die in einem Gegenstand enthalten sind, bleibt den Spielern normalerweise verborgen (der rechtmäßige Besitzer sollte eigentlich wissen, wieviel noch drin ist, also ist eine Tankanzeige unnötig). Vielleicht können die Spieler es mit Erkennen der Natur des Zaubers herausfinden. Gleiches gilt für den Ladungs-Verbrauch pro Anwendung und die maximale Anzahl an Ladungen.

Die in Midgard üblichen magischen Gegenstände mit ABW haben den Vorteil, daß sie für Spieler und Spielleiter einfach zu handhaben sind – die ABW bleibt immer gleich. Für die auf Ladungen angewiesenen Gegenstände muß der Spielleiter leider buchführen. Wenn den Spielern der Zauber *Aufladen* nicht zur Verfügung steht, kann der Spielleiter die Anwendung besonders starker Artefakte kontrollieren (sie finden niemanden, der das Ding auflädt oder sie finden jemanden, der die Dienstleistung besonders billig macht).

Hat sich jemand anderes schon mal Gedanken gemacht, wo die Energie magischer Gegenstände herkommt?

Autor: Marc

Im MD16 sind die Ergebnisse einiger Regeldiskussionsrunden zusammengefaßt. Zu einigen Punkten, die den Bereich Magie betreffen, muß ich auch noch etwas loswerden:

5. Nahkampfzauber: Im Regelwerk steht, daß ein Zauberer in den Runden, in denen er zaubert, wehrlos ist. Auch bei 1-Sekunden-Zaubern. Der Grund ist die nötige Konzentration. Ein Zauberer kann seine Absicht zu zaubern jederzeit aufgeben, um gegen einen drohenden Angriff nicht mehr wehrlos zu sein.

Situation: Der Zauberer steht dem Kämpfer gegenüber. Der Kämpfer hat den besseren RW.

Meine Meinung: Der Zauberer kann sich **zu Beginn** der Runde entscheiden:

- ich kämpfe und wehre ab (kein Problem für uns)
- ich will zaubern und ignoriere den Kerl (unser Problemfall)

Der Krieger schlägt mit WM+4 zu weil der Zauberer bisher als wehrlos gilt und er trifft. Dem Spieler wird dies, aber noch kein Schaden gesagt. Der Zauberer kann sich dann entscheiden:

- ich wehre ab, aber dann kann ich den Zauber nicht mehr anfangen, weil meine Konzentration in dieser Runde gestört wurde. (Zauberer kann Zaubervorgang jederzeit abbrechen, um nicht wehrlos zu sein)
- ich ignoriere die nahende Klinge und hoffe auf meine Rüstung und die Schwäche des Kerls. Den Zauber kann ich – streng nach Regeln – danach noch anfangen, selbst wenn ich LP verliere.

Meiner persönlichen Meinung nach müßte ein solcher LP-Verlust **vor** Zauberbeginn eigentlich ausreichen, um die Konzentration für den Rest der Runde zu brechen. Also kein Zauber.

7. Konzentration und Abbruch: Zauber wie Stille, Eisiger Nebel usw., die eine Wirkungsdauer haben, aber nicht die Konzentration des Zauberers benötigen, kann man bei uns so aufheben:

Jeder Zauberer weiß, wie er vor wenigen Augenblicken noch einen Zauber gewoben hat. **Er** kann mit einem Gegenzauber die Wirkung rückgängig machen.

Andere können es nicht, weil sie nicht wissen, wie der Zauber genau gemacht wurde. Der Gegenzauber ist nichts, was extra gelernt werden muß, sondern man kann es automatisch, wenn man den Zauber lernt, weil man die entscheidenden Schwachstellen kennt, an denen man ihn selbst unterbrechen kann. (Ähnlich: Konstrukteur oder Architekt, der nur wenige Schrauben oder Steine seines Werkes entfernen muß, um es außer Betrieb zu setzen, statt es völlig auseinanderzunehmen.)

Ein solche Gegenzauber hat ca. die halbe Zauberdauer und kostet die Hälfte der AP.

Autor: Marc

Beiträge in diesem RFC-Magic von:

Hartmann + Marc `march@pool.informatik.rwth-aachen.de`

Zuschriften an das RFC-Magic:

`march@pool.informatik.rwth-aachen.de`

3 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`

Heute, liebe hier versammelte Weise, behandeln wir ein wahrhaftig überirdisches Thema: Wie ist mit der Rüstklasse von Geisterwesen und Bewohnern anderer Existenzebenen umzugehen, die – wenigstens in unserer Welt – keine AP haben. Wozu sollen bei diesen Wesen die Angaben für Abwehr und RK gut sein? Eingbracht wurden bereits drei prinzipielle Verfahrensweisen:

1. Die Wesen werden ganz normal und regelgerecht behandelt, d.h. Angaben für RK und Abwehr sind ohne Belang.
2. Die RK dieser Wesen schützt vor AP-Verlusten. Diese Wesen verlieren nur dann AP, wenn ihre Abwehr mißlingt.
3. Die Rüstung dieser Wesen schützt vor AP-Verlusten, wenn die Abwehr gelingt.

Nun, ich bitte um Wortmeldungen...

Volker: „Also ich halte dieses ‚höhere Dämonen haben nur AP und keine LP‘ für eine Spitzfindigkeit, die lediglich demonstrieren soll, daß man diese Wesen auf der normalen Existzebene nicht töten kann, sondern, daß es lediglich möglich ist, sie vorübergehend zu verbannen. Daher spiele ich diese Wesen (wenn sie gelegentlich mal mit Spielfiguren in Konflikt geraten, was ja auch nicht gerade häufig ist) so, als ob sie gleich viele LP wie AP besitzen. Rüstung und Abwehr werden dann ganz normal gehandhabt. Sinken die AP auf Null, so interpretiere ich das dann so, als ob die „Übertragung“ zwischen den verschiedenen Existenzebenen nicht mehr so richtig funktioniert – mit den üblichen Auswirkungen auf Abwehr und Angriff. Und Erfahrungspunkte gibt es dann auch wie immer für die geraubten AP.“

Hans-Henning: „Wenn ich mir das so überlege, dann bin ich für Möglichkeit 2. Allerdings werden dann die APs des Wesens etwas modifiziert: Das Wesen hat volle AP, die es zum Zaubern benutzen kann. Allerdings werden die AP, die benötigt werden um es zu „töten“ auf 2/3 (abgerundet) dieses Wertes reduziert.“

Gemurmel aus dem Publikum: „Hä? ... Wie meint er das? ... murmelmuremlrumor...“

Hans-Henning: „Ein Beispiel: ein Wesen besitzt 6W6+12 AP und – LP → im Schnitt 33 AP, die zum Zaubern benutzt werden können, davon 22 AP, die direkt im Midgardkörper existieren und durch physikalische oder physische Angriffe (egal ob durch Magie oder handfeste Schläge (meist mit magischen Waffen)) „vernichtet“ werden können. Das heißt, daß durch schwere Treffer auch die „Magie-APs“ verringert werden (verhält sich wie LP und AP).“

Rabe: „Ich finde, wie meistens, daß man nicht leichtfertig das Regelwerk einschneidend und grundsätzlich ändern sollte. Eindeutig stützen die Regeln Möglichkeit eins, wenn nicht explizit etwas anderes in der Kreaturenbeschreibung angegeben ist (wie bei manchen Elementarwesen). Daß Geisterwesen häufig RK=OR haben, ist dann nicht verwunderlich, da ihnen die Rüstung ja egal ist. Die Abwehr ist immer noch dafür gut, daß die SC ja nicht wissen (bzw. eigentlich nicht wissen sollten), daß sie ein Wesen

ohne LP vor sich haben. Dann ist es für die anschauliche Beschreibung des Kampfes immer noch wichtig zu wissen, ob der Geist am magischen Schwert vorbeiwabert oder voll getroffen wird. Bei höheren (gerüsteten) Dämonen sehe ich weniger das Problem. Denn immerhin können einem solche Kreaturen auch mit Körper begegnen, wo ihre Rüstung ja wichtig ist. In der Erscheinungsform, die sie normalerweise auf Midgard haben, sind sie körperlos und haben keine LP, wobei man ihre Rüstung natürlich trotzdem sieht, auch wenn sie nichts nutzt.“

Conradi: „Ich stoße hier gerade auf die Lösung des Problems: Im 1. Midgard Regelwerk steht es. Hier wird bei dem Abenteuer „Das Hügelgrab“ wie folgt verfahren:

- nur bei leichten Treffern wirkt die Rüstung und fängt dem Rüstungsschutz entsprechend AP auf
- bei schweren Treffern wird der volle Schaden abgezogen“

Rabe: „Wahrscheinlich meinst Du mit ‚1. Midgard Regelwerk‘ die zweite Auflage, also die, die in zwei Paperback-DIN-A4-Bänden erschienen ist. Die Regelung von dort löst das Problem allerdings nur bedingt, weil nämlich dort noch eine grundsätzlich andere Behandlung von übernatürlichen Wesen vorliegt. Auch Untote werden dort im Prinzip ähnlich wie von Dir beschrieben behandelt. In der 3. Auflage (der in den Boxen) werden Untote jetzt ‚sauberer‘ – soll heißen mit weniger Sonderregeln – behandelt, indem sie einfach keine AP (bzw. unendlich viele) besitzen. Daß sie nur durch kurz- und kleinhalten zu beseitigen sind, ist so anschaulicher als vorher, und außerdem – wie gesagt – braucht man keine Sonderregeln mehr. Geisterwesen haben nun hingegen keine (bzw. unendlich viele) LP, so daß ich denke, daß auch hier die Philosophie der 3. Auflage darauf hindeutet, daß in der Tat für solche Wesen Abwehr und RK unwesentlich sind.

Ich finde das eigentlich auch gut so, denn das entspricht viel mehr meiner Vorstellung, wie Geisterwesen oder Wesen, die körperlich nicht anwesend sind, kämpfen.“

So, diesmal war das etwas kürzer. Was die Regeln meinen, ist eigentlich klar. Wer das nicht mag, der hat hier genug Anregungen zur Änderung. So, viele Beiträge für zukünftige Diskussionsforen habe ich nicht mehr, legt euch also etwas mehr in die Tasten. Die wenigen Beiträge, die ich noch habe, lassen eigentlich das Thema der nächsten Folgen noch relativ offen. Schreibt also einfach, was Euch auf dem Herzen liegt.

RABE@chemie.fu-berlin.de
Autor: Verschiedene

4 Hobbits haben kurze Beine

oder:
nichtmenschliche SpF im Spiel

Wer hat nicht schon mal mit dem Gedanken gespielt, einen nichtmenschlichen Charakter bei Midgard zu spielen...

...bei mir war's spätestens soweit, als ich den „Herrn der Ringe“ in meine Fantasy-Bibliothek aufgenommen habe (ich kannte das Buch schon vorher, habe aber erst zugegriffen, als die Paperback-Ausgabe in einem mir wohlbekannten Buchladen im Angebot war...). Nachdem ich Tolkiens Meisterstück zwei- oder dreimal nacheinander „verschlungen“ hatte, stand mein Entschluß fest: Als nächste Spielerfigur nehme ich einen Halbling!

Soweit, so schlecht, erst als mein guter, alter Assassine Yandshiva im „Sturm über Mokattam“ den Geist aufgab, stand mir nichts mehr im Wege, doch, achje, meine Würfel ergaben anfangs Alles, nur keinen spielbaren Hobbit...

Da zu dieser Zeit in meiner zweiten Gruppe ebenfalls neue Figuren ausgewürfelt wurden (die alte Gruppe ging „in Rente“), und zwei der beteiligten ebenfalls Nichtmenschen spielen wollten (Zwerg und Elf, interessanterweise in einer Gruppe kicher), begann ich mich mal ein wenig mit den regeltechnischen Vor- und Nachteilen der entsprechenden Charaktere zu beschäftigen. Folgendes fiel mir sofort auf:

Elf: Elfen-Spielerfiguren haben auf den ersten Blick nur einen Nachteil: Die (geringfügige) Verringerung der EP. Ansonsten ist ein Elfen-Charakter geradezu ideal für Spieler, die ein „Werte-Monster“ auswürfeln wollen: Mindestwerte allerorten, erhöhte Resistenzen und zualledem einen Extra-LP. Welche Auswirkungen das automatisch erfolgreiche „Erkennen des Wesens der Dinge“ haben könnte, daran hab'ich damals noch gar nicht mit allen Konsequenzen denken können...

Zwerg: Klein, stark, breit, das hatte ich mir ja schon früher denken können, auch die schon sprichwörtliche Goldgier ...

Nun, da haben wir doch schon unseren Nachteil (und **den** find ich wirklich ok und angemessen): Der Zwang, einen Hort anzulegen. Auch wenn es in höheren Graden (und bei teuren Wertesteigerungen) schon mal ein ganzer Batzen Geldes ist, den die Zwergen-SpF beiseitelegen muß, wiegt das doch in meinen Augen die Zwergen-Vorteile (zusätzlicher LP, min-St etc) auf. **Einen** Vorteil hab'ich allerdings nicht ganz verstanden: Wie man nämlich einem Volk, das im Norden unter tausenden (bekanntlicherweise absolut abergläubigen und magiehaßenden) Waelingern lebt, eine erhöhte Resistenz auf physische und vor allem auf psychische Zauber geben kann...

Nebenbei: In der gesamten Fantasy-Literatur findet man die besten und kunstfertigsten Schmiede unter dem Zwergenvolk, warum also die Begrenzung der Geschicklichkeit...?

Gnome: Oje, dachte ich mir gleich: Gnome sind wohl in keinem mir bekannten Werk der einschlägigen Literatur die absoluten Sympathieträger, wer wird wohl je solch einen Knilch als Spielerfigur haben wollen...

Gut, die Mindestboni für Abwehr und Resistenzen sowie die nicht unbeträchtliche Gifttoleranz haben so etliches für sich, auch die Tatsache, daß immerhin 10 verschiedene Typen von Abenteurern möglich sind, aber eine Verringerung der LP-Basis um 4 und ein AP-Abzug von 3*Grad sprechen doch deutlich für die „Kurzlebigkeit“ (im wahrsten Sinne des Wortes) einer solchen Figur (ein durchschnittlicher Gnom kommt auf 9–10 LP, aber man stelle sich nur den Gr6-Gnomenmagier mit seinen ca. 10 AP (!) vor: Ein Zauber, und tschüß...).

Hobbits: Eine nichtmenschliche Rasse, die nach längerem Überlegen doch gar nicht so übel ist: Eine (als Kämpfer) durchaus spielbare Mischung, irgendwo zwischen Mensch und Gnom, und (gerade aus dem „Herrn der Ringe“) ziemlich ausgiebig charakterisiertes Volk. Die hohen Resistenzen, die Mindest-Ge und die Anfangswerte im Schleichen und Tarnen werden durch die verminderten AP (-2*Grad) einigermaßen gut aufgefangen. Für Halblings-Zauberer gilt hier allerdings das Gleiche wie für die der Gnome: Die AP reichen für nur lächerlich wenige Anwendungen, wirklich „teure“ Sprüche (im AP-Aufwand) fallen für Hobbit-Zauberer wahrscheinlich ganz aus...

An einem langweiligen Dienstag-Nachmittag, wenige Stunden bevor wir wieder spielen wollten, zuckte es mir dann in der rechten (Würfel)-Hand, ich schnappte mir zwei Zeugen und so wurde **er** erschaffen:

Fritriac „Gargamel“ Fritter !!!

hier die jetzigen Werte meines „kleinen Monsters“, zuzufügen wäre, daß die Werte für St, Ge und Ko bei Gradsteigerungen verbessert wurden – Glück muß der Nichtmensch haben!

Händler Grad 7

St 75	Ge 100	Ko 100	In 95	Zt 54
Au 15	pA 100	Sb 68	RW 89	HGW 73

LP 17 (!) **AP 35** (höllisch gut gewürfelt...)

Abwehr +16 **Res.:** 61/18/20/18

Waffenfertigkeiten (ohne Angriffs- und magische Boni):

Kurzschwert	+14
Dolch	+10
leichte Armbrust	+12
kleiner Schild	+ 5

Fertigkeiten:

Schleichen	+12	Reiten	+15
Tarnen	+12	Segeln	+16
Geschäftstüchtigkeit		Seilkunst	+12
Beredsamkeit	+10	Zeichensprache	3
Wahrnehmung	+ 7	Menschenkenntnis	+ 8
Gassenwissen	+ 5	Schwimmen	+16
Himmelskunde		Wagenlenken	+15
Laufen (mußte sein...)	+ 3	Überleben/Wald	+12
Rechnen		Überleben/Wüste	+12

Lesen & Schreiben: Halftan, Albisch, Scharidisch, Vallinga
Sprachen außerdem: Comentang 3, Meketisch 1, Waelska 2, Norgoshami 3

Besondere **Besitztümer:**

mag. Kurzsword (+1/+2) – mit dem er mit +17 angreift und einen Schaden von 1W6+5 anrichtet !
mag. Dolch (+1/+1)

Doppelbogen-Armbrust (aus „Göttliches Spiel“)

versilberte Maß-Kettenrüstung

Kaffee-Handelshaus in Sinda (Mokattam/Eschar)

2 mittlere Handelsschiffe (Zweimast-Dhaus)

Ich werde hier auf eine nähere Charakterisierung und Fritriac's Werdegang verzichten, nur soviel sei gesagt: Seine Hobbys sind Essen und Trinken (stundenlang) und das Segeln- und Schwimmenlernen hat ihn **sehr** viel Überwindung gekostet...

Nun denn, ich hatte meine Figur endlich schwarz auf weiß vor mir liegen, doch schon beim Gewicht fing das Problem an: Ein Halbling von immerhin 110 cm Größe und normalem Körperbau wiegt bestimmt mehr als 10 kg !!! Die Faustregeln für das Gewicht sind für Halblinge und Gnome einfach nicht anwendbar (meiner Meinung nach noch nicht mal für Zwerge). Als zweites Problem kam die Rüstung hinzu: Erleidet ein KR-tragender Hobbit die gleichen -4 auf B wie ein Mensch (da die Rüstung ja entsprechend kleiner und leichter ist) ? Wir haben den Kompromiß geschlossen: Da ein Halbling sowieso nur ca. die Hälfte an Bewegungsweite wie ein Mensch hat und die Rüstung entspr. leichter ist, sinkt auch seine B nur um 2. Alle anderen Einschränkungen und Mali bleiben bestehen.

Aufgrund dieser kleinen Bewegungsweite bleibt einem Hobbit-Kämpfer in Nahkampfsituationen sowieso keine große Wahl: Weglaufen ist nicht ! Herr Fritter hat sich deshalb zuerst mit voller Energie und EP-Einsatz auf die Steigerung seiner Spezial-Nahkampfwaffe beschränkt. Die Taktik der Wahl: Gezielte Angriffe auf die Gliedmaßen (um den Gegner zu entwaffnen oder mit einem Stich wehrlos zu machen). Erst ab dem 5. Grad fing ich an, auch die „händlertypischen“ Fertigkeiten zu lernen bzw. zu steigern, wobei ich anfangs noch besonderes Augenmerk auf Bewegungsfertigkeiten legte (nachdem F.F. ein Schiff „geerbt“ hatte, mußte er einfach segeln und schwimmen lernen...).

Wie der geneigte Leser vielleicht bemerkt: Ich komme inzwischen prima mit meinem Hobbit und seinen Vor- und Nachteilen klar, allerdings ist vor Hobbitzauberern wirklich zu warnen. Inzwischen habe ich auch einen solchen getestet (Heiler), und meine Befürchtungen in punkto Mangel an AP haben sich voll bewahrheitet (er hatte leider auch keine Chance, in einem höheren Grad zu mehr Ausdauer zu kommen... Tod im Grad 4).

Abschließend noch etwas Kritik an einer anderen nichtmenschlichen Rasse – verbunden mit einer Warnung an alle Spielleiter, die sich auf einen Elfenabenteurer einlassen:

Alle Elfen beherrschen als angeborene Fähigkeit *Erkennen des Wesens der Dinge*, ein *EW:Zaubern* ist nicht erforderlich (automatisch erfolgreich). Dies sollte aber von Spielerseite keinesfalls so interpretiert werden, daß der entsprechende Abenteurer jede göttl., dämon. etc. geartete Ausstrahlung automatisch erkennt ! Konzentration ist dazu schon von Nöten (*EdWdD* kostet ja schließlich auch einen AP). Im Zweifelsfall stelle man den Spieler vor folgende Situation: Ein Tempel (möglichst Haupttempel eines ganzen Pantheons) voll mit göttlichstrahlenden Reliquien und Artefakten – und ein Elf, der mittendurch marschiert: Bei automatischem *EdWdD* ohne Konzentration wäre unsere Beispiels-Figur binnen weniger Minuten ihre AP los...

Sollten jemandem einfache und vernünftige Regeln einfallen, was das Gewicht und die Rüstungsmodifikationen oben angesprochener Rassen anbelangt, bitte ich um eine Notiz ans Digest.

Bis dahin

...nice dice, Webster

Autor: Webster

5 Impressum

Danke für die Beiträge an:

ulrich.weber@chemie.uni-giessen.de

Webster

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
march@pool.informatik.rwth-aachen.de
Dogio@uni-duisburg.de
Pille@uni-duisburg.de

„Rabe“ Bjoern Rabenstein
Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
Uwe M. „Dogio the Witch“
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:

Als Text

[ftp.uni-erlangen.de \(/pub/games/roleplay/midgard\)](ftp://ftp.uni-erlangen.de/pub/games/roleplay/midgard)
(Durch Klaus Singvogel und Michael Rettelbach)
[ftp.sun.rz.tu-clausthal.de \(/pub/specials/rpg/midgard\)](ftp://sun.rz.tu-clausthal.de/pub/specials/rpg/midgard)
(Christian Hanisch, leider nicht immer up-to-date)

Als \LaTeX /PostScript

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

Über WWW

<http://www.ang-physik.uni-kiel.de/~hendrik/>
Hendrik S. Roepcke (Panther@saxnot.toppoint.de)

Diskussionsforen:

News Bjoern Rabenstein
Magie Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg

Moderatoren des Midgard-Digest:

Pille@unidui.uni-duisburg.de und
Dogio@unidui.uni-duisburg.de

Wir danken allen Autoren, die zum bestehen des Midgard-Digest beitragen und Klaus Singvogel für die Konvertierung des MD in \LaTeX !

Copyright:

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. Die Verfasser der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.

Mit \LaTeX formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91058 Erlangen – Januar 1995.