

Midgard

D i g e s t

V11

Als erstes ein kleines Sorry: Ich habe nicht immer alle EMAIL-Adressen samt Namen der einzelnen Artikelschreiber zur Hand und bin zu faul in der Adressenliste nachzusehen, also kleine Bitte: setzt Euren Realname unter Eure Beiträge. Ansonsten muß man sich einfach für die genialen Beiträge bedanken ... Ich hab mich teilweise am Boden gewälzt (Für eingeweihte: *rotfl*) vor Lachen. Ich wünsche Euch ebenso viel Spaß mit dem: *ratatata*

Midgard - Digest - V11

Pille.

Hier noch ein Sorry: Pille war mal wieder schneller als ein Mensch denken kann... Bitte Ignoriert das MD-11 vom Mittwoch, es ist **nicht** vollständig.

Dogio

Dogio's Gem

Hallo Rollenspieler & Midgard Fans ! Nachdem wir unseren Cola-Rausch in voller Länge genossen haben, gehts mit der elften Version des Midgard-Digest weiter. Hoffen wir, daß es Euch so gut gefällt (d.h. Euere Mitarbeit konstant gut bleibt), daß wir ohne Schmach auch noch die 25 Ausgabe feiern können.

Wie gewohnt gibt es neue Artikel, Reaktionen auf alte Ausgaben des MD und ne ganze Menge anderer Nettigkeiten.

Scheinbar haben immer mehr Midgard-Fans die Möglichkeit IRC zu nutzen. Ich treffe immer mehr von Euch auf #midgard. Seid aber bitte nicht böse, wenn ich meist relativ lange für ne Antwort brauche oder gar nicht antworte. Ich arbeite meist nebenbei fürs MD, stecke gerade in den News oder Mails und bin ohnehin immer auf 3+ Channels gleichzeitig. Dazu noch dieses: Wenn Ihr neu ins IRC kommt, mailt mir doch bitte Eueren Nickname, ich ergänze ihn dann bei Eueren Angaben... Dazu noch dieses: Ich bin der Meinung, daß die Leute, die **keine Zeit** haben uns Ihre Angaben (Also zumindest E-Mail Adresse & Midgard-Angaben) zu schicken, **auch keine Zeit** haben, das Midgard-Digest zu lesen. (Von 106 Adressen haben etwa 52 den Bogen zurückgeschickt...) Denn es soll nicht heißen wir würden Euere Box umsonst flooden.

Wers noch nicht gemerkt hat... Weihnachten steht vor der Tür ! Wenn Ihr also noch ein paar Einkaufstips loslassen wollt: Jetzt ist die Zeit ! - Anyway, have a nice dark & cold time !

Dogio the Witch (aka Uwe)
Krefeld, den 30.11.1994

Inhaltsverzeichnis

1 Die Perlen der Füchse (Kurzkritik)	3
2 GFR – Die Gilde der Fantasy-Rollenspieler	4
3 Auf der Suche nach einer guten Kampagne ...	5
3.1 Typ: Es lebe die Heimat	5
3.2 Typ: Christlich & Die liebe Zukunft	6
3.3 Typ: Alltagsprobleme	6
3.4 Typ: Bodyguard & Puzzle	7
3.5 Typ: „Die harte Welt“ oder „No magic please“	7
4 Assassinen in Midgard	8
5 Neue magische Gegenstände	9
5.1 Wurfsterne des Friedens	9
5.2 Das Dämonenschwert	10
5.3 Beschleunigungsring	10
5.4 KuriBamato's Ringe	10
5.5 Der schwebende Schild	10
5.6 Der Schild „Kaem-Ping“	10
5.7 magische Kuriositäten	10
5.8 nicht ganz ausgereifte Mixturen eines verrückten Alchemisten	11
6 Anregungen zu Diskussionsrunden	11
7 Impressum	11

1 Die Perlen der Füchse (Kurzkritik)

Ein Midgard Abenteuer „Die Perlen der Füchse“

Untertitel: „MIT GEIST UND FAUST FÜR RECHT UND GESETZ“

„ Mühsam und gefährlich ist das Abenteuererleben im Wilden Osten Midgards. Ständig auf der Flucht vor den Schergen der Schwarzen Adepten. Stehts bemüht, nicht unangenehm aufzufallen. Wäre es da nicht schön, einmal auf der anderen Seite des Gesetzes zu stehen ? Am besten verbunden mit einer Amnestie für all die kleinen Sünden, die Sie bei Ihren Abenteuern nicht vermeiden konnten ? Diese einmalige Chance bietet Ihnen DiYung, der Richter der Hafenstadt KuenKung. In seinem Dienst lernen sie die angenehmen Seiten der kanthaipanischen Gesellschaft kennen: Nachforschungen unter bezaubernden Blumenmädchen (unter, warum nicht auf ? :) und aufregenden Artistinnen, Theatervorführungen, Dinieren auf Staatskosten in Restaurants der 6.Stufe und andere Genüsse für Leib und Seele. Und Sie können – Traum aller traditionsbewußten KanThai – dem Jadekaiser persönlich begegnen !

Und für all das müssen Sie fast nichts leisten (hö, hö): nur ein paar kleine „Selbstmorde und Unglücksfälle“ aufklären, eine Verschwörung gegen das Wohl der Stadt vereiteln, das Rätsel der Eierschalen-Menschen lösen und dabei übernatürliche Mächte wie den Mittagsdämon oder die himmlischen Fuchsgeister möglichst nicht erzürnen (EP ich hör Dir tapsen). “

[*Klappentext des Abenteuers mit unnötigen Bemerkungen – Dogio*]

Ich habe mir mal dieses Abenteuer aus der Feder von Gerd Hupperich näher angeschaut (noch nicht gespielt) und will Euch hier einmal meine Meinung kundtun.

Statistik:

Name: Die Perlen der Füchse
Verlag: Klee
Seiten: 64
spez. Inhalt: 1 Zeittafel, ca. 10 Grundrisse/Pläne, 14 ausgearbeitete Figuren,
diverse Zeichnungen/Bilder

Äußere Aufmachung:

Das ganze ist im gewohnten Klee-Midgard-Stil gehalten. Das schließt eine saubere Aufteilung ein. So findet sich zu Beginn, neben Zeittafeln und anderen interessanten Hintergrundinformationen eine gelungene Einleitung ins Geschehen, die dem Spielleiter hilft, eine gute Atmosphäre in seinem Hinterstübchen aufzubauen. Gut dosierte Geschichten über den Ort der Handlung und die Motivationen der Einzelnen Personen lassen den SL nicht im Meer von Informationen erstickten.

Inhalt:

Es ist immer gefährlich in einer „Vorstellung“ vom Inhalt zu sprechen, da potentielle Spieler mitlesen könnten und man so den Spielspaß verdirbt. Also nur dieses: Es gibt einige nette Rätsel zu knacken. Dabei wurde darauf Wert gelegt, daß die Spieler niemals ganz ohne Hilfe dastehen müssen. Man begegnet vielen Persönlichkeiten, die meist recht gut ausgearbeitet sind. Das heißt das man (im Anhang) neben den allgemeinen Werten, Informationen zur Motivation und allgemeinen Einstellung bekommt. Natürlich finden sich weitere Infos dieser Art im ganzen Abenteuer verteilt.

Das Abenteuer ist so gehalten, daß es meist mehrere Wege gibt weiterzukommen (oder hängenzubleiben ;), genauso wie das Ende natürlich je nach Verlauf der Handlung gut (was immer das heißen mag) oder schlecht ausgehen kann.

Allgemein:

Das Abenteuer ist mit Gedichten und Hinweisen auf die asiatische Kultur geradezu durchsetzt. Die meisten Orte wurden zum besseren Verständnis mit Plänen verdeutlicht und sind in der Regeln ausreichend beschrieben, ohne den Spielleiter absolut festzulegen.

Wer das Abenteuer „KurraiAnat – Das schwarze Herz“ schon mir seiner Gruppe gespielt hat, wird einige alte Bekannte wiedertreffen. Das wird den Spielverlauf jedoch eher gering beeinflussen, weder positiv noch negativ.

Voraussetzungen:

Spieler vom Grad 3–7, die meiner Meinung nach besser schon etwas in KanThaiPan rumgekommen sein sollten. Sprachnachteile müssen ansonsten durch Gehilfen ausgeglichen werden. Für Spielgruppen am oberen Ende der Gradskala müssen bei den Begegnungen mit NSC's, deren Werte meiner Meinung nach

noch etwas angehoben werden, sonst wird es zu leicht (natürlich bleiben die Rätsel) und der Spielspaß geht flöten.

Mein Tip:

Für Spielleiter im „Asienfieber“ sehr zu Empfehlen. Ein paar nette neue Anregungen, Gebäudepläne und nicht zu knifflige Rätsel fügen sich zu einem gelungenen Abenteuer. Durch die im Erzählstil gehaltene Strukturierung läßt sich das Abenteuer fast wie ein Roman lesen. Wer allerdings eine Begegnung mit den Mystiken der KIDO-Kunst erhofft, wird vergebens warten. Zeichnungen sollten im Laufe des „erarbeitens“ rauskopiert werden, weil das eine oder andere den Abenteurern vorgelegt werden muß.

Autor: Dogio the Witch

2 GFR – Die Gilde der Fantasy-Rollenspieler

Die Gilde der Fantasy-Rollenspieler ist ein Verein, der sich die Förderung des Rollenspiels (und anderer Spiele aus der Phantastik-Ecke) auf die Fahnen geschrieben hat. Dazu gibt es einige Schwerpunkte in der Vereinsarbeit:

Die Gilde organisiert Spielertreffen (Cons). Dort kann man sich mit Freunden oder auch bislang Unbekannten zusammensetzen und seinem Lieblingsspiel frönen oder auch etwas völlig neues probieren. Fast immer gibt es auf Cons auch Verkaufsstände, fast immer preiswerte Verpflegung aus der Gildenküche – und fast immer ist der Eintritt für Gildenmitglieder frei. (Ausnahmen sind derzeit FeenCon und Hannover Spielt!, wo es aber Ermäßigungen gibt.)

Weiter gibt es die Windgeflüster, die „offizielle Vereinszeitschrift“. Das Vereinsleben beschränkt sich aber auf zwei, drei Seiten, der Rest ist gefüllt mit Szenarios, Rezensionen, Hintergrundartikeln, Neuigkeiten, Diskussionen,... Gildenmitglieder bekommen die WG viermal im Jahr kostenlos.

Dann gibt es mehrere Arbeitsgemeinschaften, z.B. Shadow, die Shadowrun-Kampagne, die Star-Trek- und die Tolkien-AGen, Maiden-Workshop, die Zinnfiguren-AG, GAF, die Battletecher und bestimmt noch ein paar, die mir jetzt nicht einfallen. Einige stehen auch Nicht-GFRlern offen.

Die GFR hat z.Zt. (Ende '94) etwa 600 weit verstreut lebende Mitglieder. Da man so etwas kaum noch organisieren kann, gibt es mehrere Regionalvertretungen. Deren Orte zeigen auch die Schwerpunkte der Gildenaktivitäten, d.h., wo Cons und auch regelmäßige Treffs stattfinden. RVs gibt derzeit in:

- Köln (Call of Cologne)
- Bonn-Wesseling
- Düsseldorf (Köbolde)
- Aachen (Draachen)
- Wuppertal
- Essen
- Herne-Castrop (Dreamin' Dragons)
- Krefeld
- Tübingen
- Nürtingen
- Saarbrücken
- Warendorf (Münsterland)
- Hannover (Nordlichter)

(Hoffentlich habe ich nicht allzu viele vergessen...)

Die Gilde ist übrigens ein eingetragener Verein, da man so einfach besser in der Öffentlichkeit dasteht – sei es, um an Räume zu kommen, oder sei es, um das Bild der Rollenspieler etwas zu verbessern. Außerdem ist die GFR gemeinnützig (wegen Jugendförderung), was heißt, daß sowohl der Verein als auch Mitglieder dem Finanzamt 'ne lange Nase drehen können – Beiträge und Spenden kann man absetzen.

Was die Gilde immer besonders gut gebrauchen kann, sind Leute, die nicht nur konsumieren, sondern auch selbst aktiv werden! Reich werden kann man dabei übrigens nicht, wir machen das alle für lau (das nennt man ehrenamtlich! 8).

Ach ja, ein Jahr Mitgliedschaft kostet 50,-DM.

Noch ein paar Kontaktadressen...

(So ziemlich alle werden sich allerdings Ende Januar ändern, denn dann ist Vollversammlung mit Vorstandswahlen.)

Gildengroßmeister (1. Vorsitzender):

Taro Lachera
Marsiliusstr.35
50937 Köln
0221/447900

Gildenmeister (2. Vorsitzender, zuständig für Cons)

Michael „Meikel Dscheih“ Janissen
Föhrenstr.15
41470 Neuss
0213/760233

Chronist (Schriftführer):

Vampyr
Drosselstr.7
51149 Köln

Schatzmeister (Kassenwart, zuständig für Mitgliedschaften):

Reiner „Hai“ Heep
Alfterstr.43
50389 Wesseling
02236/468 [*die Nummer sieht irgendwie verstümmelt aus*]

Herold (Chefredakteur, zuständig für die Windgeflüster):

Marcus „Troll“ Wevers
Endenicher Str.365
53121 Bonn
0228/611329
unci109@plumbum.chemie.uni-bonn.de

Autor: Uwe Lerch

3 Auf der Suche nach einer guten Kampagne ...

[Hier mal 5 Ideen, die in den News gebracht wurden. Leider habe ich nicht mehr alle E-Mail-Adressen. Wär gut wenn sich die Personen nochmal melden würden. Ich reiche dann die Adressen nach. – Dogio]

3.1 Typ: Es lebe die Heimat

Aber ernsthaft: Ich befürchte, es gibt mehr Ideen, als man hier aufschreiben kann. In erster Linie hängt es sicherlich von der Motivation der Spieler und der Zusammensetzung der Abenteurergruppe ab, was man machen könnte. Sind es eher Helden, die eine Queste durchleben wollen (um Haus, Hof, Stadt, Staat oder Welt zu retten) oder mehr die zwielichtigen Abenteurer, die sich durch's Leben schlagen wollen, nicht ohne ihren Teil von Macht und Reichtum abzubekommen. Oder sind sie eher kaufmännisch interessiert und planen neue Märkte jenseits der bekannten Welt zu entdecken?

„Da ich aber außer Rollenspielen noch andere Hobbys und Pflichten habe, möchte ich nach Möglichkeit nicht alles selbst Erfindenmüssen.“

Das ist natürlich schlecht, denn gerade das Ausdenken und Land und Leuten macht doch sehr viel Spaß (finde ich jedenfalls). Daher kann ich natürlich die folgenden Vorschläge eigentlich gar nicht machen:

Die Spielercharaktere kommen aus einem Dorf, irgendwo in der Provinz kurz vor der unerforschten Einöde. Die Gruppe muß erfahren, daß ein oder mehrere Charaktere auserwählt sind einen Dämon zu töten, als sie unvermittelt von Schergen dieses Dämons angegriffen werden. Es ist nun Sache der Spieler, mehr über diese Prophezeiung zu erfahren... dazu muß beispielsweise Hinweisen über Schriften oder Kalendern nachgegangen werden, aus denen mehr über das Schicksal und die Prophezeiung erfahren werden kann und ein Plan, wann und wie der Dämon zu besiegen ist, muß gemacht werden. (Eine (entfernt) ähnliche Geschichte erzählt z.B. der 4. Earthdawn-Roman)

Reich kann man werden, wenn man neue Märkte entdeckt. Dies ist ein Reiseabenteuer. Die SC beschließen zu Pferd/Fuß oder Schiff in entferntes, vielleicht sagenhaftes Land zu erreichen, um von dort

die kostbarsten Handelsgüter zu „beschaffen“. Vielleicht machen sie sich ja auch auf, um die versunkene Stadt irgendwo im Meer oder die goldene Stadt im Dschungel zu finden und auszuplündern. Einzelne Abenteuer können während der Reise stattfinden. Vielleicht verlieren die SC ihre Pferde an Banditen oder das Schiff, beschädigt durch einen Sturm, landet auf einer unbekanntem Insel. Aus einfachen Problemen wie Schwierigkeiten bei der Verständigung können ebenso kurze Abenteuer entstehen wie durch krasses Fehlverhalten aufgrund anderer Sitten und Gebräuche. Vielleicht will ein anderer Händler verhindern, das die SC diese Reise machen, vielleicht arbeiten sie (von Anfang an oder zwischendurch) für verschiedene Herrscher. Diese Art von Abenteuer profitiert natürlich von einer gehörigen Portion „Sense of Wonder“. (Orientieren kann man sich an diversen Abenteuerromanen, Marco Polos Reiseberichten, oder denen von Frances Drake.)

Eine andere Art von Kampagne kann auch sein, die Spieler und die SC erleben zu lassen, was ihnen in ihrer Heimat(stadt) alles passieren kann. Vielleicht arbeiten sie am Hofe ihres Fürsten, sind seine Waldhüter, dienen im Tempel der Stadt oder sind einfach engagierte Bürger/Bewohner der Siedlung. Angefangen von ihrer Einstellung und einer entsprechenden Probe kann es vorkommen, das sie einen Verbrecher oder Tempelschänder jagen müssen, eine Botschaft überbringen oder abholen, vielleicht eine Palastintrige aufdecken können, einen Angriff auf die Stadt abwehren, die Aufsicht am Markttag führen oder Streitigkeiten zwischen den Dörfern außerhalb der Stadt schlichten müssen. Vielleicht werden die umliegenden Wälder ja von einigen Vogelfreien bewohnt, die die Gegend unsicher machen. Die Stadt sollte allerdings in einer turbulenten, interessanten Gegend der Spielwelt liegen. (Literatur: Schon schwerer, einfach mal was über das Leben in der Antike oder im Mittelalter lesen...)

Wie wäre es, einen Kreuzzug zu unternehmen, dem Ruf der Kirche zu folgen und zusammen mit seinem Fürsten (oder König, wenn man selber Fürst ist) das heilige Land von den Heiden zu befreien, die eigene Seele zu retten und die Taschen aufzufüllen? Schon die Überfahrt von England oder Deutschland nach Italien und von dort weiter in heilige Land ist ein Abenteuer für sich. Aber vielleicht ist es auch interessant, die eigene Heimat gegen barbarischen Christenmenschen aus dem Norden zu verteidigen, Heim und Hof zu bewahren und den (Wahren) Gläubigen die Heilige Stadt mit ihren Moscheen zu erhalten? Kann es angehen, das diese wilden Christen die Kultur und Zivilisation des Orients vernichten wollen? (Eher historisch und demzufolge massig Literatur in jeder Bibliothek vorhanden)

Vielleicht ich ja die eine oder andere Anregung dabei, tschüß.

Autor: Stefan Matthias Aust

3.2 Typ: Christlich & Die liebe Zukunft

Anmerkung: Sollten überzeugte Katholen oder Papstanhänger jetzt mitlesen.. besser nicht weiterlesen ...

Also, die Gruppe wird von einem klassischen mysteriösen Fremden um Hilfe gebeten. Sie sollen in eine fremde Welt teleportieren in der ein mächtiger, finsterner Kleriker mit seiner Macht jegliche Magie unterdrückt. Dieser residiert in einer Stadt namens Rom. Der Gruppe muß es mit Hilfe ihrer fremden Magie gelingen diese Kleriker zu besiegen.

Aus der Tatsache, daß ein Haufen streitlustiger, mittelalterlich anmutender Gestalten durch das Rom des zwanzigsten Jahrhunderts tobt sollten sich Abenteuer genug ergeben. Wir haben so circa 10 bis 12 Abende daran gespielt.

Sollte Dir der Plot mit Papst angreifen und so zu geschmacklos sein, laß Dir einen anderen Grund einfallen, das 20. Jh. ist ein recht vergnüglicher Ort für eine desorientierte Abenteurergruppe.

Ansonsten viel Spaß beim Spielen,

Autor: hajo

3.3 Typ: Alltagsprobleme

Einer meiner Spieler hat einen kleinen Landsitz geerbt. Zuerst mußte er sich mit dem Problem von Geistern, schlechtgelaunten Druiden, die die Burg nicht wünschen, da sie auf einem steht, ... herumschlagen. (Ist in einen alten Spielwelt-Ausgabe ausgearbeitet).

Damit habe ich eine gute Basis für diverse Abenteuer.

Der Spieler muß dafür sorgen, daß er seine Burg reparieren kann, muß sich Geld organisieren, um eine Mühle zu Bauen, da sein Dorf sonst hungert, wird in den Krieg geschickt, wird vom König mit einem Auftrag betraut, muß die Burg gegen Angreifer verteidigen,....

Dieses Szenario bietet auch eine Vielzahl an Möglichkeiten dem Spieler sein Geld wieder abzunehmen **Ohne** ihm auszurauben (Er ist verpflichtet ein **Teures** Turnier zu veranstalten, muß Burg in Schuß halten) – wenn er nicht darauf einsteigt, muß er die Konsequenzen tragen – er wird geächtet, abgesetzt, überfallen,...

Ein weiterer Interessanter Punkt ist: Der Erbe muß sich auch um ein gutes Verhältnis zu den Mitspielern bemühen. Falls er großwahnsinnig wird, werden diese ihn wahrscheinlich verlassen bzw. es ergibt sich schon daraus ein Interessantes Szenario, daß die anderen Mitspieler eine besondere Position erreichen wollen (Vielleicht wird der Erbe auch noch gestürzt,...). Damit hat man als Spielleiter auch ein Abenteuer, daß man nicht einmal vorbereiten muß ;-).

Ich hoffe, daß an der Idee irgendetwas brauchbares zu finden ist.

Autor: Andy

3.4 Typ: Bodyguard & Puzzle

Ein weitere Idee, die bei uns gut ankam, ist die Verfolgung nach einem Gegenstand oder einer Person, die die Gruppe beschützen soll. Man kann vorgefertigte Sachen oder auch ganz spontane Kurzabenteuer mit dem eigentlichen Auftrag verbinden. Es sollte so sein, daß jedes Teilabenteuer die Gruppe auch in ihrem eigentlichen Auftrag weiterbringt. So könnten einige Personen nur Informationen herausrücken, wenn man ihnen einen Gefallen tut. Oder man bringt sie natürlich einfach um.

Außerdem kann eine historische Geschichte oder ein Buch die Vorlage zu einer Kampagne bilden (Wir hatten mal die ersten Expeditionen nach Lahsa nachgestellt, es war zwar langwierig, aber interessanterweise hat die Gruppe fast genau so wie das historische Vorbild (ein russischer Oberst) gehandelt).

Als weitere Idee habe ich von einer Geschichte gehört (Midgard Modul, glaube ich), in der die Gruppe mit einem Mal an einem Ort ist und nicht weiß, wie sie dahin gekommen ist. Sie muß nun Sinn und Zweck dieses Ortes erkunden und herausfinden warum sie unter Gedächtnisschwund leidet und wie sie dort hingekommen ist, wo sie ist.

Ein alter Hut ist die Geschichte mit dem mächtigen magischen Gegenstand, der in mehrere Teile zerfallen ist und über das ganze Land verstreut wurde. Nun will ihn irgendeiner unbedingt wiederhaben. Monsternmäßige Reisen und Abenteuer folgen, damit die Gruppe die Einzelteile finden und zusammenfügen kann, ob sie ihn abgibt ist ihre Sache, aber da gibt es ja Mittel und Methoden...

Schließlich kann man einem Charakter auch noch mithilfe seiner Jugendgeschichte eine Kampagne anhängen. Er sucht zum Beispiel seinen long lost Brother ('a la Airwolf) den er in seiner Kindheit verloren hat und von dem er nicht glaubt, daß er tot ist. Durch Zufall erhält er in irgendeiner Form Hinweise auf seinen Bruder (Brief, Bild ...etc.) und nun spannt der SC seine Gruppe ein, ihm bei der Suche zu helfen (könnte unter Umständen was kosten) und dabei kann man ja auch viel erleben.

So ich hoffe das reicht, Ciao Volker!

Autor: Volker

3.5 Typ: „Die harte Welt“ oder „No magic please“

Vorgeschichte:

Im Jahre 2100 wird es zur traurigen Gewißheit, daß in etwa 50 Jahren ein gewaltiger Komet auf die Erde stürzen und diese vernichten wird. Ergo beginnt die Menschheit mit der Sicherung ihrer Art: Ein gigantisches Raumschiff wird gebaut, daß eine künstliche Landschaft enthält, die 10.000 Menschen Platz bietet. Dieses Raumschiff startet in Richtung Betelgeuse. 2158 wird die Erde dann zerstört, und die Weltraumreisenden sind allein... Es dauert nicht lange, bis an Bord alles automatisiert ist. Die Menschen sitzen herum, grübeln über die Zerstörung ihrer Heimatwelt nach und geraten langsam in eine gleichzeitig depressive und aggressive Stimmung...

Die Kampagne:

Die Spielercharaktere sind einfache Menschen in einer Welt irgendwo zwischen Steinzeit und Mittelalter. In meiner Kampagne waren es ein Schmied, ein Jäger, eine Heilerin und ein Schäfer, denkbar sind auch Barden (ohne Magie!!), andere Handwerker, Bauern oder Fischer. Es gibt keine Magie in der Welt, keine Religionen, außer der Anbetung eines einzigen Mannes, der der Priester genannt wird und von dem man angsterfüllt munkelt, er trage einen Stab des Todes. Für das geistliche Wohl der normalen Bevölkerung sind die Heiler zuständig, die die einzigen Intellektuellen in dieser Welt darstellen. Nur die Heiler können lesen und schreiben, außerdem sind sie in der Lage, aus den Pflanzen der Umgegend Heiltränke, Aufputzmittel, Gifte und andere Drogen herzustellen.

Die Charaktere leben in einem kleinen Dorf. In meiner Welt hieß das Dorf Gorn und besaß etwa 30 Einwohner, die in Holzhütten wohnen. Ich empfehle, viele der NPCs schon im Voraus mit Namen zu versehen, einen Charakter im Sinne gewisser Verhaltensweisen oder Beziehungen können sie im Laufe des Spieles erhalten.

Die Welt ist übrigens nicht rund, sondern zylinderförmig. Die Menschen leben im Innern des Zylinders, und die Sonne rutscht in der Zentralachse des Zylinders hin und her. Die Spieler werden sich hierzu ihre

Gedanken machen, für die Charaktere ist das ganz normal!!

Unumstrittener Chef des Dorfes ist der Krieger LeGrand. Er ist der, der das Schwert hat, keiner würde an seiner Macht zweifeln. Es gibt in jedem Dorf nur einen Krieger, und der regiert. Das Schwert ist gleichzeitig tödliche Waffe und Statussymbol. Selbstverständlich haben die Charaktere **Keine** Schwerter. Sie haben auch keine Rüstungen, außer vielleicht Leder. Wenn sie unbedingt Waffen haben wollen (kann sinnvoll sein, z.B. zum Jagen) dann haben sie Dinge, die ihrem Beruf entsprechen: Ein Jäger einen Speer (Es gibt keine Fernkampfaffen), ein Schmied einen Hammer usw.

Um es kurz zu machen: Man hat auf diese Weise eine herrliche Bühne für wirklich **gutes Rollenspiel**. Mit hinreichend lebendigen NPCs und guten Spielern (ich hatte sehr gute :-)) können sich die herrlichsten Situationen ergeben. Da die Charaktere nicht auf Magie oder überlegene Waffen zurückgreifen können, müssen sie ganz anders agieren als in einer „normalen“ Fantasywelt.

Im Laufe der Kampagne werden die Charaktere dann immer mehr vom Wesen ihrer Welt merken:

1. Es gibt noch andere Dörfer, außer ihrem.
2. Es gibt eine Hauptstadt, in der ein Ritter (mit einer Metallrüstung, die aufgrund der Metallknappheit dieser Welt ein Vermögen wert ist) die Krieger regiert.
3. Es gibt auch noch weitere Ritter (insgesamt 5), die wiederum dem Lord und dem Priester unterstehen. Diese beiden besitzen Todesstrahlen.
4. Es gibt noch weitere Völker, nämlich Schwarze, die im Mittelteil des Zylinders leben, und Gelbe, die am anderen Ende wohnen. Diese Gelben haben japanische Namen und fast die gleiche Struktur wie die Weißen: Der Lord heißt bei ihnen Shogun, die Ritter Daimyo und die Krieger Samurai. Über die Kultur der Schwarzen habe ich mir wenig Gedanken gemacht, außer daß es dort einen Amazonenstamm gibt, wo die Frauen die Macht haben. Im Land der Spielercharaktere gelten Frauen als schwach und unterlegen.
5. Im Lande der Schwarzen gibt es eine gewaltige Leiter, die direkt in den Himmel führt. Eine weitere Leiter führt an der Stirnwand des Zylinders, wo der Lord wohnt, spiralförmig hinauf.
6. Erklimmt man eine Leiter, gelangt man in eine merkwürdige Außenwelt, wo alles aus Metall ist (ein Vermögen!!!) und Skelette in komischen Anzügen, wie auch der Priester einen hat, herumliegen. Naja, die Charaktere sind dann halt auf der Kommandoebene des Schiffes und finden alles mögliche Zeug... Als letztes finden sie eine Krankenstation und darin einige gläserne Bottiche mit Leuten drin, von denen sie einen retten können, der ihnen dann die Geschichte der Erde erzählt.

Aber bis dahin kann enorm viel passieren. Wir hatten zwischendurch einen Mord, der aufgeklärt werden mußte, einen Krieg mit den Amazonen, den die Charaktere verhindert haben, ein Ritterturnier, bei dem der Schmied zum Krieger gemacht wurde, anschließend einige Abenteuer in seinem neuen Dorf, daß er als Krieger regierte (Im Wald in der Gegend wohnten Kannibalen) usw. usf.

Als System kann ich RuneQuest empfehlen, da es hier möglich ist, Charaktere zu spielen, die einfach nur Handwerker o.äh. sind. Mit einem stufenbasierten System zu spielen halte ich für extrem schwierig, aber es sollte mit hinreichend Improvisation zu machen sein. Sehr gut zu machen ist diese Welt wahrscheinlich auch ohne Regeln und Würfel, da es eh hauptsächlich auf das Rollenspiel ankommt.

Autor: Christian Schotmann

4 Assassinen in Midgard

In seinen Anmerkungen zu der Rolle von Assassinen bezieht sich Markus Kaessbohrer auf ihr historisches Vorbild. Nach irgendeiner Quelle, die mir leider auch nicht mehr vorliegt, soll es tatsächlich so gewesen sein, daß so ein „Alter vom Berg“ Jungen oder junge Männer verwöhnte und sie mit Luxus, Frauen, Rauschgift und Entzug gefügig und gläubig machte. Die Männer schickte er los, um mit heimtückischen Morden seine Widersacher (mund)tot zu machen. Sie waren gefürchtet, u.a. wegen ihrer Fähigkeit, sich zu verkleiden und verstellen.

Laut Brockhaus leitet sich der Name vom arab. „Haschisch-Genießer“ ab.

Das alles macht doch klar, daß das historische Vorbild von uns Rollenspielern nicht 100% übernommen werden soll. (Man stelle sich vor: Assassinen sind immer abhängig. Folge: in jedem Abenteuer gäbe mehrere eine Situation, in der der Charakter nur eingeschränkt handlungsfähig ist entweder wegen Rausch oder wegen Entzug!!)

Bei anderen Charakterklassen gibt es außerdem kein enges Vorbild, an das man sich anpassen müßte. Deshalb sehe ich „Assassine“ als Namen für eine Charakterklasse, die stark konfliktorientiert ist, im Gegensatz zu Krieger, Söldner und Ordenskrieger aber offenen Kampf lieber umgeht und das ganze unauffällig und leise erledigt. Dazu stammen Charaktere dieser Klasse aus irgendeiner straff organisierten Gruppe, die die Ausbildung übernahm und für die der Assassine tätig werden sollte oder tätig ist.

Diese Organisation, seine Ausbildung und die Motivation sind es, die ihn von „gewissenlosen Menschen, die für eine Handvoll Goldstücke jemanden umbringen“ (MDv9) unterscheiden.

Die meisten denken bei diesen Organisationen an schwarze, dämonenanbetende oder sonstwie böse Sekten (Charaktervorstellung Caldron, MDv8, ist so ein 08/15 Hintergrund). Das andere Bild, was vielen vorschwebt, sind Ninjas. Dementsprechend viele Assassinen laufen schwarz gekleidet herum.

[*Hierzu muß ich sagen, das ich die Beschäftigung von Assassinen auch jeder anderen Organisation unterstelle. In Aran ist Alaman durchaus akzeptiert und Caldron leicht chaotisch. Da lag dieser Ursprung einfach nahe. (Ähm, was heißt hier 08/15 ? Blödmann !) – Dogio*]

Für mich ist das ein Schablonendenken, was ich als Spielleiter nicht so gern sehe. Der Spieler soll eine Rolle spielen, d.h. er muß sich auch Gedanken machen und nicht bloß „so einen Ninja machen.“

Das es sich auch um weltliche Orden handeln kann (Marty, MDv9), wird mit diesen Klischees im Hinterkopf gern vergessen.

Es gibt aber viele weltliche Organisationen, die Personalbedarf haben für unauffällige Laß-den-Gegner-verschwinden-Aktionen. Hier ein paar Anregungen, damit die Vergangenheit aller zukünftigen Assassinen mal etwas interessanter wird:

Wie wäre es mit einem Charakter, der für ein Mafia-ähnliches Handelskartell neugierige Zöllner, zahlungsunwillige Kunden und scharfe Konkurrenten „zur Ordnung rufen“ :-) sollte.

Oder ein Charakter, der für „König und Vaterland“ in edler James-Bond-Manier oder als schmieriger Spion tätig war (das tun doch viele Gruppen in Abenteuern, warum soll ein durchtriebener Monarch aber keine eigene Geheimpolizei haben, um aufsässige Fürsten und Oppositionisten in In- und Ausland zu beseitigen?)

Ein Assassine könnte auch – sowohl als „weißer Assassine“ irgendeines Ordens oder als Ordnungsmacht einer Magiergilde – hinter allen schwarz-magischen Dingen und bösen Zaubern her sein.

Sogar ein solcher Assassine ist für mich als „Dämonenjäger“ vorstellbar. Er muß schließlich die menschlichen Nutzer und Beschwörer dämonischer Macht und die Dämonen selbst beseitigen. Mit seinen Fertigkeiten kann er u.U. dazu geeigneter sein als ein Priester oder Ordenskrieger. (Solch ein Hintergrund ist eine Möglichkeit, einen Charakter des Spielleiters in die Gruppe einzuführen und eine Kampagne zu starten.)

Wem der Meuchelmörder nicht paßt:

Mit den Fähigkeiten ist ein Assassine aber auch prädestiniert, Attacken von seinesgleichen abzuwehren: als Bodyguard einer bedrohten Person, die reich ist und eine wichtige Rolle in einer dieser „Organisationen“ bekleidet.

In der Hoffnung, die Phantasie etwas gefördert zu haben,

Autor: Marc Hasenberg

5 Neue magische Gegenstände

Nachdem ich im MD10 den ersten Teil der seltsamen Waffensammlung von U. Weber gelesen hatte, fühle ich mich nun auch angeregt, eine persönliche Macke meines Weisheitspriesters vorzustellen. Und hier sind sie also, die

5.1 Wurfsterne des Friedens

Es handelt sich dabei um ganz normale Wurfsterne, die ja 1W6–3 Schaden anrichten (also maximal 3 LP/AP kosten). Diese werden von meinem guten Li Pang, PW Grad 8 aus dem TsaiChen-Tal mit einer Heilsalbe bestrichen, die 3 LP/AP zurückgibt (wie von verbesserter Erster Hilfe, zu lernen entweder in „Im Reich des Frosthexers“ oder „Sturm über Mokattam“). Diese speziell präparierten Waffen richten also keinerlei Schaden an. Wie heißt es doch so schön bei der Charakterbeschreibung des Weisheitspriesters: Weisheitspriester sind friedfertig und gehen bewaffneten Konflikten aus dem Weg (oder so ähnlich).

Mit diesen schönen Sternen kann man also prima potentielle Schlagkraft demonstrieren ohne wirklichen Schaden anzurichten, also ideal für den PW !

Mit friedfertigen Grüßen

Autor: R.J. alias Li Pang

5.2 Das Dämonenschwert

Ein Langschwert (+1/+1), (+3/+3) gegen Dämonen. Bei einem krit. Treffer im Kampf gegen Dämonen muß dem Dämon eine physische Resistenz gegen einen Zauber mit EW:23 gelingen, sonst wird er in das Schwert gebannt. Der ABW ist dabei gleich dem Grad des Dämons. Bei einem krit. Treffer im Kampf gegen ein Menschen oder ein anderes natürliches Wesen mit menschlicher Intelligenz besteht eine 20%ige Chance, daß 1W3 Dämonen aus dem Schwert freigesetzt werden. Diese Dämonen unterstehen keiner Kontrolle. Natürlich versucht jeder Dämon, der die Natur dieses Schwertes kennt, es zu zerstören. Daher ist die Wahrscheinlichkeit, daß befreite Dämonen den Besitzer des Schwertes angreifen recht hoch. Brennt das Schwert aus oder wird es zerstört, so werden alle darin gebannten Dämonen befreit. (In unserer Gruppe wurden beim Zerschlagen des Schwertes 164 Dämonen freigesetzt.)

5.3 Beschleunigungsring

ABW 2

Dabei handelt es sich um einen schlichten goldenen Fingerring. Beim ersten Aufsetzen muß eine physische Resistenz gegen 25 gewürfelt werden. Mißlingt diese, so nimmt der Ring den neuen Besitzer an und auf dem Finger bleibt nur eine dünne, hellgrüne Linie zurück. Im nächsten Kampf weiß der Träger, daß er sich auf Wunsch beschleunigen kann. Dies wirkt wie der Zauber „Beschleunigen“, aber mit einem Faktor von 3. Außerdem erhöhen sich Stärke und Konstitution auf 100, während die Geschicklichkeit um 20 sinkt. Allerdings verliert der Träger dadurch 3 AP pro Runde. Sinken die AP auf 0, so verliert der Träger 1 Punkt Konstitution pro Runde. Dieser Konstitutionsverlust ist permanent. Um die Beschleunigung (und die anderen Wirkungen) zu beenden, muß ein Selbstbeherrschungswurf gelingen (ein Versuch pro Runde). Brennt der Ring aus, so erscheint er wieder am Finger und kann abgenommen werden. Allerdings haben sich Stärke, Konstitution und Bewegungsweite des ehemaligen Trägers halbiert, während die Geschicklichkeit um 20 Punkte steigt.

5.4 KuriBamato's Ringe

Ein Fingerring und ein größerer Ring aus Gold, die mit identischen Runen bedeckt sind. Der größere Ring kann am Griff einer Waffe befestigt werden. Meditiert der Besitzer der Ringe nun eine Woche lang mindestens 2 Stunden pro Tag über seiner Waffe (kostet 100 AEP), so schafft er eine geistige Verbindung zu seiner Waffe. Von nun an kann er die Waffe aus bis zu 100 m Entfernung in seine Hand rufen, solange keine Metallwand den Ruf abschirmt. Bei jedem Wechsel von Besitzer oder Waffe muß erneut meditiert werden.

5.5 Der schwebende Schild

Ein großer Schild aus dem Besitz eines Barbarenhäuptlings. Auf Befehl schwebt er 1,5 m über dem Boden, damit der Häuptling nicht auf seine Träger angewiesen ist. Der Schild kann natürlich auch für Krankentransport oder als Sportgerät zweckentfremdet werden.

5.6 Der Schild „Kaem-Ping“

Ein großer Schild, der sich beim Aussprechen des Namens in ein Zelt verwandelt. In dem Zelt (1 Person) ist man vor natürlicher Hitze und Kälte geschützt.

5.7 magische Kuriositäten

- Die Fliegenklatsche eines Sumpfhexers, die selbstständig auf Insektenjagd geht.
- Eine Tabakpfeife, die sich 3-mal täglich selber füllt.
- Das Notrad: ein Metallzylinder, der auf eine Wagenachse paßt und mir einem Schwebenzauber versehen ist. Nach 2 Stunden läßt die Wirkung des Zaubers langsam nach und das Notrad benötigt einen Tag Pause.

- Eine metallene Dose, die beim Öffnen des Deckels Uhrzeit und Datum (letzteres nach einem längst vergessenen Kalender) ansagt. Leider sind die Scharniere des Deckels schon etwas lose, so daß sich der Deckel auch ab und zu von alleine öffnet.

5.8 nicht ganz ausgereifte Mixturen eines verrückten Alchemisten

- Eine Gesichtscreme, die bei täglicher Anwendung das Aussehen um 2 Punkte pro Woche steigert (Dosis für 5 Wochen). Leider fängt die Haut nach längerem Kontakt schwach an zu leuchten (nur im Dunkeln sichtbar).
- Ein Trank, der ein Opfer für einen Tag in einen Frosch verwandelt. Nach der Rückverwandlung muß das Opfer einmal täglich in Süßwasser baden, oder es verliert 4LP. Dafür steigen die Werte für Schwimmen, Tauchen und Springen auf 15 (bzw. erhöhen sich um 3). Außerdem verdoppeln sich die Zeiten, nach denen EW-Tauchen gemacht werden müssen, und der Betroffene kann aus dem Stand 3 m hoch oder 5 m weit springen.

Autor: Paaschen@mbox.iftc.uni-hannover.de

6 Anregungen zu Diskussionsrunden

Führt doch Diskussionsrunden ein, die eine Frage oder ein Thema behandeln. Die Diskussionen in Newsnet sind grauenhaft durcheinander. Die Fragen & Antworten von Panther, Erwin Wagner und Joerg Mintel waren kaum zu verstehen und nachzuvollziehen.

Deshalb: gebt einen Aufruf heraus, mit dem ihr Leute sucht, die ein Thema moderieren. Die fassen alle Fragen und Antworten aus ihrem Bereich zusammen, sorgen für Bezüge auf ältere Beiträge, kommentieren ein bißchen oder antworten selbst schon. Aus den Teilen machen sie einen Artikel, schicken ihn an Euch. In der MD steht unter dem Artikel dann z.B. „Alle Anmerkungen, Kommentare, Fragen und Antworten zu **diesem** Thema an: xyz@.....“.

Die Leserbriefe zu einem Thema gehen dann ausschließlich an diesen „Redakteur“.

Das ist kontinuierlicher und **ihr** müßt nicht alles machen.

Autor: Marc Hasenberg

Ja, so sehen wir das natürlich auch und darum greifen wir diese Idee direkt auf: Wer ist dazu bereit ? (Dafür gibst ein Jahr lang kostenlos den Digest – Ohne Garantie ! :)

Autor: Pille

[*Leider sehe ich hier wieder einmal das Problem, das sich diese Arbeit keiner aufhalsen will. Man bietet also ein Thema an und erhält Null Response... (aus Erfahrung) – Dogio*]

7 Impressum

Das Heldenepos V. 1001

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

lerchu@hp817s.rz.uni-duesseldorf.de
 Raimund.J.Ruppel@chemie.uni-giessen.de
 Paaschen@mbox.iftc.uni-hannover.de
 march@POOL.Informatik.RWTH-Aachen.DE
 ???
 ???
 ???
 ???
 schotman@rzdspc2.informatik.uni-hamburg.de
 Peter_Lauterbach@DU2.maus.de
 Dogio@unidui.uni-duisburg.de
 Pille@unidui.uni-duisburg.de
 kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

Uwe Lerch
 R.J.
 Paaschen
 Marc Hasenberg
 Andy
 Volker
 Stefan Matthias Aust
 hajo
 Christian Schotmann
 Peter Lauterbach
 Uwe Mundt „Mogliio the Bitch“
 Lokus „Rille“ Pillemann
 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** oder **Dogio@unidui.uni-duisburg.de**

Inzwischen auch über FTP erhältlich:

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/>

Moderatoren: **Pille@unidui.uni-duisburg.de** und **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.

[*Im schtillen Gedenken an allä Flassen Whischki, die im letzten Jahr ihr Läben laschen muschten 8-*]
– Dogio]