



Dogio's Gem

Alaman sei Dank ! Pille hat seine Terminorgien endlich aufgegeben :) Ich habe das eh nicht ganz verstanden warum im MD ausgerechnet den CONs soviel Platz gegeben wird ... Damit Ihr aber ja nichts verpaßt, gibt es ja noch die Termine im Schnellformat. So, mit dieser Ausgabe liegt Euch unsere erste JUBILÄUM des MIDGARD-DIGEST vor ...

DIE ZEHNTE AUSGABE

Pille et moi lassen mal die Korken knallen :) (natürlich Cola...) ! Zurückblickend bin ich sehr froh, daß sich nach den anfänglichen Zögerlichkeiten doch endlich viele beteiligen. Gebt uns weiterhin Euere Beiträge und macht Euere Adressen unsterblich ! Meinen Faux in der MD-V9 bei „West-Con“ statt „Wupp-Con“ war peinlich. Mein SORRY geht an alle Wuppertaler & Aachener. Wird hoffentlich nicht wieder vorkommen. Mein nächster Auftritt wird wohl bei den Bocklemünder Spieletagen in Köln sein ... Wer mich da treffen will, sollte nach meiner Lederweste aus Rauten Ausschau halten. Ich freue mich auf jeden Fall schon und werde versuchen ein wenig die Werbetrömmel für das MD zu rühren.

Dogio the Witch (aka Uwe)  
Krefeld, den 23.11.1994

„Zehn ist kurz vor Hundert,  
wenn man lieb schaut...“

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Anmerkungen zu den Midgardscheinungen</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Ungewöhnliche mag. und nichtmag. Waffen und Rüstungsteile</b>	<b>3</b>
2.1	Die streitbaren Zwillinge (mag./beseelt) . . . . .	4
2.2	Ein nicht ganz alltäglicher Helm ! . . . . .	4
2.3	Der Drachenbogen . . . . .	5
2.4	Besondere Munition I, Pfeifbolzen (unmag.) . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Kommentare zum Mid-Digest 9</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Der Meuchelpilz</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Zwangsheterosexualität bei Midgard</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Impressum</b>	<b>9</b>

# 1 Anmerkungen zu den Midgardscheinungen

## Abenteuer:

Unter den Nebelbergen (Abenteuer mit Orks und Ringen und so – alt)

Huracans (oder so) Rückkehr (Abenteuer in Nahuatlan) kam vor 7 kamen nach C.

## Midgardregeln:

Das Midgardregelwerk gibt es derzeit in der fünften oder sechsten Auflage, wobei es am Anfang aus zwei DinA5 Büchern bestand. Diese Ausgabe wurde drei- bis viermal nachgedruckt und enthielt die Grundversion. Es gab vier Abenteurertypen (Krieger, Priester, Magier und Waldläufer). Auch die Erschaffungsregeln sind etwas anders als in den folgenden Auflagen.

Die zweite Ausgabe ist die, die aus zwei DinA4 Büchern bestand, und kaum Änderungen zu der aktuellen Version enthält. Das Magiesystem war einfacher und es gab keine Beschwörer und Taumathurgen. Ansonsten wurden noch ein paar Fähigkeiten in der dritten Version eingeführt oder weggelassen (z.B. Gefahren spüren)

Ich bin der Meinung, daß die zweiten Midgardregeln die bisher besten waren, was zum Teil daran liegt, daß ich sechs Hefte für völlig unübersichtlich halte. Außerdem ist es nicht so geschickt, daß Tabellen nur auf dem Spielleiterschirm gedruckt sind, da dieser unter Umständen abhanden kommen kann 8(.

## Andere Quellen:

Hauptsächlich **Gildenbrief** und im letzten Jahr **DDD**. Es ist gut, daß es zwei Midgardmagazine gibt, auch wenn es einige gerne sähen, wenn die Redaktionen beider zusammenarbeiten sollten, um effektiver zu sein als alleine. Konkurrenz belebt das Geschäft und wir als Spieler haben das doppelte an Infos und Material.

**Drachenlandverlag:** Universalabenteuer, wobei die Herren immer mehr abdrehen. Ihre Abenteuer sind schön, aber wenn man die Sieben Sonnen (fehl-) geleitet hat, ...

Sonstige Rollenspielzeitungen: Immer mal wieder drin blättern. Man bekommt zum Teil interessante Anregungen und neue Regeln oder Abenteuer. Auch für Midgard.

*Autor:* HHW (Hans-Henning Wenkel)

Und noch einer zum Thema:

## Regelwerke:

- *Midgard – Im Reich der Phantasie (auch Midgard-Light genannt, für Einsteiger)*
- *Midgard – Das Fantasy Rollenspiel (Das eigentliche Midgard)*
- *Midgard – Welt der Abenteuer (Regelergänzung, besonders für Master)*
- *Midgard – Abenteuer 1880 (siehe Digest v7)*

*(Das erste Midgard wird auch heute noch von vielen Runden gespielt, ist aber vom Markt genommen und deshalb auch nicht aufgeführt)*

Meinst du das mit den beiden großen Büchern, von denen das erste das gleiche Cover besitzt wie die jetzige Basisbox?

Oder denkst du dabei eher an die beiden Bücher im DinA5-Format mit dem feschen orangefarbenen Outfit?

So weit ich weiß, ist die Klee-Ausgabe schon mindestens die 4. Auflage.

*(Weiß da jemand mehr ? – Pille)*

*Autor:* Erwin Wagner

# 2 Ungewöhnliche mag. und nichtmag. Waffen und Rüstungsteile

Jaaa, so ein magisches (+3/+3)-Schwert, das ist es doch, was den meisten Abenteurern gerade so in den Kram passen würde (oder eine entsprechende andere Waffe...Hauptsache, die Werte sind ordentlich hoch). Das ist leider immer noch eine Einstellung, die typisch für viele Spieler ist.

^  
/vvvvvvvvvvvvvv \-----,   
(^^^^^^^^^^^^ /===== "  
v

Für diejenigen Mitglieder der Abenteurergruppe, die nicht das Glück hatten, eine derart mächtige magische Waffe zu ergattern, beginnt mit dem Auftauchen des Artefakts zumeist eine recht trostlose Zeit – durch die überstarke Waffe wird ein einzelner Abenteurer viel zu stark, das Spielgleichgewicht ist schlicht und einfach hinüber, und für den SpL gibt es, um den Gruppenfrieden zu retten, nur noch zwei Möglichkeiten: Jeder bekommt noch ein gleichstarkes Artefakt nachgeliefert oder der glückliche Abenteurer wird mal ganz schnell unglücklich gemacht...

Okay, magische Waffen müssen in den meisten Rollenspielsystemen sein, da es fast einheitlich Monstertypen gibt, die ausschließlich mit magischen Waffen bekämpft werden können – vor allem Geisterwesen und verschiedene Untote. Ich frage mich nur: Wozu dieser „Werte-Wahn“ ? Auch ich habe nichts gegen mächtige und berühmte Waffen einzuwenden, wenn sie innerhalb eines Abenteurers auftauchen, für einen bestimmten Zweck eingesetzt werden müssen, nach dem Abenteurer aber von einem Herrscher/einer Gottheit o.ä. zurückgefordert werden.

In zwei Teilen habe ich hier eine recht interessante Sammlung von Waffen und Rüstungen bzw. Rüstungsteilen zusammengestellt, die beweisen soll, daß es bezüglich magischer Waffen auch mit anderen Ideen – und Humor – gehen kann. Hier der erste Teil...

## 2.1 Die streitbaren Zwillinge (mag./beseelt)

(Die Idee hierzu stammt aus dem Universalabenteurer „Elfenbanner“, ESP1, Welt der Spiele, und dem Quellenband „KanThaiPan“)

Es handelt sich hierbei um ein Paar identischer Schwerter (Art des Schwerts je nach Geschmack des SpL oder passend zur Kampagne), die von KenPo (Schwertseelen, s.u.) beseelt sind. Die Schwerter können sich aus eigener Kraft (mit B4) bewegen und auch von sich aus angreifen. Sie gewähren demjenigen, der sie führt, einen Erfolgswert von +10 beim Angriff, auch wenn der entsprechende Abenteurer diese Art von Waffe gar nicht beherrscht. Hingegen kämpfen Abenteurer, die für diese Waffe bereits einen höheren Erfolgswert als +10 haben, mit diesen Schwertern wie mit einer mag. (0/0)-Waffe.

Ein deutlicher Nachteil des Schwertpaares liegt im Charakter der beiden, die Waffen belebenden KenPo: Sie sind nun mal streitbare Zwillinge und keiner von beiden gönnt dem anderen auch nur den kleinsten Erfolg !

Beiden eigen ist der Spaß am Kampf, stecken sie – für ihren pers. Geschmack – einmal zu lange in ihren Scheiden, so machen sie ihren Träger lauthals und unmißverständlich darauf aufmerksam, daß es wieder einmal Zeit für etwas Blutvergießen sei (was, z.B. mitten in Städten oder gar bei Gesellschaften, zu recht peinlichen Szenen führen kann...) !

Erzielt eine SpF mit einem der Brüder einen Treffer, so beginnt der andere sofort, lauthals zu zetern, er wolle auch mal wieder dran sein, mißlingt ein Schlag mit einer der Waffen, fängt die zweite sofort an, sich über „deren“ Ungeschicklichkeit lustig zu machen – alles in allem eine reichlich nervtötende Angelegenheit !

```

      />
     /<
    [\\(0): : :<=====
     \<
      \>

```

Sollte ein besonders pffiger Spieler auf die Idee kommen, die Brüder zu trennen, so machen sich die besonderen Eigenschaften der KenPo bemerkbar: Ist es ihnen möglich, so verfolgt eines der Schwerter das andere, bis sie sich wieder gefunden haben, haben die Abenteurer eine der Waffen „ruhiggestellt“ (also z.B. in einer Kiste eingeschlossen), so kehren beide KenPo nach 1W6 Wochen zu ihrer Elementarebene zurück (wobei sie ihre „Behausungen“ selbstverständlich mitnehmen).

Schwertseele oder KenPo (Elementarwesen) In: m20  
 Grad 4 LP – AP 4W6+10 Res. +14/14/12  
 OR RW65 HGW – B4 Abwehr+13  
**Angriff:** +10 mit der Waffe, die es belebt (Schaden entsprechend der Waffe)

**Bes.:** nur durch schwere Treffer einer mag. Waffe verwundbar (das macht die beseelte Waffe praktisch unzerstörbar !)

(Näheres über KenPo: siehe MIDGARD-Quellenbuch KanThaiPan)

## 2.2 Ein nicht ganz alltäglicher Helm !

(nach Wunsch mag.)

Warum, um alles auf Midgard, sollen die Spielercharaktere immer nur magische Waffen finden: Es gibt genug SpF die, ob es nun an speziellen Eigenarten der Figur oder schlichtem Überlebensinstinkt liegt, vermehrtes Augenmerk auf ihre „passive Sicherheit“ – sprich Rüstung legen.

Dieser silberfarbene Metallhelm m.V. besitzt einen integrierten Hals- und Nackenschutz (klappbar, Schliesse am Hals), der quasi einen Kinnriemen ersetzt. Das Besondere an ihm ist ein klappbares Gittervisier aus silbernen Metallstäben, die so schmal sind, daß sie im Fernkampf nicht behindern, aber trotzdem so stabil, daß ein kritischer Gesichtstreffer (88–92 auf S5), außer bei Fernangriffen oder Stichwaffen (!), keine besonderen Auswirkungen beinhaltet.

In einem von mir verfaßten Abenteuer besaß der Helm außerdem ein eingebautes *Hören von Fernem* (auf Schlüsselwort, ABW 5), aber das ist dem Geschmack des jeweiligen SpL freigestellt...

## 2.3 Der Drachenbogen

Der Drachenbogen (mag./(+0/0))

Es handelt sich um einen zugverstärkten Langbogen (von Abenteurern ab St81 zu führen, Schaden 1W6+2) aus einem gelblichweißen, hornartigen Material (Drachenhorn), der mit feinsten Schnitzereien versehen ist – offensichtlich Elfenarbeit. In den Schnitzereien sind mit einem gelungenen EW:Wahrnehmung **und** einem erfolgreichen EW:Zauberkunde–5 elbische Runen zu entdecken, aus denen eine SpF auf die Wirkungsweise der Waffe schließen kann.

Der Drachenbogen versetzt den Pfeil während des Abschusses in magische Schwingungen, die es ihm zum einen ermöglichen, extrem weit zu fliegen, und zum anderen einen normalen Pfeil zum magischen Geschoß werden lassen. Im Moment des Abschusses ist ein helles, singendes Geräusch zu vernehmen, daß jeden in 10m Uk, der es zum ersten Mal hört und einen EW:psyZR nicht besteht, 1W6 Runden wie unter dem Zauber Verwirren bzw. Angst verharren läßt – natürlich auch die Kameraden des Schützen !

Dem Langbogen liegt ein Köcher mit 20 besonders fein ausbalancierten Pfeilen bei. Nur solche Pfeile können die magische Schwingung über mehr als nur wenige Meter aufrechterhalten (Pfeile dieser Qualität lassen sich bei einem seßhaften Pfeil- und Bogenmacher zum 5-fachen Preis nach Vorlage eines Musterpfeils herstellen).

Zusammen mit den speziellen Pfeilen kommt die Waffe auf folgende Schußweiten: Nah 0–50, Mittel 51–200, Fern 201–400 !

Als besonderen Gimmick kann man dem Köcher noch ein kleines Fach mit drei geflochtenen Ersatzsehnen aus Elfenhaar beigegeben, welche unempfindlich gegen Feuchtigkeit sind.

## 2.4 Besondere Munition I, Pfeifbolzen (unmag.)

Pfeifbolzen gleichen auf den ersten Blick normalen, vielleicht etwas zu dick geratenen Armbrustbolzen ohne Dreischneider- oder ähnlicher Jagd- bzw. Kriegsspitze. Bei genauerem Betrachten ist der vordere Teil des Bolzens hohl und staut so den Fahrtwind, der den Bolzenkörper durch einen Schlitz auf einer Seite mit lauten Pfeifen wieder verläßt. Solche Bolzen können zum Alarmieren bzw. als Sammelkommando abgeschossen werden, die Hörweite beträgt in Städten und im Wald einige hundert Meter, auf freiem Feld bis zu einigen Kilometern. Reichweite, Wucht und Zielgenauigkeit sind durch die Aerodynamik des Bolzens so deutlich heruntersetzt, daß ein Einsatz im Kampf nicht möglich ist. Preis: 3–5 GS/Stück.

Bis zum nächsten Mal,

U. Weber (bzw. Fritriac „Gargamel“ Fritter,  
Hobbit-Händler (Gr7) aus dem Halfdal/Alba)

*Autor:* U. Weber

## 3 Kommentare zum Mid-Digest 9

Bzgl.:

### *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.*

Tja, warum mordet er denn sonst? Wenn mich mein in der Hinsicht etwas nebulöses Lesewissen über das historische Vorbild nicht trügt, dann taten die „Originale“ es, weil es ihnen ihr Gott eingegeben hatte (bzw. das Oberhaupt ihrer Sekte es ihnen im Rausch eingeflüstert hat). Das ist allerdings für eine SpF

nicht sehr interessant und gibt alle möglichen Schwierigkeiten, wenn man eine Spielergruppe mit Assassinen längere Zeit zusammenhalten wollen sollte.

Ein Spieler-Assassine müßte demnach oft einer sein, der aus dem Orden geflüchtet ist. Das kann eine Reihe von Gründen haben; mit jemand, der nicht willenloses Werkzeug eines undurchsichtigen und eventuell geistig auch nicht mehr ganz richtigen „Alten vom Berge“ sein wollte, würde ich u.U. schon auf Abenteuer ausziehen, während einer, der in einem seiner seltenen klaren Momente festgestellt hat, daß er eigentlich ganz gemütlich leben könnte, wenn er statt für jemand anderes, Gott oder nicht, schwerbewachte Staatsmänner umzulegen, auch auf eigene Rechnung ungeschützte Kaufleute meucheln könnte, sich kaum als Gefährte für haarigere Situationen empfiehlt.

Der Assassine wäre demnach entweder Ordensmitglied, dann ist er in seiner Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit mitunter stark eingeschränkt, was für das Spielen von Kampagnen nachteilig sein kann (gibt aber gute Figuren für einzeln stehende Abenteuer, z.B. auf Cons). Oder er wäre 'unabhängig', dann kann sein Leben (und das seiner Gefährten) hin und wieder sehr interessant werden.

*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.*

Ich hätt' jetzt ja gesagt, daß der Assassine gerade wegen dieser Grundsätze (geringer Aufwand, elegant, kein Aufsehen, aber effektiv) in der Wahl seiner Methoden eigentlich doch ziemlich wählerisch sein müßte.

**Panther:** 8. Sö/Kr- Klassen Problem

**Erwin Wagner:** Gibt's eins?

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

Meinte Panther da evtl. eher das Problem<sup>1</sup> der Überschneidung zwischen Sö und Kr? Die beiden Typen sind sich nun mal sehr ähnlich. Ich treffe die Unterscheidung grob nach Herkunft und Wertesystem: Krieger kommen aus Kriegerschulen und streben nach dem höheren Besten; Söldner kommen meistens nicht direkt aus dem Establishment und haben einen deutlich stärker ausgeprägten Sinn für den eigenen Vorteil.

**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???

Improvisieren. Manchmal hat man etwas anderes parat, sonst erst mal einen ruhigen (Spielwelt-) Tag oder zwei einlegen und Spieler überlegen lassen, was sie damit so machen wollen. In der dadurch gewonnenen (Real-) Zeit kurz einen oder zwei generische Plots aufschreiben. Die dann anfangen. Ich weiß, es ist anstrengend, und man verheddert sich auf die Dauer. Aber es macht auch einen Mordsspaß! (und für meine Spieler brauche ich mir sowieso nicht viel einfallen zu lassen. Einfach im eigenen Saft schmoren/mit sich selber beschäftigen lassen, da passiert schon genug).

Bzgl.:

*In Sachen Magie*

Du stellst da eine gute Frage. Ich persönlich würde, wenn ich eine Midgard-Kampagne leitete, unkonventionelle Magie ebenfalls erlauben. Aber eben mit Risiko... ich habe manchmal ziemlich gemeine Einfälle.

Zum Schluß:

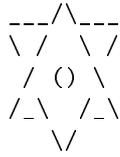
Ich wäre dankbar, wenn die Termine drin blieben. Ich habe sonst kaum Quellen dafür.

*Autor:* Markus Kaessbohrer

---

<sup>1</sup> Mensch kapiert es: ES IST GELÖST! - Klaus

## 4 Der Meuchelpilz



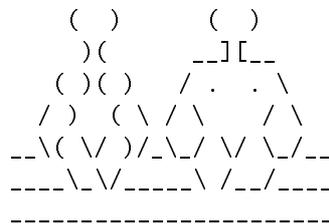
Während man ja immer wieder Beschreibungen für Tiere und andere Wesen findet, sind die Beschreibungen für Pflanzen vergleichsweise dünn gestreut. Das macht aber solche Fdhigkeiten, wie Pflanzenkunde und auch Überleben so gut wie überflüssig. Falls ihr also gute Beschreibungen von Pflanzen habt, dann schreibt sie doch im Digest oder schickt sie mir. Ich will mal den Anfang machen mit der Beschreibung eines Pilzes.

Der Meuchelpilz tötet in Sekundenschnelle, um durch das Aas einen guten Nährboden für seine Nachkommenschaft zu haben. Er kann zum Vergiften eingesetzt werden, jedoch nur im frischen Zustand (Achtung bei Pflücken: schützt sich der Abenteurer nicht, so kann (PW: Gift) allein der Hautkontakt zu 1W6-2 Wochen Übelkeit und Schwindelgefühl führen (APmax. = 1/4 Normalwert); diese Wirkung tritt nach 1 W6 min ein). Sobald er älter als ein Tag ist, verliert er seine tödliche Wirkung, getrocknet ist er sogar geniessbar.

Da der Pilz nicht sehr auffällig ist (im Aussehen gleicht er einem Birkenpilz, d.h. grau-marmorierter Stamm, gelbbraune Kappe), besteht für Abenteurer eine hohe Gefahr ihn zu essen, wenn sie Naturversorger oder knapp an Rationen sind. Sie sind gewarnt, wenn ein EW: Pflanzenkunde, Giftmischen (+2), oder Überleben (Wald/Sumpf: + 3) gelingt. Vorkommensgebiet: auf birkenbestandenen Inseln in den Mooren von Moravod und Medjis.

*Autor:* Markus Nickl

## 5 Zwangsheterosexualität bei Midgard



Dogio und Pille habe ich wohl schon häufiger genervt mit meinen Bekundungen, daß ich zum Artikelschreiben ja überhaupt keine Zeit neben all den schon von mir betriebenen spannenden Dingen des Lebens habe und daher für MD nur als Konsument in Frage käme. Das MD finde ich nun sehr interessant. Und da über das Netz eine schnelle Verbreitung und ebenso schnelle Rückmeldung möglich ist, andererseits aber durchaus noch der Magazincharakter gegeben ist, stellt das MD ein ideales Mittelding zwischen normalen Midgard-Zine und reinem Diskussionsforum dar. So juckt es mich auch jedesmal in den Fingern, wenn eine neue Nummer hereingeschneit kommt, endlich auch meinen Senf abzulassen. Aber wie gesagt, die Zeit ist knapp...

Nun kommt aber dennoch etwas von mir. Wie das? Als ich im MD #9 den Satz „So sind sie dem anderen Geschlecht häufig mehr als aufgeschlossen.“ (bei der Beschreibung des Glücksritters) las, erinnerte ich mich daran, daß ich da noch einen halbfertigen Artikel herumzuliegen habe, den ich schnell fertigstellen kann und der vielleicht gar nicht schlecht paßt. Der Großteil der Diskussion drehte sich bisher um Regelauslegung. Ich finde es zwar wichtig und interessant, in diesen Fragen Erfahrungen und Denkanstöße auszutauschen, aber aus knapp 10 Jahren Rollenspielerfahrung weiß ich auch, daß es letztendlich immer darauf hinausläuft, daß der Spielleiter die Fähigkeit entwickelt, die Regeln sehr locker zu nehmen und trotzdem improvisierend einen überzeugenden und nachvollziehbaren Spielablauf hinzukriegen. Wie er das macht, ist natürlich hochgradig Geschmackssache und nicht bis ins letzte ausdiskutierbar. Regeldiskussionen würde ich also nicht uebertreiben. Die Diskussions- und Denkanstöße, die ich mir nun vom folgenden Beitrag erhoffe, sind eher kultureller Natur und sollen zeigen, wie man bei der Erfindung bzw. Beschreibung einer Fantasykultur bestimmte Gebiete unbewußt völlig unbedacht läßt – ähnlich wie das der einst in diesem Magazin erschienene Fragebogen in bezug auf die Persönlichkeit eines Charakters sehr gut deutlich machte.

So, jetzt aber los. Zieht euch mal folgende Stellen des Regelwerks rein:

**DFR S.6:** Männliche Barden suchen „Anerkennung [...] durch schöne Frauen“, „Glücksritter sind dem anderen Geschlecht nicht abgeneigt“.

**DFR S.16:** SC mit Au 91–100 müssen mit Anmachen „durch Angehörige des anderen Geschlechts rechnen“.

**DFR S.46:** Verführen geht nur mit Andersgeschlechtlichen.

**DFR S.148:** Anziehen wirkt nur auf „Personen des anderen Geschlechts“.

**WdA S.42:** Opfer des Liebeszaubers verliebt sich „in das erste Wesen [...] anderen Geschlechts“.

**WdA S.49:** Opfer des Liedes der Liebe muß „von anderem Geschlecht“ sein.

(Diese Liste erhebt keinen anspruch auf Vollständigkeit.) Ich will nicht Sinn oder Unsinn dieser Regeln im einzelnen klären, deutlich wird aber, daß offensichtlich das Regelwerk davon ausgeht, daß Liebe nur zwischen verschiedengeschlechtlichen Wesen möglich ist und daß an sexuellen Trieben nahezu ausschließlich der heterosexuelle existiert. Das wäre nicht weiter schlimm, wenn Midgard ein Rollenspielsystem wäre, was für eine ganz bestimmte Kultur gedacht ist, wo eben Zwangsheterosexualität herrscht (z.B. weite Teile Europas im Mittelalter (wo das leider bis in die jüngste Vergangenheit anhielt)). Midgard erhebt aber recht deutlich den Anspruch, ein universell einsetzbares System zu sein, daß für das Rollenspiel in einer Vielzahl von Spielwelten und in einer noch viel größeren Vielzahl von Kulturen geeignet sein soll. Die Midgard-Spielwelt nimmt sehr starke Anleihen aus der Realwelt, die dann – vereinfacht gesprochen – fantasymässig aufgefüllt und umgedeutet werden. Dieses Verfahren finde ich sehr gut, denn so entsteht eine leicht vorstellbare, sehr vielfältige, in sich konsistente und realistische Welt, die trotzdem den nötigen Hauch von Phantasie trägt, den sie braucht. Einerseits werden die Kulturen der Spielwelt so nicht völlig abstrakt, andererseits ist durch die Anlehnung an die vielfältigen Kulturen der Erde dafür gesorgt, daß nicht unbewußt zu viel der Kultur, in der man in der Realwelt lebt, übernommen wird und die Spielkultur zu „normal“ wird. Gerade letzteres geschieht aber mit der Zwangsheterosexualität, die aus dem mittelalterlich-neuzeitlichen Europa wie selbstverständlich auf die gesamte Spielwelt übertragen wird. Betrachtet man die Erde in ihrer Geschichte genauer, so erkennt man, daß gleichgeschlechtliche Liebe und homosexuelle Handlungen oder wenigstens eines von beiden (beides unterscheidet sich durchaus stark voneinander) in den meisten Kulturen der Erde nicht nur Ausnahmefälle waren. Ebenso, wie das ganze Phänomen Homosexualität äußerst vielschichtig ist und sich natürlich nicht über den engen Kamm der Klischeevorstellungen ziehen läßt, unterscheiden sich auch die Gründe für Homosexualität in den verschiedenen Kulturen sehr stark untereinander und von den Vorstellungen unserer Zeit. Ein paar nicht repräsentativ gemeinte Beispiele (von eher bekannt bis sehr skuril): \* Im antiken Griechenland gehörte es zur Erziehung der männlichen Jugendlichen, während der Pubertät (oder auch danach, je nachdem wie man das definiert) mit einem älteren Liebhaber und Lehrer eine Zeit in die Wildnis (oder sonstwohin) zu ziehen.

- Bei einigen germanischen und keltischen Stämmen war die männliche Homosexualität Teil des vorherrschenden patriarchalischen Männlichkeitswahns.
- Es gibt Eingeborenentämme (Südsee glaube ich), wo die Leute glaubten, daß Jungen zum Erwachsenwerden mit Sperma gefüttert werden müßten, was dann wohl auch sehr direkt geschah.
- Kulthandlungen der frühzeitlichen heidnischen Priester in Nahost hatten auch homosexuelle Handlungen im Programm (was eine Erklärung für deren Verbot in der Bibel ist, denn die frühen Israliten als erste Monotheisten mußten sich mit allen Mitteln von den Gojim (Heiden) abgrenzen, gerade im kultisch-religiösen Bereich, damit ihr gefährdeter exotischer Glaube nicht verwässert wurde).

(Lesben mögen entschuldigen, daß ich in der Beschränktheit meiner eigenen Kenntnis nur rein männliche Beispiele aufführen konnte.)

Nun aber zurück zur Midgardwelt. So betrachtet ist es doch schade, daß durch schon im Regelwerk an allen Ecken und Enden gepredigte Zwangsheterosexualität ein Teil kulturelle Vielfalt von vorneherein wegfällt. Hat die homosexuelle Tradition der Samurai Japans in KanThaiPan irgendwelche Spuren hinterlassen? Wo bleibt die ausschweifende vorderorientalische Männerliebe in Eschar (die sogar in der Bibel durchschlägt, nicht nur bei David und Jonathan)? Gibt es das Chryseische Analogon zu Platon und seinem Symposion? Hat vielleicht auch mal ein Seemeister seinem verstorbenen Geliebten im ganzen Imperium Standbilder errichten und ihn göttlich verehren lassen, wie dies einst Kaiser Hadrian mit Antinous tat? Finde ich Raffael, Michelangelo, Leonardo da Vinci oder Caravaggio und deren Kunstwerke auch in den Küstenstaaten?

Wenn wir uns von der irdischen Geschichte lösen und uns der modernen Fantasy-Literatur zuwenden, bleiben wir ebenfalls nicht verschont. Nicht nur Bradley hat den Reiz entdeckt, den festgefügt heterosexuellen Rahmen weit zu verlassen. Betrachtet man gar nichtmenschliche Rassen, so stehen ohnehin alle Türen offen. Die Gerüchte von den schwulen Elfen sind auch schon an so manche Rundohren gelangt. Und was tun die Halblinge in ihrem Halfdal? (Wo doch Sam seinen Frodo im diesem mißratenen Film immer so komisch angeschaut hat...) Wie auch immer, Tatsache ist, daß sich wohl die wenigsten bisher über diese Fragen Gedanken gemacht haben. Ich spiele bei „Welt der Waben“ mit, einer Simulation der Welt Myra per Post. Als dort ein paar Leute anfangen, eben diese Fragen zu stellen, stellte sich heraus, daß nur sehr wenige Spieler sie in ihren Kulturbeschreibungen explizit berücksichtigt haben. Bei Nachfragen war die Standardantwort: „Da habe ich wohl noch nicht drüber nachgedacht.“ Wenn die Spieler wenigstens ihre Kultur so gestaltet hätten, daß Homosexualität in ihrem Land eben mit Todesstrafe oder göttlichem Blitz oder sonstwie bestraft werden würde, hätte dies wenigstens gezeigt, daß sie an diesen Punkt gedacht haben. Aber so muß man wohl davon ausgehen, daß blind die aus der eigenen Kultur bekannten Muster übernommen worden sind.

Das soll auch das Ziel dieses Artikels sein, nämlich nicht auf der gerade herrschenden Modewelle mitzuschwimmen (im Zuge derer jetzt in jedem zweiten Hollywoodfilm irgendwie Schwule oder Lesben vorkommen müssen), sondern den Leuten zu zeigen, daß es doch eigentlich ein Unding ist, daß in Zeiten der sexuellen Aufgeklärtheit dem Bereich der zwischenmenschlichen intimeren Beziehungen, der wohl durchaus würdig ist, in Kulturbeschreibungen aufgenommen zu werden, kaum ein konstruktiver Gedanke gewidmet wird.

*Autor: Bjoern Rabenstein*

*[Unzensuriert, aber nicht unkommentiert soll dieser geistige Erguß durch die Netze ziehen. Erstens (da spreche ich hoffentlich für Pille mit) sehe ich in dem Artikel nichts anstößiges (gelle wir sind tolerant tt :) Was mich ein wenig wundert, ist die Tatsache, daß es im geschichtlichen Background scheinbar nur Beispiele für männliche Gleichgeschlechtlichkeit gibt. Also wenn schon, dann doch bitte für alle. Aber das Grundproblem, wenn es heißt „anderen Geschlechts“ würde ich darin sehen, daß die Wirkung bei „starkem Unwillen“ des Opfers, durch Anmache aus der eigenen (geschl.) Reihe, doch die Resistenz stark steigen lassen könnte. Sam & Frodo sehe ich auf einmal mit ganz anderen Augen... irgendwo hat Björn da doch was geoutet... ob die Frodo-Fans sich das gefallen lassen werden? – Dogio ]*

## 6 Impressum

Das Heldenepos geht weiter

( Man könnte auch sagen, hier stehen die Personen, die sich im Unterschied zu anderen, mal wieder richtig reingekniet haben... \*lob, tätsche!\* )

HHW@hacon.de

wagnere@informatik.tu-muenchen.de

Ulrich.Weber@chemie.uni-giessen.de

msnickl@linguistik.uni-erlangen.de

rabe@chemie.fu-berlin.de

Dogio@unidui.uni-duisburg.de

Pille@unidui.uni-duisburg.de

kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

Hans-Henning Wenkel

Erwin Wagner

Webster

Markus Nickl

Bjoern Rabenstein

Uwe M. (Nach einem blauen Auge nun anonymer Rollenspieler)

Marcus „Pille“ Pillekamp (anonymer Träger eines blauen Auges, das er von einem anonymen Rollenspieler hat)

Klaus Singvogel

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](mailto:Pille@unidui.uni-duisburg.de) oder [Dogio@unidui.uni-duisburg.de](mailto:Dogio@unidui.uni-duisburg.de)

Inzwischen auch über FTP erhältlich:

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

[ftp.sun.rz.tu-clausthal.de](ftp://ftp.sun.rz.tu-clausthal.de/pub/specials/rpg/midgard) (/pub/specials/rpg/midgard)

Über WWW:

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

Moderatoren: [Pille@unidui.uni-duisburg.de](mailto:Pille@unidui.uni-duisburg.de) und [Dogio@unidui.uni-duisburg.de](mailto:Dogio@unidui.uni-duisburg.de)

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

**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.