

# Midgard

## D i g e s t

### V4

Hallo ! Schon Nummer 4 ! Magie & Stahl seien mit Euch... Ich hoffe meine kleinen grafischen ASCII-Bildchen stören nicht allzu sehr<sup>1</sup>, sondern lockern das Bild etwas auf. Leider verfügt ASCII nicht über Farbnormen oder anderen Schnickschnack... Glaubt mir, ich würde es ausnutzen<sup>2</sup> :) Ach ja, wenn Ihr wißt, wo ich andere „Textbilder“ her bekomme... Bitte schreibt es mir. Ich stelle übrigens mit großer Freude fest, daß sich immer öfter Leute mit Beiträgen beteiligen...

Dogio  
Krefeld, den 14.10.1994

„Bakterien, Flöhe, Ratten ? Heiler, was redest Du da ? Die Pest ist eine Strafe der Götter !“ Äkris (PF)

Wie immer der Aufruf !!! Schickt uns bitte Euere Texte !!! Denn davon existiert dieses Digest...

## Inhaltsverzeichnis

1	Mondstaub (Drogenart)	2
2	Die Kuppelstadt der Amazonen (Spielidee)	2
3	Midgard via FTP	3
4	Durchbrechen (Regelerweiterung)	3
5	„Noppa“ oder „Wer schwingt die Würfel im IRC“	4
6	Ein besonderer Charakterzug	4
7	Fragen, Fragen, Fragen... das Midgard-FAQ – Diesmal zum Thema „Kampf“	5
8	Impressum	6

---

<sup>1</sup> Doch! – Klaus

<sup>2</sup> Gott-sei-dank nicht! Das kostet viel zu viel sie nach L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X zu konvertieren. – Sorry wegen der bescheidenen Qualität, Klaus.

# 1 Mondstaub (Drogenart)



Mondstaub ist ein hellbläuliches feines Pulver, das bei Kontakt mit den Schleimhäuten eines Menschen, giftige Substanzen in die Blutbahnen einbringt. Die Folgen sind, wenn eine Resistenzprobe gegen das Gift mißlingt, Euphorie, Kampfbereitschaft, eine Verbesserung des Sehens in Dunkelheit und eine Steigerung der persönlichen Ausstrahlung um 10 Punkte. Diese Wirkung hält je nach Konstitution  $\pm 120 + W100 - KO_2$  Minuten an und läßt dann rasch nach. Es folgt ein mattes Gefühl der Leere und Unlust, welches sich durch erneuten Konsum von Mondstaub garantiert vertreiben läßt. Die Suchtgefahr dieser Droge liegt bei 20% und die Rückfallgefahr nach einem dreiwöchigem Entzug (mit mieser Laune), bei 30% (Denn so schlimm war der Entzug ja nun auch wieder nicht...).

**Nebenwirkungen:** Bei einem Entzug kann die pA permanent um 10 sinken (10%), das Aussehen um 5 sinken (20%) oder eine Fertigkeit, die vom Geschick der Person abhängt um 2 sinken (20%/Wahl des Spielleiters).

Mondstaub wird aus dem Hut des Aaslingpilzes hergestellt, der vorwiegend in Rawindra zu finden ist. Aaslingpilze wachsen, wie der Name schon sagt, vorwiegend an Stellen, wo Lebewesen verendet sind. Ihr Hut besitzt die Form eines Halbmondes und eine leicht bläuliche Farbe. Der Rumpf des Pilzes ist weiß. Zur Herstellung von Mondstaub wird nur der Hut verwendet. Er wird getrocknet, pulverisiert und bei einer Temperatur von 30 Grad, 20 Tage trocken gelagert.

Mondstaub ist in Rawindra eher eine Droge der Armen. Außerhalb des Landes jedoch hat man vor allem bei Armeen seine Wirkung vor einem Kampf schätzen gelernt und zahlt teilweise hohe Summen für das Pulver. Aus diesem Grund hat das eine oder andere Schiff, welches aus Rawindra ablegt, einige wetterfeste Fässer mit dem Pulver an Bord.

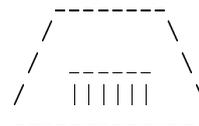
Die Preise liegen zwischen 1GS / Dosis (=2g) in Rawindra und 10GS / Dosis in nördlichen Gefilden von Midgard, wo der Mondstaub teilweise sogar noch verschnitten ist.

[Achtung: Hier soll Nicht der Konsum von Drogen gutgeheißen werden, ich hoffe meine Ironie in Hinsicht auf das Thema „Sucht“ ist klargeworden.]

*Autor: Dogio the Witch*

# 2 Die Kuppelstadt der Amazonen (Spielidee)

(Eine etwas ungewöhnliche Idee für ein Spiel)



Wir wurden einmal seeehr weit in die Vergangenheit geschickt. Dort war die Welt noch Xanth-mäßig magie-getränkt. Wir kamen in einer Kuppelstadt von einem Amazonenvolk an. Alle Bewohner kommunizierten vorwiegend telepathisch miteinander; die Männer beherrschten nahezu keine Magie (= Level-3-Magier), die Frauen hingegen unvorstellbar... In der Kuppelstadt gab es Rolltreppen, Laufbänder etc., alles hübsch auf Magie basierend. [...]

Den Mädels mußte von der Gruppe außerhalb der Stadt geholfen werden. Zur Hilfe dabei gab es von ihnen

- für die Zauberer etliche Sprüche
- für die Kämpfer die Fähigkeit „Zwiesprache miteinander, automatisch“

Die Stadt wurde auf einem magischen intelligenten Papierdrachen verlassen (2m \* 10m, wasserempfindlich, Runterfallen dank allseitiger magischer Wände nicht möglich, Steuerung 8AP/Std durch Zauberer..) Irgendwo hört (kurz vor nebelbedecktem Gebirge [Wasser!] und hinter einem Meer) die genannte massive Magie auf (es geht abwärts..). Hier ist die Welt irgendwie noch nicht fertig erschaffen – „unten“ fehlt in der Gegend die Schwerkraft.

Dafür funktioniert die „gewohnte“ Magie ab hier besonders gut (mindestens vierfache Wirkung aller Sprüche), was z.B. aus einem Feuerfinger einen 3m-Flammenwerfer macht und auch bei einem Experiment mit *Anziehen* nette Resultate mit sich bringt.

Zu Fuß geht es weiter; im Folgenden trifft man unter anderem den lieben Gott Ormut. Total trottelig versucht er sich an der Erschaffung von diversen Pflanzen und Tieren aus göttlichem Lehm.

(zusammenbrechende Riesenpilze dank mieser Statik, intelligente Bäume, welche vor springenden Eichhörnchen die Zieläste fortziehen und gerne Geschichten hören...)

Die Gruppe geht Ormut mit diversen Lehm-Basteleien zur Hand. Einer von der Gruppe erläutert Ormut auch das Nötigste, damit er einige Krankheiten (Erkältung..) erschaffen kann.

Ormut's Frau ist eine richtige Xanthippe, welche er nicht zufriedenstellen kann. So läßt dieser sich die Gelegenheit nicht entgehen, umgibt ein Gruppenmitglied mit der Illusion seines eigenen Aussehens und schickt ihn für eine Nacht dorthin, damit er stellvertretend einen Sproß zeugt.

[*dieser Halbgott „wird es übrigens gewesen sein“, der am Ende seines Lebens die ganze Gruppe in die Vergangenheit „geschickt haben wird“, damit er selber gezeugt „worden sein wird“...*]

Na, in dem Stil geht es über etliche unterhaltsame Abende...

*Autor:* Tim Berndt

### 3 Midgard via FTP

```

()=====()
  // / ___/_ _ // _ //
  // / / / / / / / / / /
  // / ___/ / / / ___/ //
  // / / / / / / / /
  // /_ / /_ /_ /_ //
()=====()
```

Einer der Server, die Platz für Midgard-Daten bereithalten, ist Erlangen. Dort finden sich bis dato schon diverse Dokumente im „.ps“-Format (.ps = PostScript, eine Druckeremulation) die sich offenbar nur Ausdrucken lassen, oder mit einem speziellen Programm namens „Ghostview“ anschauen lassen.<sup>3</sup>

Außerdem fand ich eine Datei, die alle (mir bekannten) Sprüche, incl. Lernkosten je Typ pro Zeile auflistet. Es ist mit dieser Liste möglich für einen speziellen, magischen Charakter ein „Lernblatt“ zusammenzustellen.

Deutsche RPG-Server:

```
ftp.uni-erlangen.de      /pub/games/roleplay/midgard
ftp.sun.rz.tu-clausthal.de /pub/special/rpg/midgard
```

Wir werden in Zukunft das Digest wohl auch über diese Server zur Verfügung stellen (neben der Mailing-Liste).

*Autor:* Dogio the Witch

### 4 Durchbrechen (Regelerweiterung)

Eine häufige Spielsituation besteht darin, daß man unbedingt durch einen gesperrten Gang muß, um z.B. den dahinterliegenden Ausgang zu erreichen, oder daß ein höchst mächtiger, aber wie üblich feiger Magier sich hinter einer Reihe von Kriegeren vor Nahkampfangriffen schützt und von dort die Gruppe mit unangenehmen Zaubersprüchen traktiert. Diese neue Regel soll simulieren, daß es nicht immer unbedingt nötig ist, erst alle Gegner niederzukämpfen, um sein Ziel zu erreichen:

In ihrer Bewegungsphase führt die durchbrechende Figur einen EW:Geländelauf aus, bei dessen Mißlingen sie im Kontrollbereich des ersten Gegners zum Stehen kommt. Gelingt der EW dagegen, so können alle Gegner deren Kontrollbereich durchquert wird einen Angriff gegen den Durchbrechenden führen, sofern sie in dieser Runde keine anderen Handlungen vorziehen. Für den Durchbrechenden ergibt sich eine WM-2 für den WW:Abwehr. Wird hierbei ein schwerer Treffer erzielt, ist der Durchbruchversuch ebenfalls mißlungen und der Durchbrechende kommt im Kontrollbereich desjenigen Gegners zum Stehen, der den schweren Treffer erzielt hat, kann aber noch handeln, sofern er sich nicht mehr als B/2 bewegt hat. Ist kein schwerer Treffer erzielt worden, so war der Durchbruch erfolgreich und die Figur kann sich insgesamt um ihre volle Bewegungsweite, bzw. mit B/2 wenn sie in dieser Runde noch handeln will, bewegen.

*Autor:* Stefan Lipgens

---

<sup>3</sup>Man kann mit „ghostscript“ auch drucken! – Klaus

## 5 „Noppa“ oder „Wer schwingt die Würfel im IRC“

```

      ()=====()
      // /  _ _ _ /  _ _ _ /  //
      // / /  _ / /  _ /  //
      // /  _ _ _ / /  //
      // / /  _ /  _ /  _ /  //
      // _ /  _ /  _ /  _ _ _ /  //
      ()=====()

```

Zu allererst: Noppa läßt sich mit `/INVITE Noppa #midgard` holen.

Ich habe mal Teile des Info-Textes für Euch eingedeutscht...

„Hallo, ich bin Noppa – Der (Ro)-Bot-(er) mit Persönlichkeit.“ So meldet sich Noppa, wenn Ihr `/msg noppa` eingibt...

Folgende Hilfen können mit `/msg noppa help <command>` angefordert werden:

### 1. help

Folgende Befehle versteht Noppa: `leave`, `join`, `help`, `whoami` `tell` `games` `time` Solltest Du mehr von Noppa wollen, mußt Du Dich registrieren lassen. Du mußt einen SL fragen, Dir dabei zu helfen. Meist sind genügend davon auf `#ad&d` (Versucht es mal bei „Magel“ aber sagt nicht, daß ihr von mir kommt :) Er ist ein Deutscher, der oft online ist und sich immer über einen netten Talk freut... sehr nett !)

### 2. rolling

Das Würfeln ist eine der Hauptaufgaben von Noppa. Du kannst mit Noppa würfeln, indem Du einfach schreibst. Versuche es mal mit:

```
d6 d00 3d6 6#3d6 6#d8+7 2#d20 3*4/52n
```

### 3. Syntax

Um nur für Dich zu Würfeln, mußt Du es mit `/msg noppa tun`. Wenn Du es nur dem Spielleiter mitteilen willst, geht es so:

```
/msg noppa tell GM ich leere die Taschen von Dogio d100
```

(GM ist hier nur ein Beispiel-Nick. Mehr dazu mit: `/msg noppa help tell` für mehr Informationen)

### 4. Messages

Registrierte User können Nachrichten für andere hinterlassen. (Befehl: `msg`) Die, für einen archivierten Nachrichten, werden bei Betreten eines Channels mit Noppa ausgegeben.

Das Löschen der Mails erfolgt mit `delete`.

Es ist mit Noppa also sehr einfach möglich ein Rollenspiel im IRC zu realisieren. Außerdem hält Noppa den Channel `#midgard` aufrecht. Noppa ist ein Bot (ein Programm), so daß er sich kaum mit Euch unterhalten wird. Seid also nicht böse, wenn er nicht antwortet ! Solltet Ihr doch mal von Noppa angequatscht werden, so ist es möglich, daß „Jone“ (Nick des Noppa-Erschaffers) wieder einmal in seinen Bot geschlüpft ist ...

Ach und noch etwas: es ist durch `/whois noppa` sehr einfach die Rollenspiel-Channels ausfindig zu machen...

*Autor:* Dogio (ich hoffe alles ist so korrekt, wie ich es schrieb, das wichtigste sind eh die „Spielfunktionen“)

## 6 Ein besonderer Charakterzug

oder „Die Freiheit bei der Charaktererschaffung“

[*Bezug: MD-3 „Ein weißer Hexer“*]

Ich kann sowas nur unterstützen. Wer mir (als Master) ein überzeugendes Konzept seiner Figur liefert (beim Auswürfeln, oder besser: kurz danach), mit dem rede ich auch gern über Veränderungen.

Am leichtesten ist das in der Regel bei den Priestern und Ordenskriegern möglich. Wer hier fleißig seinen Orden ausarbeitet, dem individualisiere ich auch gerne seine Figur.

Beispiel: Ein Kältepriester, der aus Waeland kommt und so in seinem Glauben an die Kälte versunken ist, daß er jeglichen Hitzeschaden doppelt erleidet, Kälteschaden aber nur halb. Markante Kältesprüche sind allesamt Grundzauber, wenn er mich aber fragt, wo er Feuerkugel lernen kann, frag ich ihn zurück,



## 8 Impressum

Diesmal beteiligte Personen:

<b>Tim Berndt</b>	<code>tim@timhh.sh.sub.org</code>
<b>Stefan Lipgens</b>	<code>acp52@rs1.rrz.Uni-Koeln.DE</code>
<b>Bernd Reh</b>	<code>reh@rhrk.uni-kl.de</code>
<b>Hendrik S. Roepcke</b>	<code>panther@toppoint.de</code>
<b>Uwe Lerch</b>	<code>lerchu@hp817s.rz.uni-duesseldorf.de</code>
<b>Pille</b>	<code>Pille@unidui.uni-duisburg.de</code>
<b>Dogio</b>	<code>Dogio@unidui.uni-duisburg.de</code>
<b>Klaus Singvogel</b>	<code>kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de</code>

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

Inzwischen auch über FTP erhältlich: `ftp.uni-erlangen.de` (`/pub/games/roleplay/midgard`)  
`ftp.sun.rz.tu-clausthal.de` (`/pub/special/rpg/midgard`)

**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, 91634 Wilburgstetten – Dezember 1994.

Vielen Dank !

Viel Spaß in der Zukunft !

Und nicht vergessen: Mailt !

Das Midgard - Digest