

Midgard

D i g e s t

V19

Dieser Digest hats in sich, daß kann ich auf jeden Fall versprechen! Mittlerweile sind wir nun 144 Leute, die in irgendeiner Form am Digest beteiligt sind, Tendenz steigend. Was brauch man da noch Worte?

Pille

Dogio's Gem

Hallo!

Am Wochenende tobt der Wolf in Herne ! Ich werde vielleicht am Samstag mal vorbeischaun...
Sonst mal sehen, wie mein neues PBEM-Experiment ankommt :) 10 Unwissende, die mir auf Gedeih und Verderb ausgeliefert sind ... Har, har, har !!!

Dogio the Witch
16.1.94, Krefeld

Neu! Midgard Archiv der Uni-Erlangen: Tabelle.tar.gz

Diese Tabellen sind eine Abwandlung der ZAK-Tab.ps nun aber im TeX Format. Dies hat den Vorteil das jeder Änderungen an den Tabellen vornehmen kann. Die Tabelle umfaßt nur Zaubersprüche, Zaubertänze und Zaubersalze. Die anderen Sachen(Beschwörungen, Bardenlieder ...) sind nicht in der Tabelle aber wer will kann sie ja einbauen. Ich habe die Zaubersprüche auch auf die Veröffentlichung „Hexenzauber & Druidenkraft“ einem Gildenbrief Sonderdruck umgestellt.

Autor: Peter Oleski

Inhaltsverzeichnis

1	QCCS – Quick-Charakter-Creating-System & Anpassungstips von Midgard	3
1.1	Wie wandle ich einen Midgard-Charakter in QCCS um?	3
2	Midgard-News 95	4
3	Ein Rätsel	5
4	RFC - Magic	5
4.1	Antworten auf Frage nach ZEP	6
4.2	Frage: Gradabhängiger AP-Aufwand	6
4.3	Frage: Kampfzauber mit Reichweite B	7
5	Der Marktschreier	7
6	Und wieder ein paar Zaubersprüche mehr.	9

7	Midgard-Tool auf neuem FTP-Server !!	10
8	Webster's kleine Nach(t)kritik, heute: Waeland	10
9	Impressum	12

1 QCCS – Quick-Charakter-Creating-System & Anpassungstips von Midgard

Es war einmal...

ein Spielleiter, der zu später Stunde noch den Drang nach einer gepflegten Runde verspürte und einige Spieler um sich scharrte.

Man tat sich mit der Wahl des Systems schwer, da keine Zeit zum Erschaffen von Charakteren verschwendet werden sollte. So fanden sich in seinem Abenteuer eine Druidin aus AD&D, ein Paladin aus Rolemaster und ein Schelm aus DSA. Die Zeit konnte so noch in zwei Stunden freien Rollenspiels genutzt werden, wobei es jedoch, hier und da, kleine Probleme gab.

Kämpfe und Magie waren das Thema, bei dem die meisten Fragen auftauchten. Mit diesem Problem im Herzen, begann der Spielleiter mit seinem Schaffen...

Was neues im Rollenspielsektor...

QCCS

Neu ist ...

- Schnelle Entwicklung eines Charakter ohne Regeln zu wälzen (mit fertiger Idee und kurzer Erklärung max. 15 Minuten)
- beliebiger Fantasy-Hintergrund
- Aufteilung des Körpers in 6 Trefferzonen
→ Rüstung schützt nur den Teil, den sie bedeckt
→ realistischere Trefferauswertung
- Magie ist frei. 3 mögliche Quellen der Magie und 15 Magiesparten bieten viel Freiheiten.
→ keine festen Spruchvorgaben
→ Intensität der Magie je nach Situation

Mir ging es beim letzten Con in Bocklemünd tierisch auf den Keks, daß beim Spielen, egal welches System benutzt wird, die Erschaffung eines Charakters mit dem Wälzen von Regeln meist mehr als eine Stunde dauert. „Warum geht das nicht schneller?“ fragte ich mich und designte QCCS. QCCS ist ein erster Schritt in Richtung „freies Rollenspiel“. Der Spieler hat die Möglichkeit, sich selbst einen Wunschcharakter zusammenzustellen, ohne irgendwelche Regelbücher zu wälzen.

Meist besitzt man als Spieler ja schon einen Charakter vom System X. Sagt dieser der Welt des Spielleiters zu, kann er mit wenig Arbeit nach QCCS übersetzt werden und so mit anderen Abenteurern aus den verschiedensten Systemen zusammen spielen.

Der Spieler kommt mit einem (ASCII-Version: 2) Blatt aus, auf dem die Themen: Attribute, Fertigkeiten, Trefferzonen, Übersinnliches und Waffenkünste zu finden sind. **Zufallsentscheidungen** werden bei QCCS mit zwei 10-seitigen Würfeln (Prozent) entschieden. Wer das Storyteller-System (Vampire) liebt, welches mit der 5-Punkte-Basis arbeitet, wird ebenfalls unterstützt. Wer gerne weiß, wo der Gegner den Körper getroffen hat und wen schon immer störte, daß ein Helm nicht nur den Kopf des Gegners schützte, sondern komischerweise auch dessen Füße, dem wird die **Trefferzonen**-Aufteilung gefallen. Die Anwender von **Magie** sind in QCCS nur durch Ihre eigene Phantasie und den Spielleiter begrenzt.

1.1 Wie wandle ich einen Midgard-Charakter in QCCS um?

Midgard-Wert → QCCS-Wert:

100 % / 20	[6]	Übermenschlich	(großartig, meisterlich)
91 % / 18	[5]	Sehr gut	(herausragend, begnadet)
81 % / 14	[4]	Gut	(routiniert, begabt, Anwender)
61 % / 9	[3]	Durchschnitt	(öfter getan, gelernt, Anfänger)
21 % / 2	[2]	Weniger gut	(dürftig, mal versucht, davon gehört)
1 % / 0	[1]	Mies	(untalentierte, unlieb, nie versucht)

Attribute

(St)	=	Stärke	(Ge)	=	Geschick	(AP)	≈	Ausdauer
(LP)	≈	Konstitution	(Ge)	≈	Koordination	(Abwehr)	≈	Reflexe

(Wissensfertigkeiten) \approx Bildung	(In) = Logik
(Zt) \approx Intuition	(Zt-Mag,AP) \approx Willenskraft
(Sb) \approx Ehrgeiz	(Sb) = Geduld
(?) – Toleranz	(pA,?) \approx Humor
(Zt-Priester) \approx Glaube	(Au) = Schönheit
(pA) = Ausstrahlung	(pA) \approx Geschmack
(In) \approx Gedächtnis	
(Beruf,Gesinnung) – Menschlich	
(pA,Sb,?) \approx Ehrlichkeit	
(Sb) \approx Neugierde	
(pA) \approx Benehmen	

Waffenkünste

Hier werden die Waffenfertigkeiten eingetragen.

Übersinnliches

- (EW:Zaubern-Priester) = Anbetung
- (EW:Zaubern-Magier) = Zauberkunde
- (EW:Zaubern-Barde) = Beeinflussung
- (In,Beruf) \approx Gegenstände benutzen

Erlerntes & Angeborenes

Hier werden die allgemeinen Fähigkeiten eingetragen.

Trefferzonen-Tabelle

Aus der Konstitution lassen sich die Werte für die Körperbereiche ableiten. Die Rüstungen bei Midgard entsprechen im allgemeinen nur dem Brustpanzer (Ausnahmen: VR,RR) und sollte entsprechend ergänzt werden.

OR/TR	=	Stoff
LR	=	Leder & v. Leder
KR	=	Kette
PR/VR/RR	=	Platte

Magie

Je nachdem über welche Sprüche ein Charakter verfügt, werden die Gewichtungen vergeben. Von den ermittelten Grundwerten kann abgewichen werden, wenn etwas oft gemacht wurde, oder vom Charakter abgelehnt wird.

Um den Spielleiter nicht im Regen stehen zu lassen, habe ich alle Punkte auf den Charakterblättern in einem Text erklärt, obwohl die meisten Sachen auch so relativ verständlich sind (mir zumindest :).

Die Dokumente, die es hier im Netz gibt, sind alle im ASCII-Format. Wer mich auf CON's trifft, kann sich von mir auch die 'richtigen' Bögen abholen, die ich mit einem Malprogramm erstellt habe.

QCCS in Erlangen:
ftp ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/QCCS)

Let's role the dice !

Autor: Dogio the Witch

2 Midgard-News 95

Der aktuelle Stand der für 95 geplanten Midgard-Sachen schaut so aus:

1. Klee
 - Abenteurer: „Weißer Wolf und Seelenfresser“ (Alexander Huiskes)
 - Abenteurer: „Mord am Schwarzdorn-See“ (Gerd Hupperich)
 - Abenteurer: „Jaguarmond“ (Heinrich Glumpler)
 - Quellenbuch: „Nahuatlan“ (Alexander Huiskes)
 - 1880: Quellenbuch
 - 1880: Abenteuerband
2. VF&SF
 - Abenteurer: „Im Wunderland“ (Peter Kathe)
 - Abenteurer-Sammelband: „Krone der Drachen / Huracans Heimkehr“ (überarbeitete Neuauflage)
 - Quellenbuch: „Rawindra“ (Ludger Fischer & Thomas Kreutz)

3. sonstiges [von Dogio]

- Fanzine: Midgard-Digest Nr. 17 – 69 (Dogio & Pille)
- Fanzine: DausendDodeDrolle Nr. 5 – 8 (Carsten Grebe)
- Fanzine: Gildenbrief

Guten Wurf!

Autor: Harald Popp

3 Ein Rätsel

Ist allerdings nicht von mir, sondern von Eduard Mörike:

Ich bin eine dürre Königin,
Trag auf dem Haupt eine zierliche Kron',
Und die mir dienen mit treuem Sinn,
Die haben großen Lohn.

Meine Frauen müssen mich schön frisieren,
Erzählen mir Märchen ohne Zahl,
Sie lassen kein einzig Haar an mir,
Doch siehst Du mich nimmer kahl.

Spazieren fahr ich frank und frei,
Das geht so rasch, das geht so fein;
Nur komm ich nicht vom Platz dabei –
Sagt, Leute, was mag das sein.

Im Rollenspiel ist es zusätzlich noch ganz nett, wenn man alle drei Strophen einzeln als Rätsel aufgibt und die Spieler erstmal drauf kommen läßt, daß sie zusammengehören.

Was Die Antwort angeht: Nur auf Mail an mich, Ich will euch ja nicht den Spaß verderben :-)
Grüße,

Autor: Benni

4 RFC - Magic

```

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

```

Diskussions-
forum
rund
um
Midgards
Magie!

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

Hi!

Zu dem Thema „ZEP-Vergabe für ziemlich erfolglose Angriffszauber“ entspannt sich hier langsam ein schöner Meinungs-austausch. So ähnlich hatten wir uns das vorgestellt.

Trotzdem gilt der allgemeine Aufruf natürlich weiter: schickt uns Regelfragen, kurze Ideen, Beschreibungen selbstentworfenen Zauber oder Artefakte, Anregungen aus anderen Rollenspielsystemen, trickreiche Anwendungen von Zaubern, usw., die etwas mit Magie in Midgard zu tun haben.

Ganz besonders freuen wir uns über Reaktionen auf bereits veröffentlichte Artikel, da wir hier gern verschiedene Meinungen hören.

Natürlich liefern wir keine festen Ergebnisse nach einer Diskussion, wir können Euch ja keine Vorschriften machen. Aber zum Grübeln und vielleicht zu neuen Ergebnissen kommt man sicher.

Im nächsten RFC-Magic wollen wir haufenweise neue Zauber vorstellen. Einige haben wir selbst entworfen, ein paar haben wir per Mail erhalten, aber hoffentlich kommen noch mehr!

Autor: Hartmann + Marc

4.1 Antworten auf Frage nach ZEP

[Dazu haben wir gleich 2 entgegengesetzte Meinungen erhalten:]

Noch mal zu der Sache mit den Zaubern. Ich sehe irgendwo immer noch nicht das Problem. In der Konstellation, die Marc gestellt hat, ist natürlich derjenige der *Feuerkugel* als Kampfzauber einsetzt, im Nachteil. Andererseits wäre derjenige, der *Feuerkugel* als sonstigen Zauber verwendet, im Nachteil, wenn man mal spasseshalber annimmt, daß der Angriff geklappt hätte. Denn man nehme eine Goblgruppe von 6 Goblins, die sich relativ dicht halten, d.h. sie befinden sich in angrenzenden Feldern. Gelingt es dem Zauberer, die *Feuerkugel* in der Mitte der Gruppe zu zünden, so hat er sogar wenn nur einer der Goblins nicht abwehrt, ungefähr die gleiche EP-Ausbeute wie der Zauberer, der *Feuerkugel* als sonstigen Zauber anwendet. Im Durchschnitt kann man aber wohl davon ausgehen, daß die Hälfte der Gegner nicht abwehrt \Rightarrow der Zauberer macht dreimal so viele EP wie unser Signalfuerer. Das sollte dann schon aufwiegen, daß man auch mal leer ausgeht.

Und schließlich noch: letzten Endes bleibt es ja jedem/r Spieler/in selbst überlassen, wie er/sie seine/ihre Zauber einsetzen will. Wenn's ihm/ihr dann wirklich so sehr um die EP geht, dann soll er/sie es halt bleiben lassen und Kampfzauber nur noch in anderen Situationen einsetzen :-).

Markus

Und die EPs fürs Zaubern: Zauberer bekommen in der Regel weniger ZEP als Kämpfer KEP bekommen (nein wir spielen kein Hack & Slay). Darum gebe ich dem Zauberer immer diejenigen EPs die mehr sind.

z.B.: Schmerzen

Das Opfer verliert auch AP, aber wenn der Zauberer Pech hat, nur sehr wenig, oder gar keine (?).

Aber -4 auf alle EW ist ziemlich deftig.

Deshalb bekommt er bei mir die EPs die mehr sind: entweder als Kampfzauber oder als allgemeiner Zauber.

Roger Frehoff

[Ich habe ja schon im ersten RFC-Magic (als es noch nicht so hieß) meine Meinung deutlich gemacht. Ich sehe das ähnlich wie Roger. Für Angriffszauber erhalten die Zauberer mindestens so viele ZEP wie sie erhalten hätten, wenn sie den Zauber als sonstigen Zauber benutzt hätten.

EP sollen schliesslich ein Maß sein für den Aufwand, den man treiben mußte, die Gefahr, die man einging und den Erfolg, den man hatte. Der Aufwand ist für den Zauberer gleich, egal ob er einen Zauber als sonstigen Zauber oder als Angriffszauber nutzt. Der „Angriffszauberer“ geht aber zusätzlich ein viel höheres Risiko ein (er kann beim Zaubern leicht verletzt werden ...) und der Effekt ist ein ganz anderer, so daß er zu den paar ZEP, die er als Erfahrung aus dem Zaubervorgang holte, noch einige dazu bekommt.

OK, ich gebe zu, das System könnte dadurch noch kampflastiger werden, weil man in tatkräftigen Auseinandersetzungen noch mehr Punkte bekommen kann. Aber es rückt die Differenzen zwischen Kämpfern und Zauberern etwas gerade (ein Kämpfer erhält auch KEP, wenn sein Schlag trifft, aber abgewehrt wird).

Marc]

4.2 Frage: Gradabhängiger AP-Aufwand

[Kurz nacheinander kam die gleiche Frage von 2 Leuten:]

Hallo!

Ich habe ein paar Regelfragen, die bei uns immer noch nicht so ganz gelöst sind. Vielleicht könnt Ihr mir helfen?

bei z.B. dem Zauber *Schlaf*; sprecht Ihr den Zauber und wartet ab wieviel AP ihr dafür abgezogen bekommt (also: Ihr wißt nicht welchen Grad der Gegner hat und dann bekommt ihr vom Master gesagt: „Streiche Dir soundsoviel AP weg“).

Oder sagt Ihr: „Ich glaube mein Gegner ist höchstens Grad 2, Ich setze dementsprechend viele AP für den Zauber ein“ – wenn er höheren Grades war – Pech gehabt!?

Ciao, Thomas

Wie handhabt Ihr Zauber, deren Kosten sich nach dem Grad des Bezauberten richten (z.B. *Schlaf*)? In den Midgardregeln steht, daß *Schlaf* 1AP pro Grad des bezauberten kostet.

Wäre es nicht realistischer (sofern man im Zusammenhang mit Magie dieses Wort verwenden darf... :-), wenn nicht der Spielleiter nach der Durchführung sagen würde, wieviel der Zauber gekostet hat (welchen Grad das/die bezauberte(n) Wesen hat/haben), sondern der Zauberer sagen müßte, er investiert

x AP = (je nach seiner gradmässigen Einschätzung des Opfers) und dann funktioniert es oder eben auch nicht oder schwächer oder...

Martin Blaschke

[In unserer Runde besitzt ein Priester(Krieg) den Zauber *Schlaf*. Der Einsatz erfolgt bisher so: Er meldet beim Spielleiter an, welche Gegner er schlafen legen will, wo also das Zentrum des Wirkungsbereichs sein soll; der SL teilt ihm daraufhin die entsprechende erforderliche AP-Zahl mit.

Übersteigt die erforderliche AP-Zahl die APs, die der Zauberer noch besitzt, so muß er sich die AP abziehen (AP=1, weil wir uns nur bis 1 AP runterzaubern laut eigener Regel) und der Zauber zeigt nicht die volle Wirkung oder gar keine. (Vielleicht wirkt der Zauber nur auf 2 von 3 Opfern im Wirkungsbereich.)

Im Extremfall (wenn der Zauberer also einen Riesen schlafen legen will) sollte er sich also vorher überlegen, ob er mit diesem kleinen Zauber so jemanden „kitzeln“ kann. Der Zauberer weiß ja vorher, auf was er sich einläßt und wird sich darauf vorbereiten, viel Power aufzubringen.

Gegen *Schlaf* und *Macht über Menschen* sind Figuren ab Grad 7 immun. Folge: Zauberer verliert eingesetzte AP, Zauber zeigt nicht die gewünschte Wirkung, wobei der Zauberer aber nicht weiß, ob der Resistenzwurf gelungen ist oder ...

Bei *Schlaf*, *Verwirren*, *Zähmen* ist das Problem nicht so groß, da es ja nur kleine Zauber sind. Man kann also nicht so viele AP verlieren, wenn man mal den falschen Gegner erwischt („den Kleinen da in der letzten Reihe, mit der braunen Robe ...“). Bei *Macht über Menschen* ist das schon riskoreicher: da kann man auf einmal 18 AP verpulvern. In solchen Fällen sollte der SL dem Spieler vielleicht schon die Möglichkeit geben, abzubrechen, nachdem 10, 12 oder 15 AP weg sind und keine Wirkung in Aussicht ist.

Das Risiko, plötzlich fast ohne AP dazustehen, ist der Ausgleich für die große Wirkung, die mit den Zaubern erzielt werden kann. Und das Problem, daß ein scheinbar harmloser Gegner sich als sehr stark entpuppen kann, wenn man ihn angreift, gibt es immer.

So ganz das Wahre ist unsere Regel auch nicht. Hat jemand was anderes?

Hartmann + Marc]

4.3 Frage: Kampfzauber mit Reichweite B

Ich bin erst vor kurzem auf dieses Problem gestossen, da bisher keiner meiner Spieler einen solchen Zauber hatte und ihre Gegner nie dazu kamen, sie einzusetzen.

Es gibt eine Reihe von Zaubern mit Reichweite B, die als Angriffszauber verlangen, den Gegner mit der blossen Hand zu berühren (z.B. *Verletzung*, *Verursachen von Wunden*). Wie lange oder wie oft hat der Zauber aber die Gelegenheit, sein Opfer so zu verletzen? Obwohl im Regelwerk (ich benutze Midgard 2) nichts ausdrücklich steht, glaube ich, daß man seinem Opfer nur je einmal so Schaden zufügen kann.

Aber in welcher Zeit muß das geschehen? Bei der Wirkungsdauer steht „—“. Soll das heissen, bis zum ersten Treffer? Was ist, wenn man dann im Kampf nicht trifft und nach dem siegreichen Gefecht seinen Kameraden freudestrahlend die Hand schütteln will? [Oder der Wirt, der abends unserem „strahlenden“ Helden ein Bier überreicht macht eine nette Erfahrung ... Hartmann :)] Oder hat man diese besondere Wirkung nur im Rest der Runde, in der man gezaubert hat und muß in jeder Runde neu zaubern, egal ob man in der vorigen Runde getroffen hat oder nicht? Oder setzt ihr als Wirkungsdauer 20 oder 30 oder 60 sec ein?

Marc

Beiträge in diesem RFC-Magic von:

Thomas Conradi	<code>conradi@igd.fhg.de</code>
Markus Nickl	<code>msnickl@linguistik.uni-erlangen.de</code>
Roger Frehoff	???
Martin Blaschke	<code>hub-wue!mawurgl.franken.de!martin@hub-n.franken.de</code>
Hartmann + Marc	<code>march@pool.informatik.rwth-aachen.de</code>

Zuschriften an das RFC-Magic:

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

Autor: verschiedene

5 Der Marktschreier

Der Marktschreier (Leserbriefe an das MD)

Hi Freunde!

Ich hoffe ihr habt euch das kleine, arme Regentröpfchen zu Herzen genommen und es gibt ein Eckchen, wo das nun folgende seinen Platz findet!

Tja,...mein erster Beitrag ist eigentlich soetwas wie eine Mahnung an alle, die bisher etwas für den Digest geschrieben oder aber noch etwas schreiben werden.

Mir ist aufgefallen, das sehr viele von Euch, immens viel Zeit und Mühe aufwenden, indem sie sich eingehend mit dem Regelwerk auseinanderzusetzen bzw. neue Regeln zu schaffen versuchen. Meine Meinung dazu: Ich finde es wirklich schade, die eigene Schöpferkraft in solch einer Weise zu verschwenden, denn ein Bedarf nach noch mehr Regeln, sollte eigentlich nicht gegeben sein. Zur Erinnerung: Es geht hier um ein Rollenspiel und wie der Begriff schon sagt, sollte Dieses im Mittelpunkt eines solchen stehen. Regeln sind lediglich zu dem Zweck da, um der Willkür des Masters Einhaltung zu gebieten **räusper** bzw. dem Element des „Zufalls“ Rechnung zu tragen. Neue Regeln sind schön, wenn sie alte in besserer Weise ersetzen, um damit z.B. den Spielfluß in grösserem Masse zu fördern; aber für die meisten Dinge braucht man eigentlich gar keine Regeln: der Meister sollte sich sowieso in Flexibilität üben [Willkür des Masters?! Ts, ts, ts, wer hat den das geschrieben? – Anm. des Autors]

Also denkt dran: Laßt den Digest nicht zu einem zweiten Gildenbrief mutieren, der meiner Meinung nach, in seiner jetzigen Form, keine Zukunft hat. Verwendet eure Kreativität für nützlichere Dinge! Hier eine kleine Wunschliste von mir (he, he, he):

Lieber Weihnachtsmann,

wohl weiß ich das die Liste kommt zu später Zeit, doch war ich fromm und lieb das ganze Jahr und hoff du kannst nur dieses mal, mir solchen späten Wunsch gewähren **außerdem war die Post schuld!**

Ich wünsche mir.....

1. eine rege Beteiligung **aller** am Digest
Kann ich nur unterstützen – Dogio
2. mein besagtes Eckchen
Wird hiermit eröffnet... „Der Marktschreier“ (Leserbriefe ans MD)
3. eine rege Beteiligung am Leser-Eckchen
4. keine unsinnigen Regeln mehr
*ich meine jeder kann selbst entscheiden, ob er eine Regel gut findet oder nicht. Also sendet weiter.
– Dogio*
5. Beschreibungen von anderen Kulturen
(ihre Besonderheiten bzw. Auffälligkeiten im Unterschied zu Unseren)
6. Götter- bzw. Kultbeschreibungen
7. schöne Abenteuerideen
8. schöne Geschichtelchen
9. Liebe für die Welt
Tja, ich habe leider die Zahl der aktuellen Kriege vergessen – Dogio
10. und Euch ein schönes neues Jahr!

Ciao

Autor: Daniel (Cosmic)

Saluton!

Endlich wieder Kommentare zu den letzten Midgard-Digests von mir! ;) [von MDv15 an ... Pille]

Erstmal eine Berichtigung. Beim von Dogio in V.18 angekündigten Kobaltdrachen brauchte er mich nicht erst zu überzeugen, ich hatte das ja vorher schon mal angedroht. Außerdem werden die nicht 32000 sondern nur 3200 Jahre alt...

Zweitens fände ich es gut, wenn die Autoren ihre Texte wenigstens **einmal** durchlesen würden, bevor sie sie abschicken. Dadurch würde manch ein Komma- oder Schreibfehler erwischt...

Ach, zu den leidigen Umlauten. Nach dem Gespräch mit Dogio auf der GFR-VV schreibe ich jetzt doch weiter mit TeX-Umlauten; ich finde sie auch immer noch genauso gut lesbar wie „ae“, „oe“,... und dazu noch wesentlich leichter durch Suchen/Ersetzen in echte Umlaute unzuwandeln (insbesondere, wenn man statt Anführungszeichen doppelte Hochkommas verwendet).

Zu Panthers „Hexer und Mentoren“ in MD15:

Weißer Hexer: So wie aus den Regeln zitiert wurde, meine ich, daß ein „abtrünniger“ W.H. eben nur die **meisten** seiner Kräfte verliert, und daß mit „Kräften“ eigentlich auch nur magische gemeint sein können. Daß er seine physischen Kräfte behält halte ich für selbstverständlich, und es hört sich IMHO auch nicht so an, als ob er sein Wissen (d.h. seine Fertigkeiten) verlieren sollte. Regeltechnisch ist das aber wohl etwas knifflig. Einerseits könnte man argumentieren, daß W.H. „sinnvollerweise“ alle höherstufigen Zauber verlieren und nur niedrigstufige behalten. Andererseits würde es als Strafe auch passend sein, wenn sie nur ihre Grundzauber behielten und Standard- und Ausnahmezauber verlören. Dritterseits sind ja bei den Priestern auch gerade die Grundzauber im wahrsten Sinne des Wortes gottgegeben und daher auch am einfachsten von diesem wieder zu entziehen.

Persönlich wurde ich aus spiel- und „straftechnischen“ Gründen für eine der ersten beiden Möglichkeiten plädieren, aber ich denke nicht, daß ein W.H. **alle** Zauber verlieren sollte. Ohne echte Gedächtnislöschung können auch einem echten Priester nur die Grundzauber entzogen werden, die anderen lernt er ja auch wirklich selbst.

Noch eine kleine Anmerkung zum letzten Satz des W.H.-Abschnittes bei Panther: „Ein W.H. muß aber nicht an seinen Mentor glauben.“ 0. Ich hab's zwar nicht in den Regeln nachgeschaut, aber ich fände das schon irgendwie merkwürdig... Hmm, wo ich gerade drüber nachdenke, Eingebungen eines „Großen Unbekannten“ an eine wohlmeinende Person, wäre natürlich möglich.

Das, was ich aber eigentlich ansprechen wollte, ist das Wörtchen „glauben“. Es taucht, insbesondere bei Rollenspielen, des öfteren in der Fantasy im Zusammenhang mit Welten/Kulturen auf, die ein polytheistisches Weltbild haben. Ich denke, in solchen Kulturen dürfte i.a. **jeder** an **alle** Götter **glauben**. Es mag natürlich so sein, daß nicht jeder alle Götter **verehrt** (z.B. weil sie ihm nicht gefallen oder weil er gar nicht von ihnen gehört hat). Soweit ich weiß, war/ist es auch bei entsprechenden irdischen Kulturen so, daß die Leute je nach Situation zum entsprechenden Gott gebetet haben: wenn es um eine Seereise ging zum Meeresgott, bei einem Geschäft zum Gott des Handels, bei einer Krankheit zum Gott der Heilung (oder einem entsprechenden Gott, der die Krankheit ausschickt, um ihn zu besänftigen – woran man auch sieht, daß auch zu „bösen“ Göttern durchaus aus „guten“ Motiven gebetet werden kann), etc.

Tja, eigentlich wollte ich in einem Rutsch auch die anderen MDs „abhandeln“, aber das dauert jetzt zu lange, denn ich muß zu unserer Midgard-Runde (sonst schimpft die Stafanie wieder mit mir).

Ach ja, den „Waffenkunde“-Artikel fand' ich noch echt interessant!

Read you next Mail/MD...

Autor: JuL

lerchj@hp.rz.uni-duesseldorf.de
Jürgen Lerch

Störe nie einen Drachen, denn du wirst
knusprig sein und gut mit Ketchup schmecken

6 Und wieder ein paar Zaubersprüche mehr.

Ebenentor (Bewegung)

Stufe: G AP: var Zd: 8 sec
phk/ment RW: 15m Wb: – Wd: Z

2300 FP

Art –

Ermöglicht innerhalb d. Sichtbereiches mit geistiger Kraft an einen anderen Ort zu wechseln. Nicht durch feste Materie, oder Körper. Mineralien können behindern. 1 m → 2 AP. Bei Rematerialisation ca 2sec leicht desorientiert.

Flammenhand (Kreation/Kampf)

Stufe: 4/Gr AP: var Zd: 10 sec
phk/ment RW: – Wb: B Wd: 1 min

800 FP [nicht mag.Wesen]

Art: (Dr,Pr,Or)

Mag. Flammen umlodern die Hand.

8AP pro Hand. EW:+8(+Waffenloser Kampf) um Treffer zu erzielen. Autom. SS v. 1W6-1 (mind.1 TP).

Nur PW:phk erlaubt.

20-25: -1 26-32: -2 33-36: -4 > 36: -6

Gottesfeuer (Kreation/Kampf)

Stufe: G AP: 10 Zd: 20 sec

phk/ment RW: 25 m Wb: 1 Ws/Ob Wd: -

1500 FP

Art: (Or,Pr)

Heiliger Spruch, bei dem rotlodernde Flammen der zornigen Götter ausgesandt werden um dem Betenden zu helfen und seinen Feind zu rösten. Wirkt leider nur selten, dann aber sehr wirkungsvoll.

Senhelf (Kreation/Kampf)

Stufe G AP: 15 Zd: 30 sec

phy/ment RW: Z Wb: 1 Ws (B) Wd: 2 min

2000 FP

Art: (Dr)

Naturkräfte stärken den Angriff und helfen bei der Verteidigung.

- Der Schaden wird 1w6+2TP erhöht.
- Abwehr um +3, Ausweich um +5.

(Leider hilft Sen nicht immer)

Nach Anwendung Schwächung des gesamten Organismus.

Autor: Marty

7 Midgard-Tool auf neuem FTP-Server !!

Hallo!

Ich habe hier auf unserem Fachschaftsrechner ein kleines RPG-Archiv angelegt. Es hat die Adresse:

yeti.faveve.uni-stuttgart.de

Bisher enthält es nur die Netplot-Files und ein Excel 5.0 File zum Erstellen und Ausdrucken von Midgard-Charakteren, das ein Freund von mir geschrieben hat. Ich finde es einfach genial.

Rechtlicher Status: GNU Copyleft :)

Kommentare und anderes an mich unter: **joachim@yeti.faveve.uni-stuttgart.de**

Wenn jemand noch etwas Interessantes hat, insbesondere Stories, mailt sie mir doch einfach !!!

Autor: Joachim Jordan

8 Webster's kleine Nach(t)kritik, heute: Waeland

```
*****
*****
***** Webster's kleine Nach(t)kritik *****
*****
*****
*****
```

Unter diesem Titel werde ich einige mir bekannte Midgard-Abenteuer und – Quellenbücher dem geneigten Rollenspieler näherbringen – wer kauft schon gerne die Katze im Sack ???

Meine Meinung über die beschriebenen Abenteuer/Bücher/Artikel kann, wie sollte es anders sein, natürlich nur meinen subjektiven Eindruck widerspiegeln. Sollte es Kritik an meinen Ausführungen geben, nur 'ran damit, ich bin hart im nehmen... :)

Waeland

Gildenbrief-Quellenbuch

(c)1991 by Verlag für F&SF-Spiele, Friedberg

ISBN 3-924714-15-0

z.Z. leider vergriffen

Olaf Moehle und Stefanie Lammers haben unter Mitarbeit von S. Scheurer und Jürgen Franke aus der Essenz einiger Gildenbrief-Veröffentlichungen, Material aus „Im Reich des Frosthexers“ und in Anlehnung an das Land Waligoi (Magira) eine meiner Meinung nach sehr gelungene Beschreibung des rauen Nordens von Midgards Ostkontinent Sirao geschaffen.

Die Karte und die Beschreibung der verschiedenen Landschaftsformen, des Klimas und die Kurzbeschreibungen der wichtigsten Städte lassen dem Spielleiter ausreichenden Spielraum für eigene Abenteurerschauplätze in praktisch jeder Gegend Waelands, trotzdem gibt die Landesbeschreibung (5 1/2 Seiten incl. (!) Karte) einen guten Einblick in Landschaft, Wetter und die rauen Voraussetzungen auf Reisen durch und in dieses Land (kurz und gut).

Etwas ausführlicher ist die Beschreibung der vier waelischen Hauptstämme geraten: Die gefürchteten Seewölfe der Aeglier, die Händler der Godren, die genauso wehr- wie hühnenhaften Freden und die nomadisierenden veidarischen Viehzüchter. Ausführungen über Gesellschaft und Lebensart der Stämme, ihrer Hauptgottheiten und Lieblingswaffen sowie ein kurzes Zusatzkapitel über das Zwergenvolk von Dvarheim geben dem Spieler, der sich für eine Figur aus diesem Land entschieden hat, eine plastische Vorstellung von den Lebensumständen und ziemlich gute Anhaltspunkte zur Erstellung einer plausiblen Vorgeschichte des Charakters.

Einem kurzen Abriss der waelischen Geschichte, die durch das Vorrücken und Verschwinden des Eiwes im Norden geprägt wird, folgt ein Kapitel über den ausgeprägten Götter-, Schicksals- und Totenglauben, Sekten und Glaubensgemeinschaften, die wälische Gesetzgebung sowie den Handel in diesem Land. Außerdem wird eine Auswahl der rauen Vergnügungen und Spiele vorgestellt, die bei verschiedenen Anlässen üblich sind. Anhaltspunkte zur Namensgebung von Charakteren und eine Kurzeinführung in das „kulinarische“ Waeland runden dieses Kapitel ab.

Mich persönlich faszinierte am meisten an diesen Ausführungen die Tatsache, daß es in Waeland keine Ordenskrieger im eigentlichen Sinn gibt: Sie werden ersetzt durch die Fylgdyrim, Kämpfer, die ihr Leben einer der vier Hauptgottheiten geweiht haben und – bei entsprechendem Lebenswandel – als Dank dafür verschiedene göttliche Gaben erhalten. So kann ein Fylgdyr Asvargrs z.B. die Fähigkeiten *Heiliger Zorn*, *Segnen*, *Tiergestalt* (Wolf oder Bär), *Berserkergang* und *Beschleunigen* erhalten, Anhängern der Weisheitsgöttin Wyrđ kann die Gabe der Weissagung verliehen werden etc..

Eine mögliche Auswahl „normaler“ Charakterklassen sowie spezielle waelische Charaktere, ihre Lernschemata und spezielle Fertigkeiten bilden den Inhalt des nächsten Abschnittes.

Meiner Meinung nach nicht unbedingt notwendig ist die folgende Beschreibung der Jarls (Stammeskönige). In dieser Ausführlichkeit beschränken sie die Freiheit des Spielleiters unnötig (sollten diese in einem Selfmade-Abenteuer vorkommen). Was hier die Spielwerte einer berühmten Barbarin und Seewölfin und eines Kopfgeldjägers verloren haben, wage ich nicht zu mutmassen...

Interessanter sind die folgenden Kapitel über Zauberei, waelisches Zauberwerk und das spezielle Bestiarium (teilweise aus „Im Reich des Frosthexers“): Thrain's Hammer und die Mörderpinguine sind **echt** gelungen !!!

Für die Freunde ausgearbeiteter Städte folgt ein kleiner Leckerbissen: Skadre Huldre, ein Militärlager der Freden. Grundrißzeichnungen von Wohnhäusern, eine ziemlich genau ausgearbeitete Fürstenburg und ein Stadtplan sowie die Charakterbeschreibungen und Spieldaten der wichtig – sten Einwohner (vom Fürsten bis zum bösen Hexer) bieten einen (fast) fertigen Hintergrund für ein kleineres Stadtabenteuer.

Wenn man schon über eines der berüchtigsten seefahrenden Völker Midgards schreibt, darf eine Schilderung der gebräuchlichen Schiffstypen nicht fehlen. Schön beschrieben: Der „Wogenwolf“, eine Knorr, das typische waelische Handelsschiff.

Alles in allem ist „Waeland“ eine gelungene Landes- und Kulturbeschreibung, die vor allem dem Spielleiter genügend Freiraum für die eigene Phantasie läßt. Leider ist der Band im Handel vergriffen und eine neue Auflage anscheinend (noch) nicht in Sicht...sollten sich allerdings genug Leute für dieses Werk interessieren...wer weiß !

Genug der Kritik,

Autor: Webster

9 Impressum

Danke für die Beiträge an:

popp@iis.fhg.de	Harald Popp
benni@hera.rbi.informatik.uni-frankfurt.de	Benjamin Baermann
kaspers@wiwi.uni-frankfurt.de	Daniel „Cosmic“ Kaspers
lerchj@hp.rz.uni-duesseldorf.de	Jürgen Lerch
Marty@mao.sh.sub.de	Detlef „Marty“ Matysiak
joachim@yeti.faveve.uni-stuttgart.de	Joachim Jordan
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	„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:

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://ftp.sun.rz.tu-clausthal.de/pub/specials/rpg/midgard)
(Christian Hanisch, leider nicht immer up-to-date)

Als L^AT_EX/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 L^AT_EX!

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 L^AT_EX formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91058 Erlangen – Januar 1995.