

Midgard

D i g e s t

V9

Hallo,
wieder hat sich vieles getan, und so kann ich Euch auch diese Woche wieder einen prallgefüllten Digest vor den Latz knallen :). So möchte ich auch vorneweg für die interessanten Artikel danken. Aber nicht auf Lorbeeren ausruhen ... :). Ich, für meinen Teil, warte mittlerweile hoffnungsvoll auf den neuen Gildenbrief, der ja irgendwann kommen müßte (Der wird natürlich auch dann vorgestellt). Verbleibt mir nichts mehr als „Nice Dice“ zu wünschen ! C U next week,

Pille.

Dogio's Gem

Ich war auf dem Wuppertaler WEST-CON und muß Euch sagen: Die Karten wie MTG, etc. können einem schon mal ganz schön die Laune versauen. Ich komme da um 10:00 Uhr an (Beginn) und was sieht man: Nur Ordner voll mit diesen teuren Karten. Alaman sei Dank, trafen später auch noch viele „richtige“ Rollenspieler ein, so daß es doch noch sehr gut wurde. An dieser Stelle noch mal einen Dank an die Schönheit im roten Kleid, die es schaffte mich wieder auf andere Gedanken zu bringen... ;) Aber alles in allem war auch dieser Con wirklich gut organisiert und von den richtigen Leuten besucht worden, so daß es eine Menge Spaß gemacht hat. Ich konnte sogar bei einer Kiddy-Gruppe mitmachen, die Midgard zum ersten Mal ausprobiert haben... Es war ein super Fun, wie „sweet“ einer der jüngeren seinen Waldläufer auf meinen bäumetretenen Söldner losgehetzt hat ... soviel fürs erste ...

Eines noch: Die Kartenverkäufer haben wieder sehr gut verdient... Geschätzter Tages-Umsatz: 5000.-DM !?!

Dogio the Witch (aka Uwe)
Krefeld, den 15.11.1994

Inhaltsverzeichnis

1	Aufruf: Stammtischgründung	2
2	Nestor Pumilio, Ritter des Hoeggr	2
3	KanThaiPan – Regelfragen	3
4	Midgard – Module	4
5	Heilige Tätowierungen	5
6	Assassinen & Glücksritter	6
6.1	Assassinen	6

6.2	Glücksritter	7
7	sonstige Diskussionen	7
7.1	Joerg Mintel auf Erwin Wagner	7
7.2	Panther klärt einige seiner Probleme nach Erwin Wagner's Fragen	7
8	In Sachen Magie	9
9	Schlösserkritik	9
10	Impressum	9

1 Aufruf: Stammtischgründung

Wer liebt dieses Digest, kommt aus Marburg und hat obendrein noch Lust eine Art Rollenspieler Stammtisch zu gründen. Um Regelideen oder anderes zu diskutieren oder auszutauschen. Wer Lust hat melden bei

Matthias Neussel

Autor: Matthias Neussel

2 Nestor Pumilio, Ritter des Hoeggr

Nachdem die beiden Macher nun ihren Lieblingscharakter vorgestellt haben, will auch ich mein „Lieblingsmonster“ einer breiten Öffentlichkeit bekannt machen: Es sei noch gesagt, daß die Werte aus durchschnittlichen 80er- und 90er- Werten im Laufe der Charakterentwicklung entstanden sind. Er hatte einfach mehr Glück als andere. Außerdem hilft es in der Dragonlance Kampagne zu überleben 8-).

Und hier ist er nun: Nestor Pumilio Am Anfang ein paar nüchterne Fakten:

Name: Nestor Pumilio, Ritter des Hoeggr (Krieger Grad 7)

Herkunft: südöstliches Waligoi (Midgard2) bzw. Waeland

Glaube: Hoeggr (Kampf, Axt)

Stand: Mittelschicht

Alter: 30

Gestalt: muskulös (5)

Größe: 165 cm

Berufe: Waffenschmied/Bergmann

Sprachen: Walisch(4), Tuatisch(3), Lugarisch(3), Wolsisch(3)

St 100	Ge 100	Ko 99	In 85	Zt 85	Au 43	pA 94	Sb 13
KAW 17	HGW 100	Rw 95	B 25+2	GiR 60	psy 40	phs 55	phk 50

LP 19 **AP 61** GFP 12158 nochmalsoviele KEP und AEP auf Halde

Boni: Ausdauer +7 Schaden +6 Angriff +2 Abwehr +2 Zauber +2

Abwehr +14 (+19 mit Bonus und großem Schild)

RK = VR (Uralter Drache)

Waffenfertigkeiten ohne Angriffsbonus:

Dolch +12	Handaxt +9
Langbogen +12	Langschwert (Spezialwaffe) +14
Lanze +9	leichter Speer +9
Schlachtbeil +12	Streitaxt +12
Wurfspeer +9	

großer Schild +3

Fähigkeiten:

Athletik +2	Beidhändiger Kampf -1	Gefahren Spüren +1
Geländelauf +17	Himmelskunde	Kampftaktik +1
Kampf zu Pferd	Laufen +2	Lesen/Schreiben
Reiten +15	Schwimmen +17	Seilkunst +12
Springen +17	Spurenlesen +6	Wagenlenken +14
Wahrnehmung +4	Zeichensprache (3)	

Außer seiner Hautrüstung trägt er meist eine weiße Textiltrüstung, die so geschnitten ist, wie man es von den Kreuzrittern kennt und einen Metallhelm mit Vesier. Außerdem trägt er auf dem Rücken einen großen Schild mit Wappen. Sein Wappen ist ein schwarzer Amboß auf rotem Feld, über dem sich ein Schlachtbeil und ein Bergmannshammer kreuzen. Zu seinen Waffen gehören neben einem gewaltigen Schlachtbeil, das er immer in der Hand hält, zwei Langschwerter (+2,+1), wovon eines ein Drachentöter ist (+3,+3) gegen Drachen¹. Fast immer, wenn es zum Kampf kommt und es der Platz zuläßt, benutzt er das Schlachtbeil in der einen und eines der Schwerter in der anderen Hand.

Seine Gestalt ist breitschultrig und muskulös. Seine dunkelblonden Haare hängen ihm in zwei langen Zöpfen über die Schultern. Der Bart, den er trägt ist nicht besonders lang und wird von Zeit zu Zeit

¹ Munchkin! - Klaus

abasiert, wenn er mal wieder in zivilisierte Gegenden kommt. Aufgrund eines Unfalls in der Jugend fehlt ihm ein Ohr. Außerdem zieht er das rechte Bein kaum merkbar nach, was daran liegt, daß er in einem Kampf, der noch nicht so lange her ist, einen schweren Knietreffer hinnehmen mußte.

Soweit dazu und nun das wahre Ich des HHW äh.. Nestor P.

Nestor ist ein höchst eigenwilliger aber trotzdem gutmütiger Nordländer. Wegen seiner geringen Größe wurde er in seiner Jugend oft von seinen Altersgenossen gehänselt, was nicht selten in mittelschweren handgreiflichen Auseinandersetzungen ausartete, da er schon früh bemerkte, daß er trotz fehlender Körperhöhe, durchaus den anderen in Gewandheit **und** Kraft überlegen war, was nicht zuletzt daran lag, daß er seinem Vater, dem Dorfschmied immer wieder bei dessen harter körperlicher Arbeit helfen mußte.

Doch die geringe Körpergröße hatte auch Vorteile, wenn es darum ging, das heißbegehrte Erz untertage abzubauen. Manche behaupten, daß das harte Gestein, das er und andere Jugendliche des Dorfes aus den finsternen Stollen holen mußten, an seiner geringen Statur und seinem Dickkopf schuld seien.

Das normale Dorfleben änderte sich schlagartig, als ein Zauberer in seinen Lehrjahren durch das Land reiste, um einen Ort zu finden, wo er in Ruhe leben könnte, ohne daß er alle zwei Tage als Hexer aus dem Dorf gejagt würde. Diesem nämlich schloß Nestor sich an, da er schon immer ein Herz für Unterdrückte hatte.

Gleich im ersten Abenteuer, das er erlebte gab es aber einen bösen Rückschlag. Irgendwo in einer Höhle, wo es von Orks und sonstigen Zeug wimmelte, traf er den Feind, dem es als einzigen bisher gelang, ihn schwer zu verwunden und ihm zu entkommen. Seitdem hat er eine panische Angst vor (Riesen-) Fröschen, Unken und alles, was durch die Pampa hüpfen oder quekende Geräusche von sich gibt, was auch nicht weiter verwunderlich ist, da ihm der Frosch das rechte Ohr abgerissen hatte und mit ihm verschwunden war. So begannen die Abenteuer des Nestor P., die ihn im Laufe der Zeit in weit entfernte Länder und sogar andere Welten brachten. Sein Ruf als Drachentöter erschallt seit der Zeit seiner Rückkehr von Krynn immer dort, wo er auftaucht und Drachen verkriechen sich in die hintersten Winkel ihrer Höhlen, sobald sie seinen Geruch erkennen.

Allgemeinere Charakterzüge:

Nestor liebt es in Einsamkeit einem Drachen gegenüberzustehen und diesen nach allen Regeln der Kriegskunst auseinanderzunehmen und dann in dessen Blut zu baden und zum Abschluß des gelungenen Abenteuers ein Drachensteak zu sich zu nehmen. Seiner Meinung nach ist dies die einzige Herausforderung seines Lebens gewesen, in der er ernsthaft gefährdet war.

Außerdem freut er sich kindisch darüber, wenn er seinem besten Freund dem Zauberer (s.o.) mal wieder zeigen konnte, daß man mit Wissen allein nicht immer weiter kommt. Das nötige Maß an Intuition fehlt ihm auf keinen Fall.

Auch über Geschichten, die Fremde über ihn in Gasthäusern und auf Marktplätzen erzählen kann er sich im höchsten Maße amüsieren: Der riesige Recke (mindestens 2,3 m) mit seiner funkelnden Rüstung, blablabla ...

Was er nicht ausstehen kann ist Widerspruch gegen eine Entscheidung, die er einmal getroffen hat (zumal es immer die richtige ist!). So kann es dann auch passieren, daß er die Gruppe verläßt und alleine den Weg zum Erfolg nimmt. Diese Störrigkeit hat schon mehrere Gruppenmitglieder in arge Probleme gebracht. Aber auf der anderen Seite riskiert er auch sein Leben um die Wesen zu schützen, die ihm vertrauen. Und er kämpft bis zum Tod. Im Kampf zu sterben ist sein größter Wunsch, der ihm bisher versagt blieb, da bisher nur seine Gegner dieses Glück hatten.

Sein zweiter Traum ist es, in die Dienste seines Gottes zu treten und den Glauben an Hoeggr in alle Welt hinauszutragen. So hat er mit der Ausbildung zum Kriegspriester begonnen.

Leider ist dieser Charakter Geschichte und tritt allerhöchstens mal als NSC in meinen eigenen Kampagnen auf. Er ist einfach zu mächtig für eine Welt, in der es nicht an jeder Wegbiegung eine Horde Drachen gibt. Und auch diese hätte ernste Schwierigkeiten, ihn und seine damalige Gruppe zu besiegen 8-)

Autor: Hans-Henning Wenkel

3 KanThaiPan – Regelfragen

Hallo.

Ich hab mir die KanThaiPan-Box von Midgard besorgt und da stehen ja 'ne Menge brauchbarer Sachen drin.

Bei einigen KiDo-Techniken hab ich noch ein Verständnisproblem:

z.B. die Techniken: (hier erst mal die Beschreibung, dann die Frage)

DaiUchi (Großer Schlag)

Der KiDoka kann mit waffenlosem Kampf einen gezielten Hieb gegen eine lebenswichtige Stelle richten und den Gegner auf einen Schlag töten. Er zielt dabei mit Hand oder Fuß auf Kehle, Herzgrube oder Nacken des Opfers, dem wie üblich 2 WW:Abwehr zustehen.
oder auch

KanaUchi (Hammerschlag)

Der KiDoka kann mit waffenlosem Kampf einen gezielten Hieb gegen einen Arm, ein Bein oder den Kopf versuchen. Er landet dabei einen besonders harten Schlag oder Tritt.

Nun das Problem. Soll das heissen, daß der Angreifer nur einen normalen Angriff mit waffenlosem Kampf machen muß, der dann wie ein gezielter wirkt, oder muß ein gezielter Angriff durchgeführt werden, der dann beim DaiUchi tödlich ist bzw. beim KanaUchi ohne die Möglichkeit des Opfers zum 2. WW:Abwehr gezielt trifft.

Autor: Rolf Bellinghausen

Und auch ein paar Antworten ...

Tach Rolf,

Nun das Problem. Soll das heissen, daß der Angreifer nur einen normalen Angriff mit waffenlosem Kampf machen muß, der dann wie ein gezielter wirkt, oder muß ein gezielter Angriff durchgeführt werden, der dann beim DaiUchi tödlich ist bzw. beim KanaUchi ohne die Möglichkeit des Opfers zum 2. WW:Abwehr gezielt trifft.

Regeltechnisch besteht sowieso kein Unterschied zwischen einem gezieltem Hieb und einem normalen Angriff, außer daß der gezielte Hieb extra angekündigt werden muß. In beiden Fällen gibt es keine WM auf den EW:Angriff.

Das besondere an den KiDo-Techniken ist nun, das normalerweise ein gezielter Hieb nur mit **einer Waffe im Nahkampf** durchgeführt werden kann. (DFR, S. 89)

Die Schülertechnik „KansiTeko“ z.B. ermöglicht einem KiDo-Anwender nun einen gezielten Hieb auch im Nahkampf anzuwenden. (Jedoch nur gegen Arme/Beine.) Die Prozedur des gezielten Hiebs ist jedoch wie üblich. (D.h. mit 2. WW:Abwehr.)

Ähnlich verhält es sich mit der Technik „KanaUchi“.

Bei der „DaiUchi“-Technik kann der KiDo einen gezielten Hieb gegen ein lebenswichtiges Organ führen, was dem Opfer beim 2. WW:Abwehr einen WM von +8 bringt. Gelingt jedoch kein Abwehrwurf wirkt der Treffer direkt tödlich.

So würde ich es jedenfalls handhaben. Hoffe geholfen zu haben, Dirk Seemann

Autor: Dirk Seemann

4 Midgard – Module

Im Digest 8, waren einige Abenteuer Module für Midgard aufgezählt, hier nun noch ein Paar, die ich besitze und die nicht aufgeführt waren.

Krone des Drachen: spielt in Rawindra, die Abenteuerer sollen nach besagter Krone suchen, die es ermöglicht Echsenwesen zubeinflussen. Die Krone war in Besitz des Königs (oder was auch immer in Rawindra die Macht hat) und verschwand vor einiger Zeit.

Hurricanes Heimkehr: spielt auf den Inseln unter dem Westwind, die Abenteuerer helfen Huracan (Waldland Barbarin) ihre Blutschwester zu retten.

Hinter den Hügeln: 5 Beschreibungen von Siedlungen in verschiedenen Gebieten.

Mord auf hoher See: Kriminalabenteuer an Bord eines Handelsschiffs (aus einer Zeitschrift² glaube ich, gab es aber auf jeden Fall zusammen mit..)

Die Salzkaravane: Sabotage einer Karavane und die Abenteuerer sollen es verhindern.

Autor: Matthias Neussel

Ulrich Weber ist im letzten Digest ein Fehler aufgefallen:

Die Box „Sturm über Mokkatam“ gehört nominell **nicht** zur Eschar-Box. Das darin enthaltene Abenteuer heißt „Die Suche nach dem Regenstein“. „SuM“ ist speziell für „Midgard-light“ geschrieben worden und kostet den Master, der sich damit versuchen möchte, noch einige Umschreibarbeit um die Abenteuerer im Vollsystem nicht einschlafen smallskipzu lassen...

²Das ist in der Spielwelt 30 – Klaus

Weitere erwähnenswerte Publikationen, die in dem Artikel fehlten: Das Shorty-Abenteuer „Der Geist im Wein“ (aus der „Spielwelt“, sollte man gespielt haben, absolut empfehlenswert) und vor allem der Gildenbrief-Sonderdruck „Waeland“ → sehr gutes Quellenmaterial.

Autor: Ulrich Weber

5 Heilige Tätowierungen

Prinzipiell handelt es sich beim Anfertigen von heiligen Tätowierungen um Magie, d. h. Voraussetzung für das Erlernen ist Wissen von der Magie. Zeichnen würde ich nicht als Voraussetzung nehmen, das kann im Lernen der Fähigkeit beinhaltet sein. Notwendig wäre allerdings eine gewisse Basisgeschicklichkeit.

Der klassische Zauberer für Tätowierungen dürfte wohl der Schamane sein. Bei anderen Zaubererklassen kann ich mir das nur schlecht vorstellen, außer evtl. bei den Hexern. Für Thaumaturgen ist mir diese Magieform zu naturgebunden (ich sehe die immer als so eine Art Techniker unter den Zauberern). Vorstellen könnte ich mir das auch noch bei einigen Chaospriestern.

⇒ Vor.: Ge > 31: Wiss. v. d. Magie

Gr.: Sc

St.: Hx, PC

Au.: ZAU (au. Sc, Hx, PC)

Wie soll das Ganze nun aussehen. Das Problem ist dabei ja, diese Fähigkeit nicht all zu mächtig zu machen. Dadurch, daß für die meisten Zauberer Tätowierungen Ausnahmen sind, ist dem Mißbrauch ja schon ein gewisser Riegel vorgeschoben. Dazu kommen natürlich die Lernkosten. Die müßten schon einigermaßen hoch sein (1000 FP würde ich mal vorschlagen). Außerdem würde ich die Maximalzahl der Sprüche, die ein Zauberer tätowieren kann, begrenzen (Obergrenze 3, bzw. 5); dabei darf die Spruchstufe 3 nicht überstiegen werden und jeder dieser Sprüche muß neu gelernt werden, auch dann, wenn der Zauberer ihn schon als normalen Spruch kann. Tätowiert können auch nur Sprüche ohne materielle Komponente (das gilt auch für den PC, d.h. auch er kann nicht *Schlaf* tätowieren): der einzige tätowierbare Heilspruch ist *Handauflegen*. Außerdem sollte man nur solche Sprüche zugänglich machen, die auf den Körper wirken, also Schutzzauber, *Macht über die Sinne*, *das Selbst*, *Unsichtbarkeit*, *Anziehen* und ähnliches. Dagegen sollte man z. B. *Feuerfinger* und *Windstoß* nicht als Tattoo-Spruch definieren.

Jetzt aber zu den wirklichen Besonderheiten: Die Werte der Zauber bleiben zwar unverändert, mit Ausnahme der Zauberdauer, die nur noch 1 sec beträgt und der Zauberart, die bei allen Zaubern psy ist. Die Tätowierung muß, um wirken zu können, deutlich sichtbar getragen werden. Während Schamanen mit der Billigung ihres Stammes rechnen können und deshalb die Tätowierung stolz im Gesicht tragen, vermeiden Chaospriester dies, da ihre Tattoos Dämonenfratzen u. ä. „grausige“ Dinge darstellen und sie sich somit zu leicht zu erkennen geben würden. Ihre Tätowierungen sind auf Brust und Unterarmen ⇒ sie benötigen beim Einsatz einer Tätowierung zusätzlich ein bis sechs Runden um diese freizulegen. Hexern bleibt es selbst überlassen, wo sie ihr Tattoo tragen möchten.

Schamanen und Chaospriestern ist es gegeben, Angehörige ihres Stammes, bzw. ihres Kultes mit maximal drei Sprüchen zu tätowieren, während Hexer nur sich selbst tätowieren können. Die Tätowierten brauchen keine Zauberer zu sein.

Allerdings müssen solche Tattoos in einem direkten Zusammenhang mit dem Stammestotem (Bsp. Totem Eule ⇒ z. B. Hören von Fernem, Wandeln wie der Wind), bzw. mit der Gottheit stehen (also schwarze Sprüche und je nach der konkreten Gestalt der Gottheit: Bsp. der Angehörige einer stierköpfigen Chaosgottheit könnte *Stärke* und *Handauflegen* tätowiert bekommen). Anhaltspunkte wie man die Sprüche auswählt, können hier die Boni durch das Totem bei Schamanen geben. Natürlich gelten für die Auswahl der Sprüche die gleichen Einschränkungen, die oben schon beschrieben wurden. Man sollte jedoch mit der Auswahl der Sprüche flexibel umgehen und lieber mal einen Spruch eines Schamanen streichen und ihm dafür einen anderen Nicht-Schamanen-Spruch zur Verfügung stellen, wenn dieser gut zu seinem Totem paßt. Eventuell lassen sich dann auch neue Sprüche definieren, z. B. **Spürnase** (Verleht für 30 min dieselbe Riechkraft wie ein Hund o. ä. Lebewesen) für einen Stamm mit Wolfstotem.

Beim Auswürfeln eines Barbaren, eines Assasinen oder Ordenskriegers einer Chaosgottheit (sowie bei jedem anderen, der sich zu einer Chaosgottheit bekennt) besteht deshalb eine Chance, daß diese Figur bereits ein Tattoo trägt. Dafür muß sich der Spieler natürlich schon ein Stammestotem, bzw. seine Gottheit überlegt haben. Als Wert würde ich 20 % angeben, da ja die Anhänger eines Kultes oft in derem Auftrag unterwegs sind, bzw. da Tätowierungen bei barbarischen Stämmen insgesamt relativ häufig sind (können z. B. Teil des Initiationsritus sein).

Zum Tätowieren muß der Zauberer diejenige Anzahl von EP, die den FP des zu tätowierenden Spruches entspricht, aufbringen. Diese werden ihm als FP gutgeschrieben. Außerdem entstehen für die Farben noch

10 GS an Unkosten.

Wendet nun ein Tätowierter einen Spruch an, so geht jeweils die Hälfte der EP an den Zauberer und die andere Hälfte an den Anwender des Spruches. Der Zauberer kann seine eigenen Tattoos mit seinem üblichen Erfolgswert für Zauber auslösen. Für alle anderen gilt:

$$\text{Erfolgswert} = 7 + \text{Grad des Zauberers beim Verzaubern}/2 \text{ (aufgerundet)}$$

Bsp.: Der Waldlandbarbar Ongawa (ZauB +1) wurde von seinem Stammesmagier Ungala (damals Gr 5; Totem Chamäleon) mit dem Tattoo *Wundersame Tarnung* verzaubert. Ungala selbst ist mittlerweile Gr 7 (ZauB +1) und trägt die Tattoos *Wundersame Tarnung* und *Macht über die Sinne*. Ongawa hat für sein Tatroo Erfolgswert + 10; Ungala hat für seine Tattoos +18; Ongawas ZauberBonus wird nicht addiert, Ungalas Zauberbonus hingegen schon.

Autor: Markus Nickl

Und noch ein Beitrag:

„Tatoos find ich gut!“, so fing es an, das nächste was er wusste, war das er einen Auftrag hat, aber was für einen das konnte er nicht sagen. Als er jedoch den Hochkönig von Alba zu seinen Untertanen reden hörte, wusste er ihn wieder, er muß den Hochkönig zum Schweigen bringen, unglaublicher Haß brandete in ihm hoch.

So oder ähnlich stell ich mir magische Tatoos vor, aber auch als Zugehörigkeit zu einem Orden oder ähnlichem kann ich sie mir gut vorstellen. Das obrige Beispiel stammt aus einem AD&D Abenteuer, dort spielt ein Tatroo mit mehreren Symbolen, die für verschiedene Gruppen einer Allianz stehen, eine entscheidene Rolle.

Von einem weiteren magischen Tatroo hab ich vor einiger Zeit gelesen, dem Seelen Vogel. Sie äußert sich wie folgt: Das Tatroo befindet sich auf der Brust des Charakters, wird er getötet, so verwandelt sich das Tatroo in einen Raben oder Krähe und sucht eine dem Charakter nahestehende Person auf und schildert den Tod des Charakters. Der Freund kann nun den Weg der Rache beschreiten.

Dies waren nun zwei Beispiele, die es bereits gab, ich hab vor einiger Zeit einen Charakter gespielt, der ein heiliges Tatroo trug. Es war ein Assassine, der im Dienst einer Gottheit stand. Natürlich durften die Morde nur in bestimmter Weise ausgeführt werden, das heißt, Unschuldige durften nicht zu Schaden kommen und der Mord war die Bestrafung für begangenes aber nicht gesühntes Unrecht. Durch diese Tatroo hatte er nicht nur Kontakt zu der Gottheit, sondern war auch unter seiner Kontrolle. Versties er gegen besondere Regen, verfärbte sich das Tatroo und verursachte Schmerzen, solange, bis er bereute.

Dies waren nur einige Beispiele, doch ich glaube sie zeigen die verschiedenen Möglichkeiten für den Spielleiter, ein magisches oder heiliges (unheiliges) Tatroo einzuführen.

Autor: Matthias Neussel

6 Assassinen & Glücksritter

6.1 Assassinen

bezeichnen böse Zungen als Meuchelmörder. Trotz seiner ungewöhnlichen Fähigkeiten, des schnellen lautlosen Todes, zählt er jedoch keineswegs zu den gewissenlosen Menschen, die für eine Handvoll Goldstücke jemanden umbringen.

So ist ihm seine Ehre sehr wichtig und man sollte, auch als Auftraggeber, diese tunlichst nicht verletzen, denn das hat häufig tödliche und lautlose Folgen.

(AndM.: *Blutüberströmt, ein letztes Röcheln von sich gebend...*)

In gewisser Hinsicht ähnelt ein Assassine einem Ordenskrieger, gehört er doch auch einem Orden an. Nur das diese geheimen religiösen oder weltlichen Orden nicht jedermann frei zugänglich sind. Es gibt viele Assassinen die sich deshalb, insgeheim, höherwertig als ein Ordenskrieger fühlen, auch wenn ihnen der göttliche und gesellschaftliche Zuspruch fehlt.

Im Grunde ist er ebenso wie der Ordenskrieger ein Fanatiker, nur das er andere Ziele und Methoden hat und er somit andere Wege beschreitet. So arbeitet er lieber im Verborgenen und verfolgt seine Ziele heimlich.

Hinsichtlich seiner Methoden ist der Assassine nicht besonders wählerisch und er beherzigt den Grundsatz seiner Ausbildung „wenig Aufwand, große Wirkung“.

Sein Berufsstolz läßt ihn danach streben, Aufgaben möglichst elegant und ohne Aufsehen zu lösen.

In elitären Kreisen sind seine Fertigkeiten geschätzt, und er gilt in einigen Gebieten als unbesiegbar, in anderen wird er verfolgt und bei Gefangennahme möglicherweise getötet.

Im Allgemeinen ist er verschloßen, ernst und läßt sich ungern in die Karten schauen. Vor allem würde er nie seinen Berufsstand und seine wahren Ziele gegenüber anderen preisgeben.

(AndM.: *Den SL natürlich schon.*)

Sehr zu empfehlen für Hintergrund: Terry Pratchet – Pyramiden – ISBN N 3-453-04505-X

6.2 Glücksritter

suchen die Fiktion des perfekten Glückes in jedem Moment ihres Daseins. Sie leben frei nach dem Grundsatz „Erhasche das Glück dieses Momentes und Du hast den Sinn des Lebens erkannt“. So sind sie dem anderen Geschlecht häufig mehr als aufgeschlossen, haben aber nur sehr selten längere Beziehungen. Ihr Sinn verschmäh auch andere Freuden, sollten sie auch der Gesundheit abträglich sein, nicht. Seine Geldliebe ist schon fast legendär, aber bei dem Lebensstandard – von allem nur das Beste und davon viel – hält das Geld normalerweise nicht lange vor, so daß sie manchmal lukrative Aufträge erfüllen. Titel und Lorbeeren schmeicheln ihm, aber im Grunde genommen verabscheut er jede Art von Herrschaftsstruktur und versucht diese bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu untergraben. Hat er damit Erfolg, recht so. Ansonsten, – tja, Pech gehabt. Man sollte ihn trotz seinem sehr überzogenen Lebenswandel und positiven Weltanschauung nicht unterschätzen, denn auch er weiß wo seine Grenzen sind.

Gewaltanwendung ist nicht unbedingt seine Lieblingsbeschäftigung, allerdings wenn es sein muß...
Seine wirklichen Stärken sind aber in anderen Bereichen zu suchen.

Autor: Marty

7 sonstige Diskussionen

7.1 Joerg Mintel auf Erwin Wagner

IWASHERE@IUS.gun.de (Joerg Mintel) antwortet hier auf
WAGNERE@INFORMATIK.TU-MUENCHEN.DE (ERWIN WAGNER)

[Da es sehr schwer ist so etwas passend in L^AT_EX wiederzugeben, und in dieser Diskussion (außer Jokes) keine neuen Argumente auftauchen habe ich sie gestrichen. Sorry Joerg. – Klaus.]

7.2 Panther klärt einige seiner Probleme nach Erwin Wagner's Fragen

Panther: 1. Blitze kann nur auf Wesen schleudern, die mindestens t- haben!

Erwin Wagner: Warum?

Panther: Damit Z keine Insekten auf Fenstern zerballert oder die Fliege auf dem Kittel des Königs abballert oder

Panther: 5. Versetzt wird das, was zu über 50% von den Versetzten getragen wird

Erwin Wagner: Das mit dem Zurücklaßen ist doch viel lustiger!

Panther: Tja, ging nur um Grenzfragen:

Z mit Lanze in der Hand
Z mit Lanze in der Hand, die Boden berührt...
Z mit Lanze auf dem Boden, die seine Hand berührt....
usw...

Panther: 1. Die Zauberdauer bei Barden soll erhöht werden?

Erwin Wagner: Nö.

Panther: Sind Barden nicht zu hart... : Barde: ich spiele LdTanzelust... und ab RW-Barde tanzen alle, die SW nicht schafften.... das für 750 GFP hui.... quasi 30m Alle Wesen mit SW ausschalten? Und wie verteidigt eine Tanz-Figur?

Panther: 5. Schattenkämpfer: was kann man holen?

Erwin Wagner: Steht doch im Regelbuch.

Panther: kann ich einen Schattenelefanten holen? Eine Schattenmaus? Einen Schatten-Golem? einen Schatten-Spielkamerad mit Schlachtbeil marke Wuchtig? Kann der Schatten wie original beidhändig angreifen....? Fragen.....

Panther: 7. Bewegung im Kampf?

Erwin Wagner: Bitte nicht die einzelnen Felderchen abzählen (wie bei div. KoSims). Action ist angesagt: „Ich setz’ über den Tisch hinweg und pflanz’ meine Faust auf die dicke Nase des Widerlings...“)

Panther: Problem:

Spieler möchte weiterkämpfen, aber nur 3m zurückgehen! Kann er sich einfach bewegen... Würde imens in das Kampfsystem eingreifen, das zu erlauben!

Panther: 8. Sö/Kr- Klassen Problem

Erwin Wagner: Gibt’s eins?

Panther: Ist inzwischen gelöst.... Sö/Kr und Wissen von der Magie.....10000

Panther: 10. Altert der Körper, in dem man verwandelt ist?

Erwin Wagner: Wieso sollte er nicht?

Panther: OK andere Frage, ist der verwandelte magisch? also unter einem permanenten Zauber? kann man den Bannen? Was paßiert beim Tod? Fragen....

Panther: 15. Erhebung der Toten?

Erwin Wagner: Ist möglich.

Panther: Ja... Elfenheiler und ein Jahr ihres Lebens??? Hä ??? Und sonst, wie spielt ihr Lebenserwartung????³

Panther: 23. Th, Be abgeschwächt einführen?

Erwin Wagner: Beschwörer abschwächen? Die Armen sind doch froh, wenn sie nicht jeder dahergelaufene Ork umpustet.

Panther: HAHA! Ein Be mit Wächtern ist **Megahart!** Die kommen nämlich, bevor du nur handelst! Und wo kommen sie? Fragen.... Und später werden die Dinger noch gebunden!

Elementar-beschwörer mit vertrauten Feuerkugeln! Na Danke!!!! **Megahart** OK. am Anfang Pfui, danach aber ab Grad 6-7 sind die Teile hui! Und paßen wie Barden nicht in die Gruppe: Alle: los Action: Be: Stopp! erstmal... Die Th mit ihren Beschleunigen für die ganze Gruppe auf „klick“ ist auch recht hart! Von den ganzen Stäbschen nicht zu reden.... Est mist dann Hart!

Panther: 3. unspielbare Adv. / mehere Adv. anbieten ?

Erwin Wagner: Ich dachte, als Spieler habe ich (fast) immer die Entscheidung. Das macht doch wirklich gutes Rollenspiel aus.

Panther: prinzipielles Problem: Spieler wollen das Adv nicht, was SL anbietet, partu nicht! Watt nu???

Panther: 6. Krötenschlucken/Manöverkritik

Erwin Wagner: Wer’s verträgt.

Panther: kommt davon: Krötenschlucken bedeutet in unserer Gruppe, daß man eine ungerechete Behandlung seiner Figur nicht zum Anlaß nimmt, sich irgendwann dafür übelst zu rächen!

[...*Gestrichen...* - Klaus.]

[...*Gekürzt: Problem mit MüdS...* - Klaus.]

Erwin Wagner: Allerdings könnten die Gegner glauben, den „Geist“ nicht verwundet zu haben und Angriffe aufgeben, obwohl ihr Opfer bereits blutüberströmt dasteht ;-)

Panther: wow! So sehe ich das auch.... aber:

Das Opfer denkt ja, es kann gar nicht **treffen!** Wird also der Körper schon von sich aus die Waffe vorbeilenken???? psychosomatisch....

³ Wir spielen ohne Elfen. :-) - Klaus.

Erwin Wagner: Und der unscheinbare Satz:

„Er kann also [...] kämpfen (normal oder als Illusion) [...]“

Also als Luft erscheinen und als Zauberer angreifen geht!! (Ich würde aber bei jedem Treffer dem Opfer einen neuen Resistenzwurf zugestehen)

Panther: nix da... ein treffer (Echte einer!) ist ja von Luft unmöglich, also bricht die illu danach zusammen!

Panther: Offene Probleme

17. Macht über Unbelebtes.....

Erwin Wagner: Welches offene Problem gibt's denn da?!

Panther: Kann man durch fenster bewegen? Kann man man Dolche (*Scharfwurf???*) fernwerfen? Kann man Zeichen der Macht auslösen? Wirken sie auf den Z oder auf die imag. hand? Ja, was noch.... wie sieht Hand unter Wasser aus? kann man damit Fern-B-Zaubern (nur mit Artefakt-MachtüUnbel.)????

Meucheln/Betäuben auf Entfernung?????? Ich glaube, das reicht mal an Fragen...

Autor: Panther (Hendrik S. Roepcke)

8 In Sachen Magie

Geht es Euch nicht auch so, manchmal will man etwas Zaubern und es gibt keinen Zauberspruch dafür oder man kann ihn nicht lernen oder hat ihn nicht gelernt. Wie stellt man sich einen Zauberer vor? Ein/e Mann/Frau, der/die durch Magie seinen/ihren Willen durchsetzt?

Kennt jemand von Euch die Magieregeln von Saga? Zaubern was du willst, du kannst alles, aber Magie ist gefährlich und nicht alles ist gleich schwer. Daher: Muß es wirklich ein echter Feuerball sein, oder reicht nicht schon eine Illusion?

Was meint Ihr soll ein Magiekundiger auf Zaubersprüche festgenagelt sein oder soll er alles können (theoretisch)?

Autor: Matthias Neussel

9 Schlösserkritik

DTW: [Dabei finde ich das schon fast zuviel ... wie wärs noch mit einer Abhängigkeit vom Fertigungsbonus ? Wenn man bedenkt das es Kids gibt, die Dir eine Autoschloß mit nem Draht in 5 Sekunden öffnen...]

Frank Honisch: Auf jeden Fall ist diese Tabelle besser als die org. von Midgard (gibs glaub ich garkeine :-((

DTW: [*Wobei diese Art von Schlössern auf Midgard eher selten sind ;)* – Dogio]

Frank Honisch: Halt ein Meisterschloß ... kostet natürlich auch dementsprechend ... (Am Ende schleppen die Abenteurer nur das Schloß raus statt den Inhalt der Kiste ; -)

Autor: Frank Honisch

10 Impressum

Die Helden dieser Ausgabe:

beweihräucher

neussel@mailier.uni-marburg.de
HHW@hacon.de
Rolf_Bellinghausen@BN.maus.de
Dirk_Seemann@WHV.maus.de
Ulrich.Weber@chemie.uni-giessen.de

Matthias Neussel
Hans-Henning Wenkel
Rolf Bellinghausen
Dirk Seemann
Ulrich Weber

msnick1@linguistik.uni-erlangen.de
Marty@mao.sh.sub.de
IWASHERE@IUS.gun.de
WAGNERE@INFORMATIK.TU-MUENCHEN.DE
Panther@toppoint.de
Frank_Honisch@su2.maus.de
Pille@unidui.uni-duisburg.de
Dogio@unidui.uni-duisburg.de
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

Markus Nickl
Detlef Matysiak
Joerg Mintel
ERWIN WAGNER
Hendrik S. Roepcke
Frank Honisch
Marcus Pillekamp
Uwe M. (anonymer Alkoholiker)
Klaus Singvogel

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.

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/specials/rpg/midgard)

Über WWW:

<http://www.ang-physik.uni-kiel.de/~hendrik/>

<p>Wir suchen (jetzt auf einmal :) noch jemanden, der das MD in die Maus und FIDO Bretter posten kann (er sollte durch diese Netze ins Internet kommen), da scheinbar größere Postings aus dem Internet nicht ins Fido/Maus-Netz übernommen werden ...</p>
--

Moderatoren: **Pille@unidui.uni-duisburg.de** und **Dogio@unidui.uni-duisburg.de** (Die kann man schon mal öfter im IRC auf **#midgard** antreffen :))

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