

Midgard

D i g e s t

V6

Dogio's Gem

Oh Alaman ! Wo soll das noch alles hinführen ? Schon die V6 des Midgard-Digest... Was Pille und mich besonders freut, ist daß das Midgard-Digest bei Euch so gut ankommt. Leider merke ich, daß viele von Euch scheinbar noch nicht das MD-V0 gelesen haben... Uns interessiert wirklich **Alles** was mit Midgard zu tun hat und sich als ASCII-Text veröffentlichen läßt!

Wenn ihr glaubt, die paar Schnipsel die Ihr, oder einer Euerer Freunde, zuhause noch auf einer Disk habt, können damit wohl nicht gemeint sein... Quark ! Sofort mailen !

Euere Meinung zu den Erweiterungsboxen / -Abenteuern interessiert uns auch, weil Ihr damit anderen die Kaufentscheidung erleichtert...

Witzig finde ich übrigens, daß öfter Leute auf #midgard erscheinen (TOPIC: Midgard – Das deutsche Rollenspiel) und dann Fragen: „Was ist den Midgard ?“ Dann frage ich mich immer: Wie kommen die auf den Channel ? (dumme Antwort: `join #midgard`). Das witzigste war der DSA-Fan letzte Woche. Es hat etwas gedauert, ihm Midgard zu erklären, aber es hat auch sehr viel Spaß gemacht :) An dieser Stelle Grüße an TheOak, Phoenix und McLibboc !

Dogio the Witch (aka Uwe)
Krefeld, den 28.10.1994

„Und Ihr seid sicher, daß er diesen Hebel zog ? Oder den Anderen ???“ [BLW]

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

Inhaltsverzeichnis

1	Charakter-Generatoren via FTP	3
2	Fragen, Fragen, Fragen... das Midgard-FAQ – „Allgemeines“	3
3	Der Elfling als SC (Waldelf, Rassenbeschreibung)	4
3.1	Die rollenspieltechnische Beschreibung des Elfling	4
4	Änderungen/Ergänzungen von Midgard-3	6
4.1	Midgard 3 – Kleine Verbesserungen	6
4.2	Midgard 3 – Kleinste Verbesserungen	6
4.3	Midgard 3 – Kleine Probleme	6
4.4	Offene Probleme	6
4.4.1	Problem im Midgardsystem	7
4.4.2	Gruppenprobleme	7

4.4.3 Die unendliche Kampagne	8
5 „Ein Quiz“ oder „Wie nerve ich meine Spieler ?“	8
6 Impressum	10

1 Charakter-Generatoren via FTP

1. [Archivname: Bas-char.tar.gz]

Diese Programme sind in QBASIC für MSDOS !

Das Programm CHAR.BAS dient zur Generation eines Midgard-Charakters. während LPAP.BAS dazu verwendet werden kann eine größere Anzahl von Wesen eines bestimmten Typs individuell auszuwürfeln.

[*Autor ist bei mir verschollen, soll sich bei mir melden :) – Pille*]

2. [Archivname: MS-C-char.tar.gz]

Charakter-Generator CHARAC für den Einsatz auf PC:

Zu finden unter: ftp.uni-erlangen.de in pub/games/roleplay/midgard.

Das Programm Charac ist dafür gedacht, Midgard Figuren möglichst zügig zu entwickeln, was ja besonders nervig ist, wenn man seine Szenarien selbst schreibt. Die Grundlage für das Programm bildete die zweite Regelvariante von Midgard. Eine Umsetzung in die dritte Variante ist geplant. Zu diesem Programm gehören die folgenden Dateien:

- charac.readme
- charac.exe
- zauber.dat
- fertig.dat
- waffen.dat

Mit Hilfe des Programms können fast alle Charakterklassen wie z.B. Krieger, Barden, Priester (Krieg) usw. für jeden Grad entwickelt werden (Ausnahme z.Z.: Chaos-Priester). Für Fertigkeiten und Waffen hat der Benutzer die Möglichkeit, sich zwischen automatischer Auswahl und eigener Auswahl zu entscheiden. Zaubersprüche und Zaubersprüche müssen mit Hilfe des Programms selbst festgelegt werden.

Die ungefähre Anzahl der Waffen, Fertigkeiten und Zauber wurde durch eine Punktezahl in Abhängigkeit vom Grad, vom Typ (z.B. Steppenbarbar) und einem Zufallsgenerator ($\pi * \text{Daumen}$) festgelegt. Der Zufall soll der Tatsache Rechnung tragen, daß Fertigkeiten auch durch Anwenden verbessert werden können und daß man Zauber auch von Spruchrollen lernen kann (der eine hat's, der andere nicht). Eingearbeitet sind im Programm das Erhöhen der Resistenzwerte in Abhängigkeit vom Grad, die Chance zum Verbessern der Basiswerte bei einer Gradsteigerung, angeborene Eigenschaften wie z.B. Wachgabe und die Spezialisierung bei Magiern.

Das Programm sollte auf jedem normalen PC laufen und wird mit dem Befehl **charac** aufgerufen. Zuerst erfolgt eine Abfrage, welche Sorte von Figur es werden soll. Zur Auswahl stehen: Kämpfer, Zauberer, egal. Wählt man den Typ Kämpfer, so sind die Werte für Stärke und Konstitution automatisch mindestens 61. Bei Zauberern sind Intelligenz und Zaubertalent mindestens 61. Alles weitere am Programm sollte eigentlich selbsterklärend sein. Als Abkürzungen wurden die gleichen Kürzel benutzt, die auch in den Regelheften üblich sind (z.B. OR=Ordenskrieger). Bei der Auswahl von Fertigkeiten, Waffen und Zaubern werden zur Auswahl immer nur die angeboten, für die die Voraussetzungen erfüllt wurden. Beispiel: Handaxt muß vor Wurfaxt gelernt werden. Ebenfalls werden nur solche Fähigkeiten angeboten, für die die nötigen Basiseigenschaften vorhanden sind (z.B. Konstitution 61 für „Laufen“). Die generierten Figuren werden vom Programm in der Datei „chardata.dat“ gespeichert.

Insgesamt hoffe ich, daß sich Leute finden, die mit dem Programm etwas anfangen können. Bei wesentlichen Verbesserungen des Programms oder bei vollständiger Anpassung an die neuesten Regeln werden ich dann mal eine neue Variante des Programms weiterreichen. Ansonsten werden

Verbesserungsvorschläge und Tips dankbar entgegengenommen. Viel Spaß.

Autor: Ingrid Gerdes

2 Fragen, Fragen, Fragen... das Midgard-FAQ – „Allgemeines“

Auszüge aus der 6. Ausgabe.

Problem: Lebenskosten unrealistisch bzw. zu niedrig. Oder im Vergleich Kosten für Lernen zu hoch! Allein das Gewicht der benötigten Goldmengen ist wahnsinnig: 12500 GS = 625 kg!!! Auch beschrieben in Gildenbrief 15!

Lösung: 1 GS = 1 GP (so einfach geht das!)

Problem: Anzahl der Fertigkeiten (Abenteuer lösen + 12) Ab Absurdum im Gildenbrief geführt mit 340 Berufsfertigkeiten. Weiterhin sollen noch für jede Fertigkeit Praxispunkte verwaltet werden! Dies ist zwar klar übertrieben, aber stellt dar, worum es geht.

Lösung: Alle Fertigkeiten auf Redundanzen durchforsten und dann eines mit ca. 60 benutzen. In Fantastische Simulationen zu begutachten.

Problem: Die Nichtmenschenrassen: Gnome/Halblinge sind absolut benachteiligt im Spiel. Grad 8 Gnomenkrieger mit 15 AP und 10 LP? Ein Witz! Die Elfen dagegen sind zu stark.

Lösung: Aufwerten – Keine LP/AP – Unterschiede mehr. Keine Ko-Min-Grenze bei Elfen mehr. Die M2-Regeln für nicht-menschliche Rassen nehmen.

Moderiert von: Hendrik S. Roepcke

3 Der Elfling als SC (Waldelf, Rassenbeschreibung)

Hi...

Ich habe die folgende Rasse vor ein paar Jahren (ca. 1989) in die Finger bekommen. Ich kann nicht 100 % sagen wo sie herkommt oder ob jemand daran die Rechte hat. Trotzdem finde ich sie so gut, daß sie in den Digest gehört.

..... Fetz Reiß Knabber Schnippel Säg

Der Elfling als SC (Waldelf)

Der Elfling ist, im Gegensatz zum etwas arroganten und „gefühlskalten“ großen Elf (Hochelf) erheblich offener und gefühlsbetonter, was wohl in seiner Lebensart begründet liegt:

Elflinge (eine von den Menschen geprägte Bezeichnung für den kleinen Elf) leben in Großfamilien auf den, durch Pflanzenmagie sehr wuchtigen Wohnbäumen in den Wäldern mit Laubbaumbestand. Die Tier- und Pflanzenwelt der von diesem kleinen Volk bewohnten Wälder erfreut sich immer bester Gesundheit und ist und regelrecht idyllisch. Allgemein haben die Waldelfen eine besondere Beziehung zu allen natürlichen Lebewesen: Sie sind strikte Vegetarier, achten Tiere und Pflanzen als Lebensgefährten und versuchen sie vor unnötiger Schädigung zu wahren. Dieser Punkt ist ihnen sehr wichtig. Obwohl Elflinge in der Regel Pazifisten sind, haben sie keine Bedenken sich für ihre Überzeugung (und ihr Leben) zur Wehr zu setzen. Über die Jahrtausende des Zusammenlebens sind den Elflingen auch einige, zum Teil magische Fähigkeiten eigen geworden, die diese Beziehung noch betonen.

Elflinge haben in der Regel ein umfangreiches Wissen über Pflanzen und Tiere, werden normalerweise nicht durch Pflanzen verletzt oder beeinträchtigt, können Pflanzen auf wundersame Weise wachsen und genesen lassen und verstehen es einige naturnahe Zauber zu wirken. Durch diese Fähigkeiten sind Waldelfen in der heutigen Zeit häufig als Gärtner und Tierpfleger bei reicheren Bürgern, Gutsherren und Adelligen, aber auch im Dienste besserer Städte anzutreffen, solange Elflinge in der Umgebung siedeln, da sie nur unter extremen Umständen (Überbevölkerung und andere Störungen) ihre Familien verlassen. Es gibt aber auch in den Großfamilien öfters jüngere Elflinge, die nicht ganz so bodenständig sind oder denen die zum Teil recht festgefahrenen Traditionen auf den Geist gehen. So existieren auch einige recht skurrile Vertreter der kleinen Elflinge, die meist freien Abenteurergemeinschaften angehören.

Gärtner, Tierpfleger und Pflanzenheiler sind die einzigen Berufe die Elflinge mit größerer Ernsthaftigkeit ausführen. Sie sind auch ausgezeichnete Leder- und Holzverarbeiter. Wenn sie nur nicht eine so lässige Arbeitsauffassung hätten und mit ihr jeden Auftraggeber zur Verzweiflung bringen würden.

Waldelfen sind zwischen 90 und 135 cm groß, sehr schlank und haben goldblonde bis grüngoldene Haare sowie blaue oder grüne Augen. Typisch ist in Grün bis Braun gehaltene Kleidung aus Leder oder Pflanzenfasern. Ansonsten ist der Glaube, die Namensgebung und das Aussehen mit den Elfen identisch, weshalb die Waldelfen sich auch nicht unterschieden wissen wollen.

3.1 Die rollenspieltechnische Beschreibung des Elfling

Werte:

St: 80 max Ge: 81 min In: 61 min Zt: 61 min Au: 81 min
Sb: 60 max B: 3W6+12 LPB: -5 AP: +1xGr. GiR: +15
psyR: +10 phsR: +15 Gestalt: -3 Größe: 2W20+85cm+St/10

Klassen: Ba, Gl, Kr, Un, Wa – Dr, Hl, Hx, Ma, Th

Alter: wie Elf

Sprache: Talu

Glaube: druidisch

Herkunft: Wälder aller Art mit Laubbaumbestand in gemäßigttem Klima

Besonderheiten: Elflinge können prinzipiell keine Zweihandwaffen, Lanzen, Langbögen, schwere Armbrüste und Stockschleudern einsetzen. Sie sind wegen der geringen LP-Basis (-5) erst mit 2 LP handlungsunfähig. Pflanzen- und Tierkunde erhalten sie zu Beginn um 1 LernP. verbilligt und die Kategorie der Fähigkeit fällt um 1 Stufe (A → S usw.) Ansonsten unterliegen sie denselben Regelmechanismen wie die (Hoch-)Elfen.

Während des langen Zusammenlebens mit der Natur und deren Geschöpfe haben sich die Waldelfen einige zum Teil magische **Fertigkeiten** angeeignet, von denen normalerweise jeder Waldelf von Geburt an einige Beherrscht.

Pflanzenfreundschaft (1LP) Permanent wirksam

Natürliche Pflanzen werden den Elfling nicht behindern oder physisch schädigen. Z.B. werden Brennesseln keine Wirkung entfalten und ein Rosengestrüpp ihm auf wundersame Weise einen Weg freimachen und ohne einen Kratzer durchlassen.

Pflanzenempathie (2LP) AP: 1:Pflanze Zd:30sec Rw:B Wb: bis 10 Pflanzen in 15 m UK Wd:12h psy-man Zau: +15

Durch eine starke emotionale Verschmelzung des Elfling mit der Pflanze kann er vage Informationen über die letzte Vergangenheit und den konkreten Zustand der Pflanze selbst erhalten. Pflanzen „Plappern“ permanent und sind nicht gerade sehr helle. Nur wenige, wie heilige Eichen usw., haben ein „Gedächtnis“ und betrachten auch sie nicht direkt betreffende Vorfälle. Zudem haben sie eine ganz andere Sinneswelt. Erheblich sicherer können Krankheiten und Eigenarten der Pflanze identifiziert werden, was wie Pflanzenkunde +12 angewandt wird. Das „Geplapper“ ist so entspannend, daß man unter seiner Wirkung hervorragend schläft (ab 1 min Anwendung automatisch), aber durch Aufregung der Pflanzen wieder geweckt wird (wirkt wie Gefahr spüren +Anzahl der Pflanzen). Elflinge schlafen gerne unter Einfluß der sanft flüsternden Pflanzenstimmen.

Pflanzenheilung (1LP) AP:2 Zd:10min Rw:B Wb:1:Pflanze Wd:Perm. phs/man Zau:+15

Mit dieser Eigenschaft können Verletzungen und Krankheiten einer Pflanze geheilt oder zumindest auf den Weg der Heilung gebracht werden. Magische Schäden bedürfen eventuell eines Zauberduels oder stärkerer Zauber (z.B. bei Böser Blick zusätzlich A.d.B. und B.v.Z.). Bei zerstörten oder abgetöteten Pflanzen kommt jede Hilfe zu spät.

Kleine Grüne Hand (2LP) AP:2:Parameter*Faktor Zd:20sec Rw:B Wb:1 Pflanze Wd:per. Phs/man Zau: +15

Die Urform des eigentlichen allgemeinen Zaubers vervielfacht die Parameter Wachstumsgeschwindigkeit, Größe, Ertrag und/oder Widerstandskraft um das 2–10fache. Im Gegensatz zum allgemeinen Zauber, ist dieser natürlichen Ursprungs und so von Dauer. Waldelfen würden diese Fähigkeit aber nie kommerziell oder anderweitig egoistisch ausnutzen. In der Regel wird vorher die Pflanze um Erlaubnis gefragt, was bei diesen einfältigen Lebewesen aber selten hinderlich ist.

Zähmen (1LP) AP:1:Gr Zd:5sec Rw:30m Wb:1Ws:Gr Wd:2h psy/verb Zau: +15

Sonst wie der allgemeine Zauber

Pflanzenfessel (2LP) AP:3 Zd:10sec Rw:50m Wb:10mUK Wd:2min phk/verb Zau: +15

Dieser Zauber ist eher als eine Hilfestellung der Pflanzen für die physisch oft benachteiligten Waldelfen aufzufassen. Sie „wissen“, daß die kleinen Elfen ihnen genauso helfen würden.

Welche Fertigkeiten der Charakter besitzt, wird zu Beginn seiner Laufbahn wie folgt festgelegt:

Mit einem W6 werden die Lernpunkte bestimmt, mit denen dann die angegebenen LP-Kosten der frei wählbaren Fertigkeiten bezahlt werden

Alternative: Da diese Fertigkeiten angeboren sind, ist es realistischer mit dem W6 3* eine Fertigkeit zu erwürfeln, und bei einer Doppelnennung zwei weitere Würfe zu erhalten (bis zu insgesamt 6 Versuchen).

Pflanzenfreundschaft beherrscht jeder Waldelf !!!

Gruß,
Zottel

Autor: Zottel

4 Änderungen/Ergänzungen von Midgard-3

[Panther schickte mir folgende Anregungen, wie man bestimmte Regeln verändern sollte, damit Midgard spielbarer wird. Dabei sind auch viele Antworten auf die Fragen, die wir uns schon immer gestellt haben ;)]

4.1 Midgard 3 – Kleine Verbesserungen

1. *Blitze* kann nur auf Wesen *schleudern*, die mindestens t- haben!
2. *Beschleunigen*: +1 Angriff +normale B („20“ = +2 Angriffe +doppelte B). In der „Beschleunigungsrunde“ kann man nur: hinlegen – knien – werfen – Nahkampf – zu Fall bringen – Handgemenge einleiten. In der normalen Runde erhält man: – Lösen +30 – bei panische Flucht hat Gegner keine +4 -Waffe wechseln +30
3. *Macht über das Selbst*: 1+2 Stufe WM+16 auf psy / 3 Stufe WM+8 auf psy auf direkte Magie gegen einen!
4. *Macht über magische Wesen* auch über Grad 7!
5. Versetzt wird das, was zu über 50% von den *Versetzten* getragen wird!

4.2 Midgard 3 – Kleinste Verbesserungen

1. *Böser Blick* verrottet auf 1. Zurücknehmbar bis 1.
2. *Eisiger Nebel* durchsichtig wie Dschungelwand!
3. *Elementenwandlung* alle Erden / keine Felsen.
4. *Feuerkugel* (20cm) explodiert relativ lautlos!
5. *Balancieren*: Breiten- und Neigungs-WM um 5 besser!
6. Zauberöl brennt nur 6 KR ca. 50cm hoch!

4.3 Midgard 3 – Kleine Probleme

1. Man simuliert einen 60% unsichtbaren Menschen mit *Macht über das Selbst* – einen Geist! Ist es Allgemeinwissen, daß man Geister nur mit magischen Waffen treffen kann? Weiß man, daß man Feuerelementare nur mit magischen Waffen treffen kann? Lasse Feuerelementar erscheinen – treffbar?
2. *Erdwandlung* schafft Hohle Steine?
3. LPBas 15 zu 14 / AnB ± 2 zu AnB ± 1 ?
4. Brandschäden löschen?
5. Noch normalen Angriff, wenn man am Anfang der Runde noch AP hatte ?

Autor: Hendrik S. Roepcke (Panther)

[Hier seid IHR wieder einmal eingeladen Euch Gedanken zu machen !]

4.4 Offene Probleme

SIND SIE WIRKLICH UNLÖSBAR? – Schreibt doch mal Kommentare:

4.4.1 Problem im Midgardsystem

1. ¹ Die Zauberdauer bei Barden soll erhöht werden?
2. *Schattenkämpfer*: was kann man holen?
3. Bewegung im Kampf?
4. Sö/Kr- Klassen Problem
5. Altert der Körper, in dem man verwandelt ist?
6. Balancieren WM um 5 erhöhen
7. *Böser Blick* verrottet auf 1. Zurücknehmbar bis 1.
8. *Erdwandlung / Elementenwandlung*.
9. gezielte Treffer / 1 sec Kampf-B-Zauber?
10. *Erhebung der Toten*?
11. 100er Werte-Boni abschwächen?
12. Macht über Unbelebtes.....
13. GS= Goldpunkte ... Lernen/Dienstleistungen/Tränke ?
14. Altert der Körper, in dem man verwandelt ist?
15. Tränke mit Alchemie +19/+?? hergestellt?
16. *Erdwandlung / Elementenwandlung* < Naturstein?
17. KanThaiPan- Kidoka Klasse?
18. Th, Be abgeschwächt einführen?
19. Hochlernkosten (Waffen) ändern?
20. Punktevergabe pauschalisieren > Gruppenpunkte?
21. Die Barden Klasse für Sp abschaffen?

4.4.2 Gruppenprobleme

1. SL plündert Sp
2. Gruppenmord / Sp - Rache
3. unspielbare Adv. / mehrere Adv. anbieten ?
4. Rollenspiel/Abenteuerspiel/Soloaktionen
5. Zwischenrufe/Selbstdisziplin/Regeldiskussionen
6. Krötenschlucken/Manöverkritik

Diese Regeln sind noch nicht eingeführt und stehen zur Diskussion:

¹ Die Numerierung wird in \TeX automatisch erzeugt und weicht deshalb von der ASCII-Version ab. – Klaus

4.4.3 Die unendliche Kampagne

1. Lernzeit: 150 GS pro Tag
2. voll lokalisiert
3. alles lernbar in einer „Stadt“. ;ü Ansonsten Zielwahl reihum nach km
4. maximal Int/10+ psy-Boni verschiedene Sprachen lernbar
5. 4 Wochen für Sprache +1
6. +1/+2 Sprache durch Int-Würfe vergißt man nach dem Adv. wieder
7. Sprach/Schriftgelehrte dürfen doppelt soviele Sprachen lernen.
8. AP lernen dauert Grad*3 Tage (?)
9. auch Reisen werden gespielt. SL-Absprachen...

wie wird eigentlich die Zeit in den MD-Kampagnen gespielt? Das ist gerade bei MIDGARD ein großes Problem.... beim Lernen!

Autor: Hendrik S. Roepcke (Panther)

5 „Ein Quiz“ oder „Wie nerve ich meine Spieler ?“

*[Sorry, ich konnte nicht widerstehen... Die Fragen sind aber auch einfach zu gut :) Perfekt, wenn man sich als SL bei einem Treffen das Abenteuer erst noch ausdenken muß... *nerv* – Dogio]*

Frank:

Wir haben neulich eine neue Kampagne angefangen und der Spielleiter hat doch tatsächlich von den Spielern verlangt, ein Quiz über ihren Charakter auszufüllen. Völlig bescheuerte Fragen. Ich hatte wirklich Probleme, die Fragen zu beantworten. Aber ich will keinem dieses Quiz vorenthalten und poste es aus diesem Grunde hier und jetzt.

Ein Quiz ?!

- Dein Charakter wird von immer wiederkehrenden Alpträumen gequält. Beschreibe sie !²
- Du brauchst ein Pferd. Die Wahl liegt bei Dir, wie sollen Größe, Farbe, Figur, Training und Charakter des Pferdes beschaffen sein ?
- Von der Sicht Deines Charakters aus: ist es besser von der Familie geliebt oder gefürchtet zu werden? Wäre die Antwort bei einer anderen Gruppe von Leuten anders ? Falls ja, bei welcher ?
- Was ist das Liebessessen Deines Charakters ? Welcher Drink ? Welche haßt er ?
- Spiel mal den Advokaten des Teufels. Beschreibe was an Deinem Charakter hassenswert ist. Welche Gründe könnten andere dafür haben? Hat er Angewohnheiten die einem nach längerer Zeit auf den Geist gehen können ?
- Die erste Liebesaffäre deines Charakters. Jugendliebe, wahre Liebe, egal was. Wie geschah es ? Wie sah sie/er aus ? Wo geschah es ? Wie war der erste Eindruck ? Wie sah das ganze für deine Verwandten aus ?
- Hat dein Charakter einen ruhigen Schlaf, oder träumt er viel ? Wenn ja, was ?
- Bedeutet Rache für deinen Charakter : „Auge in Auge“, „Rückzahlung mit Zinsen“, „Der einzig gute Feind ist ein toter Feind“, oder etwas anderes. Servierst Du Rache schnell und heiß oder spät und kalt ?
- Welche Emotionen zeigt dein Charakter in der Öffentlichkeit ? Ärger? Mitleid? Traurigkeit? Humor? Enttäuschung? Freude?

²Bei uns lautet diese Frage:

„Wenn Dein Charakter von immer wiederkehrenden Alpträumen gequält würde, wie würden sie aussehen?“

- Dein Charakter ist erschöpft und verletzt, sein letzter Sieg, der ihn Jahre an Arbeit gekostet hat, ist nur ein Phyruss-sieg, denn das Ziel ist sein, aber es ist zerstört. Er muß sich erholen. Wo macht er das und was macht er dort ?
- Dein Charakter braucht ein Monster aus den Gebieten des Chaos. Wie soll es aussehen ?
- Dein Charakter kann dem Hauptgott eine einzige Frage stellen. Wie lautet sie ? Falls er einem anderen Gott eine Frage stellen könnte, wie lautet sie und an welchen Gott stellt er sie ?
- Wie war erste Mord/Tötung deines Charakters? seine erste Jagd? beschreibe sie so gut wie möglich und mit reichlich Emotionen deines Charakters.
- Wie hört sich die Stimme Deines Charakters an. Spricht er normal ? Gestelzt? Förmlich? Leichtfertig? Hat er beliebte Redewendungen/Flüche?
- Du kommst in einen Gasthof den Du schon immer besucht hast, weil Du ihn gerne magst und die Leute nett sind. Du findest alles niedergebrannt und die Leichen der Leute vor. Du findest den Schuldigen und stellst ihn. Was tust Du mit ihm ?
- Wie würde dein Charakter seinen (eigenen) „perfekten“ Tod beschreiben ?
- Wie sah Dein Charakter mit 10 Jahren aus? War er ein Schwächling, ein Dicker, beliebt oder ganz anders ?
- Hatte Dein Charakter je ein Haustier ? Wie sah es aus und was wurde aus ihm ?
- Wie würde der Vater deines Charakters ihn wohl beschreiben? Wie seine Mutter?
- Wie würde das perfekte „Date“ Deines Charakters wohl aussehen?
- Wie sehen die Gemächer Deines Charakters in seiner Heimat aus? Wie die Möbel? Wie sein Lieblingssessel?
- Falls Dein Charakter Selbstverbesserungskurse nimmt, was wäre wohl nötiger, „Zehn Schritte zu einem neuen Liebesleben“, „Wie gewinne ich Freunde“, „Organisiere Dein Leben“, „Toleranz gegenüber anderen“ ? Warum diesen ? Welche der Kurse könnte er wohl selber leiten ?
- Wie sähe der/die perfekte Geliebte Deines Charakters aus? Stimmt Du dem zu, oder sucht dein Charakter nach der/dem Falschen? Wenn ja, warum?
- Falls dein Charakter Diener hat, wie sieht der Vertrauenswürdigste aus? Der Geliebteste? Der Unersetzbarste? Beschreibe sie !
- Wo läßt dein Charakter seine schmutzige Wäsche waschen?
- Was ist der Lieblingsgegenstand deines Charakters, dessen Verlust ihn wirklich treffen würde?
- Ein Verwandter, den dein Charakter respektiert, aber nicht mag, benimmt sich in der Öffentlichkeit ihm gegenüber mehrmals daneben und behandelt ihn als Untergebenen. Wie reagiert er?
- Bei seinem Liebessessen erhält Dein Charakter einen Hilferuf des zuvor genannten Verwandten. Er ist mittlerweile fürchterlich genervt. Wie reagiert er?

.....end schnipsel8<.....

Und was meint Ihr dazu ?

Autor: Frank Lohmann

6 Impressum

Diesmal beteiligte Personen:

Stefan Lipgens	<code>acp52@rrz.uni-koeln.de</code> (Der ist übrigens der Autor des Char-Generators, sorry Stefan :))
Ingrid Gerdes	<code>gerdes@ibr.cs.tu-bs.de</code>
Hendrik S. Roepcke	<code>panther@toppoint.de</code>
Frank Lohmann	<code>(DODGER@datajack.genet.sub.org)</code>
Zottel	<code>(Frank_Doebert@p99.f1365.n244.z2.schiele-ct.de)</code>
Uwe Lerch	<code>lerchu@hp817s.rz.uni-duesseldorf.de</code>
Marcus Pillekamp	<code>Pille@unidui.uni-duisburg.de</code>
Uwe Mundt	<code>Dogio@unidui.uni-duisburg.de</code>
Klaus Singvogel	<code>kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de</code>

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 L^AT_EX 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

Der Midgard-Digest ist erhältlich via EMAIL an:

`Pille@unidui.uni-duisburg.de`
Subject: subscribe Midgard-Digest

Der Midgard-Digest ist erhältlich via FTP an:

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

Moderatoren: `Pille@unidui.uni-duisburg.de` und `Dogio@unidui.uni-duisburg.de`

– Die Autoren der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.