

Midgard

D i g e s t

V16

[ohne Worte¹ :)]

Inhaltsverzeichnis

1	Runen im MD – Sonderzeichen filtern ?	2
2	Gut ohne Böse ? Schwarz ohne Weiß ?	2
3	Schwarz und Weiß auf einem Gleis ?	3
4	Über das Midgard-Regelwerk	4
5	Alba	6
6	Cantrips	7
7	Aciel- oder auch Feuerbrand	7
8	Kleidungssitten in Schottland (traditionell)	8
9	Impressum	9

¹ Was denn? Ihr habt einmal Nichts zu sagen??? – Klaus

1 Runen im MD – Sonderzeichen filtern ?

Immer wieder erreichen mich Mails von den Lesern des MD, daß mal wieder Sonderzeichen im Text waren oder die Zeilenlänge von maximal 78 Zeichen überschritten wurde.

Dazu kann ich nur sagen **ich** versuche meine Texte immer in diesem Format zu halten. Das wird mir durch meinen Editor erleichtert, dessen Window eine Zeilenlänge von 77 Zeichen/Zeile anzeigt.

Leider kommen viele Texte von Euch mit den Sonderzeichen „ä“, „ö“, etc., so das wir oft genug einen Wahnsinns-Aufwand treiben, um die Texte dennoch an den Leser zu bringen. Auch wird von den meisten die Zeilenlänge voll ausgenutzt. In Verbindung mit Sonderzeichen die durch den Ersatz durch zwei Zeichen die doppelte Länge erreichen, werden Zeilen oft sehr viel länger als der Ursprungssatz.

Da auch „a“, „o“, etc. nicht besonders gut ankamen, bitten wir in Zukunft auch darauf zu verzichten! Nochmal im Kurzen:

1. Maximale Zeilenlänge sollte bei Texten 75 Zeichen sein.
2. **Keine Sonderzeichen!** ersetzt bitte immer durch „ae“, „oe“, etc. ...

Im Sinne eines guten Midgard-Digest...

Autor: Dogio the Witch

2 Gut ohne Böse ? Schwarz ohne Weiß ?

Im Prinzip möchte ich hier etwas über den Sinn und vor allem den Unterschied von „gut“ und „böse“ sagen. Zuerst wage ich zu behaupten, daß der Mensch das sogenannte Böse dringend braucht, um einen Gegner, eine Herausforderung oder einfach nur Unterhaltung zu haben. Dies können wir ganz einfach feststellen, indem wir einen Fernseher einschalten und irgend ein X-beliebiges Programm einschalten: Wir werden, wenn wir nicht gerade die Nachrichten erwisch haben, (und vielleicht auch dann), in irgend einer Form einen Konflikt zu sehen bekommen; und Konflikte entstehen nur dann, wenn zwei entgegengesetzte, wie auch immer geartete Kräfte aufeinander einwirken, von denen traditionell die eine als gut und die andere als böse bezeichnet wird. Nun sollte man sich fragen, woran man gut und böse unterscheiden kann. Die traditionelle Antwort lautet: Das „Gute“ gewinnt und das „Böse“ verliert. Natürlich ist das im Prinzip Blödsinn, da das sogenannte Böse ja nie völlig ausgerottet werden kann. Die Zweite Definition lautet: „Ich bin gut und mein Gegner ist böse.“ Klingt recht einfach und irgendwie vertraut. Sind doch in jedem Rollenspiel die Spielercharaktere immer (zwangsweise) die guten und die Nichtspielercharaktere wahlweise (oberer Definition folgend) gut oder böse (und eventuell auch neutral). Diese Einstellung führt aber im Prinzip dazu, daß es keinen Unterschied zwischen gut und böse gibt, denn was wäre, wenn unsere Spielergruppe eine Bandevon Orks wäre? Dann müßten die vormals Guten, d.h. Menschen, Elfen, Zwerge und Hobbits plötzlich böse sein! Zu überaus skurrilen Situationen kann es kommen, wenn ein Spielercharakter eine „böse“ Gesinnung hat und der Rest eine gute (es lebe die Mehrheit!). Ich erinnere mich noch lebhaft an die Szene, als mein damaliger Charakter aufgrund seiner Gesinnung (wir spielten damals noch AD&D) seinem Kameraden, der sich gerade noch mit den Fingern am Rand einer Fallgrube hing, in äußerst klassischer Weise auf die Finger zu treten gedachte. Leider weckte diese Aktion das Mißfallen des Masters, und zum Wohle der Einheit der Gruppe erfuhr meine Spielfigur einen Gesinnungswandel. Bei objektiver Betrachtung fällt jedoch sofort auf, daß es weder wirklich Gute noch wirklich Böse gibt. Sogar die Definition, die das Midgard-Regelwerk dazu liefert (paradoxaerweise aber behauptet, daß Gut und Böse absolute Werte seien), bestätigen das. Da heißt es nämlich: „Böse sind ... Wesen, die sich ... der Schädigung der Menschheit verschrieben haben.“ Nun setzt diese Definition aber voraus, daß die Menschheit das Maß der Dinge ist, was wiederum sehr subjektiv ist. Denn mit dem selben Recht könnten z.B. die Orks sagen: „Böse sind alle, die sich ohne zwingenden Grund der Schädigung der Orkheit verschrieben haben.“ Ergo sind die Menschen natürlich böse. Im Prinzip dreht man sich also ständig im Kreis. Darum zieht man meist die Patentlösung heran, die da lautet: Böse ist, wer angefangen hat. Glücklicherweise läßt sich das bei vielen Streitigkeiten nicht mehr bis zum Ursprung zurückverfolgen, sodaß man sich doch meist als gut bezeichnen kann, egal, auf welcher Seite man kämpft, und notfalls hat man eben nicht gewußt, daß es die falsche war. Doch ganz davon abgesehen (oder gerade deswegen?) könnte man sagen, daß die sogenannten Bösen die einzig kreative Kraft in jeder Fantasywelt sind, denn würde es sie nicht geben, so währe dort den lieben langen Tag Friede, Freude, Eierkuchen und mit Sicherheit tödliche Langeweile angesagt. Niemand würde mehr auf Abenteuer ausziehen, da es keinen gefährlichen Drachen gibt, den man erlegen kann (und dessen Hort sicher große Schätze verspricht) oder einen bösen Magier, der das Land mit Flüchen und anderen magischen Untaten eindeckt und dem dringend eine tapfere Abenteurergruppe das Handwerk legen müßte. Und selbstverständlich würde niemand mehr Fantasy-Rollenspiele spielen.

Wie gut also, das es doch ein paar Bösewichter gibt! Diesen Ausspruch wird man jedoch spätestens dann verdammten, wenn der nette NSC, der mit der Gruppe reist, die Abenteurer nachts in ihrem Zimmer im Gasthaus, das zufälligerweise gerade in Flammen steht, einschließt, so daß diese, nachdem sie sich erstmal eine schöne Rauchvergiftung zugezogen haben, auch noch aus einem Fenster im zweiten Stockwerk auf die gepflasterte Straße springen müssen. Wehe, wenn wir den in die Finger kriegen, dann machen wir weitaus schlimmeres mit ihm!

Autor: Panther

3 Schwarz und Weiß auf einem Gleis ?

Immer wieder bei Rollenspielen taucht das eine Problem auf: Ein „guter“ Charakter geht auf einen anderen los, weil dieser sich gewollt oder vielleicht auch nur zufällig mit einer schwarzen Macht beschäftigt hat. Schnell ist dann das Startzeichen zum Abschlachten gegeben: Ein „Erkennen des Wesens der Dinge“ ergibt eine schwarze Aura und schon darf der Fremde mit dem Falken auf der Schulter niedergemäht werden. Dabei war es doch ein Heiler mit einem normalen Tier, der an einem schweren Fluch einer Hexe leidet. Schade, aber leider ist er schon tot. Manchmal genügt es ja schon, wenn ein Magier das herankommende Geschöpf der Finsternis unter seine Kontrolle bringt, um es zu neutralisieren. Natürlich ist *Ungeheuer rufen* ein schwarzer Spruch, aber so angewandt, ist er wohl einer der weisesten. Das so etwas zu kompletten Chaos führen kann, ist erwiesen: Bei uns mußte ein Grad 10 Söldner/Hexer sterben aus diesem Grunde ! Also schauen wir mal in das Regelwerk (Midgard DFR und Midgard SzA) und werten die Anhaltspunkte aus. Den Wichtigsten zuerst:

... unterliegen einige Zaubersprüche einem gesellschaftlichem oder von der jeweiligen Glaubensgemeinschaft verhängten Tabu. Die allgemein von der menschlichen Gemeinschaft mit Mißtrauen und Abscheu betrachteten Zauberformeln werden als Schwarze Magie bezeichnet. Hierzu gehören alle Art von Magie, die auf der Kraft der Finsternis und des Chaos beruht. Zur schwarzen Magie werden aber auch solche Zaubersprüche gerechnet, deren freizügige Anwendung die Ordnung der menschlichen Gesellschaft zerstören könnte und deren bloße Existenz den meisten Menschen Unbehagen bereitet. Hierzu zählen insbesondere alle Zauberformeln, die Menschen gegen ihren Willen handeln lassen. (*Midg. DFR S. 82*).

Vom Sinn her und auch von der Interpretation ist damit die Definition der schwarzen Magie zum einen Teil eindeutig. Was unklar bleibt, ist: Welche Sprüche basieren auf der Kraft der Finsternis? Sind es die, die im Regelwerk als „Schwarz“ bezeichnet werden? Dieses kann sehr gut überprüft werden, wenn man die Sprüche einmal durchgeht. Doch gibt es eine Ausnahme (wie immer...): Jeder kennt sie: Da zaubert der Priester in Ruhe sein Elfenfeuer und der Magier will es ihm gleichtun mit Dämonenfeuer. Doch er darf dies ja nicht. Auch Ausreden werden nicht akzeptiert. Ich wollte ja Elfenfeuer zaubern, aber mein Edelstein ist phosphorisiert. Da ist mir ein Fehler unterlaufen und das Feuer ist Grün geworden... Der Magier ist bei Umgang mit dämonischen Kräften überführt und wird hingerichtet! Aus... Aus? Aus mit der Nörgelei um diese Farbe! Der normale Bauer weiß sowieso nichts von der Farbe und nur die Fachkundigen wissen über die Quelle. Wer ist aber Fachkundig? Wohlgermerkt spielen wir ohne Zauberkunde! Die Gilden geben ihr Wissen nicht weiter! Also wissen nur die den Spruch, die ihn selbst beherrschen. Die sollte man dann gleich mit hinrichten, denn beim Lernen muß man sich ja wohl mal mit der Kraft der Finsternis beschäftigen. Als Krönung dann, weil dies ja die Bauern nicht verstehen, werden alle, die mit Elfenfeuer hantieren, auch mit hingerichtet! Meiner Meinung nach sollte jede Spielrunde dieses Problem vorher klären, bevor es zum Schafott geht.

Kommen wir zum zweiten Punkt, den ich noch ansprechen will. Das Aurasystem von Midgard und seine Auswirkungen! Als normaler Midgardspieler gibt es scheinbar kein Problem: „Gut“, „Neutral“, „Böse“. Alles klar? OK. Dann eine Frage. Hat ein Elf eine gute Aura? Hat er sie erst ab 7. Grad? Im Regelwerk steht nichts davon, daß die Fanatiker des Guten gute Auren besitzen! Wer hat also welche Aura? Ist ein Prinz, der in einen Frosch verwandelt wurde, böse? Ja, denn ein schwerer Fluch lastet auf ihn? Nein, der Zauber ist normal durchgeführt und nicht schwarz? Wenn wir Menschen also es nicht wissen, wissen es die Götter? Wie funktioniert also der Zauber *Erkennen des Wesens der Dinge* (Edewedede)? Nur durch die der entsprechenden Gottheit, also unfehlbar. Damit lösen wir uns aber weit von der oberen Definition der schwarzen Magie, denn die Götter sehen einiges anders. Jeder Spielleiter ist jetzt genug verwirrt, daß ich diesem ein Ende setze. Als konstruktive Kritik sage ich nur: Die Spieler und der Spielleiter sollten sich immer an die obige Definition richten. Dabei kann es schon mal von Ort zu Ort vorkommen, daß *Feuerkugel* ein schwarzer Spruch ist, denn er gefährdet bestimmt die Ordnung in einer Waldsiedlung erheblich... Die Auren können sich somit auch ändern! Im Regelwerk steht zu den Auren folgendes:

Die Begriffe gut und böse sind absoluter Natur und haben nichts mit damit zu tun, was ... nützlich oder gefährlich ist. ... Böse sind übernatürliche Wesen, die sich aus welchen Motiven auch immer der Schädigung der Menschheit und anderer intelligenter Rassen verschrieben haben, ohne durch eine Notsituation, ... , dazu gezwungen worden zu sein. Böse sind insbesondere alle Dämonen und die meisten Geisterwesen. Böse sind auch alle Zauberer von mindestens 7. Grad, die sich dem Dienst an der Finsternis verschrieben haben, ... Gut sind übernatürliche Wesen, die uneigennützig am Nutzen der Menschheit und anderer intelligenter Kreaturen arbeiten, z. B. Kreaturen im Dienste einer Gottheit des Lichts. Abhängig vom Charakter ihrer Gottheit erhalten Priester der Herrschaft, Fruchtbarkeit und Weisheit und aller Heiler ab dem 7. Grad eine gute Aura. (*Midg. DFR S.89/90*).

Als ich dieses schrieb, fragte ich mich gleich, ob Hexer ab dem 7. Grad eine Aura bekommen. Ein Grauer Hexer könnte sich dann je seiner Aura je nach Mentor aussuchen. Wie lange sind die Begriffe „arbeiten“ oder „verschrieben“ zu verstehen? Heute 100 GS für eine 35 jährige Omi gespendet und schon 6 Monate eine gute Aura? Einmal mit einem schwarzen Mentor gearbeitet und schon für immer eine böse Aura? Kann man sich vom bösen lösen? Als letzten Tip kann ich nur wieder folgendes sagen: Wenn ein Priester seine Karriere beginnt, sollte mit dem Spielleiter ein Grundgerüst der Ziele und Verbote des Glaubens erarbeitet werden. Es gibt dann weniger Probleme. Wer jetzt meint, daß diese Probleme im neuen Regelwerk gelöst werden, ist auf dem Holzweg. Es gibt jetzt mehr Auren und alles ist noch weniger erklärt... Das ist eben der Fortschritt.

Autor: Panther

4 Über das Midgard-Regelwerk

(Ergebnisse einer Diskussionsrunde, altes Material)

Beidhändiger Kampf: Eigentlich klar war allen, daß der Waffenlose Kampf den Einsatz des beidhändigen Kampf nicht erlaubt. Er ist schon Zeichen der Benutzung des ganzen Körpers mittels spezieller Kampfsportarten wie Kung Fu. Im Handgemenge ist der beidhändige Kampf jedoch auch nicht erlaubt, da es nötig ist, den Gegner mit einer auf der richtigen Distanz zu halten. Also ist der beidhändige Kampf nur im normalen Nahkampf einsetzbar.

Meucheln: Es stellte sich heraus, daß man mit der Fertigkeit Meucheln und dem normalen Töten (bei wehrlose Figuren beschrieben) in der folgenden Situation gleiche Chancen haben sollte: Das Ermorden eines Schlafenden von Vielen in einem Gruppenzimmer. Meucheln ist vielmehr dafür da, um Wachposten im Nahkampf von hinten schnell zu töten oder den König überraschend niederzustecken. Dieses kann man nämlich nach anderen Regeln nicht. Zum Scharfschuß komme ich noch in Punkt *Scharfschuß*.

Leichte Treffer: Wann berührt man den Gegner? Schnell ließ sich das B-Zauber Problem klären. Der Zauberer muß mit WM+4 mit waffenlosen Kampf oder mit der bloßen Hand den Gegner treffen, also die 20 erreichen. Danach wird **kein** EW:Abwehr mehr gemacht, sondern der Berührte macht sofort seinen Schutzwurf gegen die Magie. Bei Kontaktgiften auf Schwertern sieht das anders aus. Diese müssen den Körper berühren. Erst muß also ein schwerer Treffer erzielt werden. Verliert das Opfer bei dem Treffer durch die Rüstung keine LP, so bekommt er das zehnfache der Rüstklasse als positive WM auf seinen Giftschutzwurf. Als letztes Problem wurde noch die geworfene Säureglaskugel besprochen. Hier kommt es genau auf die Abwehr an. Bei schweren Treffen ist die Wirkung erreicht. Bei leichten Treffen kommt es jedoch darauf an, ob der Angriff auch **ohne** Schild abgewehrt worden wäre. Ist dies der Fall, so ging die Kugel daneben. Sonst ist leider das Schild getroffen und wird verätzt.

Wissen von der Magie: Viele Kämpfer wollen später (so um Grad 8 herum) das Zaubern erlernen und sparen ihre AEP auf Wissen von der Magie. Wenn sie nun diese Fähigkeit lernen, dann wechseln sie ihre Charakterklasse komplett. Sie werden also keine Doppelcharakter wie ein Elf! Was einigen nicht bewußt war, ist die Möglichkeit, daß auch Zauberer Wissen von der Magie für nur 2500 GFP (nur mit AEP und Gold) lernen können. Auch sie wechseln die Klasse dann komplett. Dabei ist zu beachten, daß Priester ihre Grundfähigkeitszauber verlieren. Zu den sich Kosten, die sich ändern, und den unterschiedlichen Chancen beim Zaubern ist zu sagen, daß der Wechsler sich nach einem oder drei Jahren Studium in einem neuen Milieu befindet und so anders lernt oder altes eventuell auf einmal anders als sein Milieu es gewohnt ist zu zaubern.

Nahkampfzauber: Diskutiert wurde der Nahkampf eines Zauberers, der einen 1 Sek. B-Kampfzauber machen will und einem Kämpfer mit einer normalen Waffe. Ist der Zauberer im RW zuerst dran, so gibt es keine Probleme. Lange ohne Ergebnis diskutiert wurde, was passiert, wenn der Zauberer hinter dem Kämpfer dran ist. Laut Regelwerk und Meinung einiger ergibt sich folgendes: Der Kämpfer schlägt zuerst mit WM+4 auf den Zauberer, der keine Abwehr hat, da er einen Zauber machen will. Danach, auch wenn er LP verloren hat, macht er seinen Zauber und versucht wie oben beschrieben den Gegner zu berühren, um ihn zu verzaubern. Andere meinten aber, daß dem Zauberer eine Abwehr zustünde.

Scharfschuß: Die wohl einzige Möglichkeit, um Leute schnell in einer Runde zu töten. Viele waren wieder überrascht, daß das Regelwerk wortwörtlich einen Scharfschuß auf ein **bewegtes** Ziel zuläßt. Damit hängt die Möglichkeit eines Scharfschusses nur von der Ahnungslosigkeit des Opfers ab! Man war sich aber klar, daß diese Regel im Spiel abgeschwächt werden sollte, da sie zu stark ist. Der Spielleiter wäre oft in der „Gewissenskrise“ zu sagen: „Meine 6 Euch verfolgenden Assassinen haben euch getroffen. Ihr seid alle tot! Würfelt mal neu aus...“ Wer hat das schon mal gesagt? Jede Runde sollte sich einmal vor Beginn des Spiels über diese Sache einigen, damit nicht auf einmal im Spiel herumdiskutiert wird.

Konzentration und Abbruch: Kontrovers diskutierte man auch über das Problem, ob man sich auf Zauber während der Wirkungsdauer konzentrieren muß und ob man sie vor dem normalen Ende beenden kann, wenn nichts spezielles im jeweiligen Zauber dort steht. Als Beispiel sei Stille genannt: Ein Zauberer schleicht sich mit Stille an die Wache heran (B1 oder B4) und möchte es meucheln. Das geht leider schief und nun will er die Kameraden zu Hilfe rufen, indem er die Stille vorzeitig beendet. Wäre das bei euch möglich? Wir kamen zu keiner Lösung: Die Tendenz ging jedoch dazu, daß, wenn man sich nicht auf den Zauber konzentrieren muß, ihn auch nicht vorher beenden kann (Die Geister, die ich rief...). Andere schlugen Bannen von Zauberwerk oder einen speziellen Gegenzauber vor.

Gezielte Treffer: Nach einigem Hin und Her war man sich klar, daß ein Kampf gegen eine gleichstarke Figur mit höheren (je höhergradiger der Gegner, um so besser) Chancen gewonnen werden kann, wenn man gezielte Treffer einsetzt. Man erleidet keine Nachteile, da man ihm trotz eines Nichterfolges dem Opfer AP abnimmt. Die kritischen Treffer haben den Sinn, die Kämpfe kürzer und gefährlicher zu machen, aber es sollte schwerer sein, einen Gegner für 30 Tage auszuschalten als nur für 3 Tage. Zwei Lösungsvorschläge wurden gemacht: Zum einen sollte es auf den Angriff negative WM geben, da es schwieriger ist, etwas gezielt zu treffen. Zum anderen sollte das Opfer keine AP verlieren, wenn es den gezielten Treffer im zweiten Wurf abgewehrt hat.

Verlernen: Tragik, nimm dein Durchlauf: Fred hat Intelligenz 61 und Geschick 81 und ist 44 und Grad 8. In einem Kampf bekommt er eins aufs Gehirn und verliert 6 Intelligenz. Kann Fred nach seine ganzen Kunden oder hat er sie verloren? Dann wird er 45 und bekommt 6 Intelligenz zurück. Kann Fred die Kunden wieder? Außerdem verliert er leider 2 Geschick. Kann er noch beidhändig kämpfen? Dann wird er Grad 9 und erhält wieder 2 Geschick. Kann er wieder den Beidhändigen Kampf? Völlig ungeklärt blieb dieses Problem für den Spielleiter von Fred. Eine Meinung war, daß Fred alles wirklich verloren habe und es neu lernen müsse. Der Spieler von Fred sollte sich über die Gefahren seiner ungerechten Umwelt im Klaren sein und etwas vorsichtiger sein.

KEP und AEP: Oft, kurz vor dem Tod eines Rollenspiels, sind die Spieler voller EP-Gier darauf gekommen, alles einfach niederzumetzeln, da es dafür viele KEP gibt, anstatt das Problem mit etwas Witz und viel weniger AEP zu lösen. Was soll man dagegen tun. Oft wurde das Argument des Rollenspiels genannt. Ein Söldner hat keine Lust zu kämpfen und der Spitzbube vermeidet den Kampf auch gerne. Will man als Spielleiter das unterstützen, kann man mit Rücksicht darauf, daß er nur KEP gibt für ein gehabtes Risiko und AEP für sinnvolles Spiel, die Vergabe etwas abändern: Die End-KEP des Slayer werden einfach durch zwei oder gar durch drei geteilt und die End-AEP des guten Rollenspielers werden am Ende mal zwei oder gar mal drei genommen. So kann es besser gehen. Am besten ist das Spiel in einer Kampagne, wo nur ein Spielleiter ist, und dieser nur selten die Spieler über ihre Punktestände informiert.

ZEP und Resistenzen: Bei der ZEP-Vergabe muß man wissen, ob man das neue Midgard (3) oder das alte Midgard (2) spielt. Im alten System haben die meisten Gegner schnell eine hohe Resistenz erreicht und kaum ein Zauber gelingt. Wenn dann der zehnte Lähmungsversuch glückt, sind die vielen ZEP voll verdient. Auch wenn man einen hohen Dämon austreibt, der einen töten wird, wenn man das Zauberduell nicht schafft, sind die Punkte gerechtfertigt. Im neuen System haben

sich die Resistenzen geändert. Es kommt jetzt sehr auf den Zauberwurf an, ob der Zauber gelingt. Da aber die Resistenzen im Vergleich zum Zauberangriff langsamer steigen, klappen Zauber jetzt häufiger. In niedrigen Graden ist Schlaf eine mächtige Waffe und in hohen Graden ist Namenloses Grauen oder Schmerzen auch sehr gefährlich. Die Zauberer erhalten jetzt enorm viele ZEP. Manche sagten, daß gleich endlich die Benachteiligung der Zauberer aus und andere sahen die Kämpfer jetzt als unwichtige Nebenpersonen. Als einzige Hilfe, wenn man das neue System spielen will, ist der Vorschlag zu sehen, das neue System mit um **zwei** erhöhten Anfangsresistenzen zu spielen. Die hier gemachten Vorschläge sind natürlich nur freiwillig! Jede Spielrunde kann sich jede Regel so modifizieren wie sie es gerne haben möchte.

Autor: Panther

5 Alba

Alba, das im Herzen Vesternesses liegt, trägt eine kulturelle Besonderheit, die zurückzuführen ist auf die geschichtliche Entwicklung und die späteren Einflüsse im Zeitalter, der sogenannten „Neuzeit“; diese Besonderheit zeigt sich in der kulturellen Zerrissenheit des Landes. Aufgrund dieser Zerrissenheit ist Alba grob in zwei Spähren zu unterteilen, in denen sich das Leben einfach unterschiedlich abspielt: Zum Einen, in den isolationistisch geprägten Norden, speziell dem rauhen Hochland der Offerten und dem Vorgebirge des Pengannion. Und zum Anderen, in den, in den Tiefen des Alten Waldes und den weitläufigen „Lowlands“ liegenden, weltoffeneren „Süden“ des Landes. Der Unterschied zwischen diesen beiden Spähren in der Lebensweise, der dort ansässigen Menschen, wird jedem unvoreingenommenen Betrachter, der ganz Alba bereiste, offenkundig. Der Norden ist in seiner geistigen Haltung konservativ und hält seit eh und je, an den überlieferten Traditionen seiner Vorfahren fest, seien sie nun Gut oder Schlecht; die Menschen dort, sind von hartgesottener, kämpferischer Natur, tagtäglich bedacht, ihrer ungastlichen, wilden Umwelt die Stirn zu bieten, um ihr karges und einfaches Leben zu leben; sie sind zum größten Teil festgefahren in ihren Ansichten und daher oft intolerant gegenüber anderen, fremden Einflüssen; sie denken noch in den alten Bahnen und sind der eigenen Gemeinschaft bis in den Tod verbunden, denn das Rückgrat dieser nordalbischen Gesellschaft ist das traditionelle Clansystem. Nur die eigenen Werte und Tugenden werden akzeptiert. So kommt es, daß der Süden von ihnen ignoriert oder gar verachtet wird, da er ihrer Meinung nach, die eigene Identität über Bord geworfen hat und nun nur noch über eine „Zusammengepanschte“ verfügt, die von äußeren, verunreinigenden Einflüssen geprägt wurde. Nirgendwo anders in Alba ist die Clanverbundenheit– die Verbundenheit zum eigenen Blute– so stark wie im Norden des Landes. Der Süden des Landes in seiner geistig offeneren Haltung, schaut wiederum mit mitleidigem Blick auf den Norden herab, weil dieser so starrsinnig und uneinsichtig an der nach ihrer Meinung veralterten Lebensweise festhält. Zwar existiert auch hier im Süden noch das Clansystem, doch ist die Blutsbande längst nicht mehr so stark wie im Norden und ein durchreisender Fremder könnte zuweilen glauben es handele sich um ein feudalistisch geprägtes Land wie z.B. Erainn. Diese Annahme ist dann auch gar nicht so weit hergeholt, denn immerhin regiert von Beornanburgh aus, der „König“ Albas. Dieser König, ein Mitglied des Clans der Mac Beorn, hat jedoch mehr repräsentativen Status, als wirkliche Macht in seinem Amt; er wird von den Lairds des Südens respektiert und anerkannt, von denen im Norden als solcher ignoriert und als normales Clanoberhaupt betrachtet und behandelt. Diese Nicht-Achtung wird im Süden als fleghaftes, provokatives Verhalten bewertet, aber vom derzeitigen König und Clanoberhaupt der Mac Beorn, dem alten Cedric Mac Beorn akzeptiert, der mit seiner Politik, auf Versöhnung mit dem Norden aus ist; dunklen Gerüchten zufolge, soll es in Süd-Alba aber auch mächtige Andersdenkende geben, die die Politik des alten Mac Beorn äußerst gering wertschätzen und nach einer starken Hand verlangen, die den ungehobelten „Barbaren“ im Norden Respekt beibringen möge und vielleicht noch ein bißchen mehr. Durch diese Unterschiede bedingt, zeigt sich die Gesellschaft im Norden gemäß alter Traditionen auch noch kriegerischer als die im Süden; so liegen offene Streitigkeiten und daraus resultierende Blutsfehden in Nord-Alba noch an der Tagesordnung, während im Süden diese offene Aggression mehr oder weniger der Diplomatie und dem Intrigenspiel gewichen ist. Ergänzende Anmerkungen: Um noch einmal ganz konkret auf die Spielercharaktere einzugehen, werden z.B. Zauberkundige in der Gruppe feststellen müssen, das sie im Norden mit äußerstem Argwohn betrachtet werden und beim leisesten Verdacht schwarzmagischer Tätigkeit sich einem lynchbegierigen Mob gegenüberfinden werden, der in seiner Absicht dann wohl kaum noch umgestimmt werden könnte. [*„Ach ja, waren das feine Buben..... und bis zu diesem unerfreulichen Zeitpunkt, eine so erfolgreiche Abenteuergruppe!“ – Anm. d. Autors*] In Nord-Alba existieren keine Gilden, und schon gar keine Magiergilden; Magier, die dort leben tun dies, ohne organisiert zu sein und nur zu oft beschränken sie sich auf die Aufgaben eines Gelehrten oder wenn es hochkommt auf die eines Beraters des ansässigen Clanoberhauptes, obwohl die Lairds im Norden zu diesem Zweck eher auf

die Priesterschaft oder aber in weit weniger Fällen, auf einen Druiden zurückgreifen. Im „Süden“ Albas existieren Gilden und speziell auch Magiergilden; zu nennen wäre in diesem Zusammenhang die oberste Instanz der Magiergilden in „Alba“ – den „Rat der Sieben“, der von Beornanburgh aus eine Auge auf die magiebegabten Individuen innerhalb Albas hat. Weiterhin sollte der Spielleiter beachten, das aufgrund der gesellschaftlichen aber auch der territorialen Unterschiede, die Ansiedlungen der Menschen im Norden wesentlich kleiner sind und auch verstreuter über das Land verteilt liegen als die im Süden.

Autor: COSMIC

6 Cantrips

Absender: Torsten Edelmann @ 2:2465/311.3

Cantrips sind kleine Aushilfszaubereien. Also keine großen Spells wie Feuerball, Phantasmal Force oder Wish sondern solche Sachen wie „Mit dem Daumen die Pfeife anzünden“, „Essen würzen“, oder „Barthaare entfernen“, Also so Sachen die halt das Leben eines Magiers erleichtern ohne wirklich als effektive Spells zu gelten. Nix was Schaden macht. Nix, was wirklich gefährlich werden könnte... so ne Art „Haushalts“-Spells.

Sayonara...

Torsten

Autor: Torsten Edelmann

7 Aciel– oder auch Feuerbrand

Aciel oder auch oft Feuerbrand genannt ist eine Droge, die von einigen fanatischen Ritterorden verwandt wird. Sie ist in ihrer Wirkung in etwa mit „Speed“ zu vergleichen, doch dürften sowohl der Nutzeneffekt, wie auch die negativen Nachwirkungen, wesentlich gravierender ausfallen. Der positive Effekt besteht darin, das der Benutzer schon nach kürzester Zeit ein enormes Wohlbehagen empfindet; Schmerz und Erschöpfung fallen von ihm ab, wie ein zweite, überflüssig gewordene Haut; er fühlt sich wie neugeboren – unglaublich stark und frisch, einfach unbesiegbar. Die Wirklichkeit ist natürlich, wie nur so oft bei Drogen, eine andere, denn an Verwundungen, Schmerzen und Erschöpfung hat sich prinzipiell nichts geändert, nur spürt der Betreffende nichts mehr davon. Kommt der Benutzer bei seinem geplanten Vorhaben nicht um, so könnte es sich dabei nur um einen sehr kurzen Glückszustand handeln, denn nach etwa 12 Stunden setzen die Nebenwirkungen von Aciel ein: Der Betreffende kriegt sehr hohes Fieber und fühlt sich als würde er von einem gierigen Feuer verzehrt, das im Inneren seines Körpers tobt – daher auch der so bezeichnende Name Feuerbrand. Diese Zeit der Qual dauert etwa sechs Stunden an und sollte der Benutzer diese Zeitspanne überleben, ist er über den Berg und sein Leben gerettet; bisherige Erfahrungen mit der Droge zeigen jedoch ein anderes Bild – nur die stärksten der Starken haben überhaupt eine Chance, diesen Überlebenskampf zu gewinnen. Ich möchte nochmals betonen, das aus oben angeführten Gründen, Aciel nicht zum normalen Gebrauch gedacht, sondern lediglich für fanatische Ordenskrieger und sonstige durchgeknallte bestimmt ist, die Aciel einnehmen, um ein „glorreiches“ Ende in einer hoffnungslosen Schlacht zu finden. Zudem ist Aciel eine sehr seltene und damit teure Droge, die sich meist nur im Besitz von obenerwähnten Ritterorden befindet und dort als „Ehrenbeigabe“ für die tapfersten Anhänger dient. Spieltechnische Angaben:

- Abzüge aufgrund von AP-Verlusten werden ignoriert
- Abzüge aufgrund von LP-Verlusten werden ignoriert
- Folgen kritischer bzw. lebensgefährlicher Verletzungen werden ignoriert, soweit sie nicht behindernd wirken oder sofort tödlich sind (wie z.B. ein abgetrenntes Bein bzw. ein abgeschlagener Kopf)
- nach der Einnahme steht dem Spieler ein Gifftoleranz-Prüfwurf mit einem WM +30 zu, bei dessen Gelingen er die Nebenwirkungen überlebt.

Im Klartext heißt das, das man diese Kämpfer nur töten kann, indem man ihnen alle APs und alle LPs auf die ein oder andere Art raubt oder aber 12 Stunden Zeit zum Warten hat. Was nun folgt, ist ein kleines Beispiel aus einer meiner Spielrunden, in der Aciel zum Einsatz kam: ...plötzlich war da etwas; etwas das die Taubheit seiner Sinne durchdrang – eine Berührung. Fulgar öffnete mit großer Mühe seine blutverkrusteten Augenlider, doch sein erster Eindruck war verschwommen und wage. „Fulgar,.....Fulgar!“, drang eine Stimme, die ihm hätte bekannt sein sollen durch den Nebel, der noch immer seinen Verstand umhüllte; Fulgar – sein Ich krallte sich, an diesen ebenfalls bekannten Laut, drehte und wendete ihn, bis Es ihn erkannte als den eigenen Namen. Sein Blick klärte sich langsam, aber düster blieb es trotzdem;

der weiße Fleck, der vor seinen Auge auf und ab zu tanzen schien, nahm langsam aber sicher die Form eines Gesichtes an – eines Gesichtes, das ihm bekannt war; es war das eines Freundes. „Shandaron, bist du das?“, drang es krächzend aus seiner Kehle. „Du siehst schlimm aus“, antwortete sein Gegenüber, ohne seine Frage direkt zu beantworten – aber das brauchte er auch nun nicht mehr. Fulgar kannte den Ordenskrieger schon lange und er war über die Zeit hinweg, zu einem seiner besten Freunde geworden; unzählige Male hatte der eine dem anderen das Leben gerettet und umgekehrt und eine Freundschaft war entstanden, die nur der Tod noch lösen konnte. Tod – ein Gedanke, der ihm durch den Kopf schoß. Nein,.....er war nicht Tod, er hatte nur Schmerzen – gräßliche Schmerzen in der Brustgegend. Kaum war dieser Gedankegang zünde gedacht, entwich Fulgar ein Stöhnen, das diesen Schmerzen Ausdruck verlieh. „Keine Lorbeeren, Shandaron!“, preßte Fulgar kurz darauf zwischen zusammengebissenen Zähnen hindurch. „Was ist passiert?“, drang die wohlklingende Stimme Shandarons zu ihm herab. Nun zum ersten Mal nahm Fulgar seine Umgebung wahr; er lag auf der Seite; unter ihm der harte, kalte Stein. Unweit von der Stelle an der er lag, hörte er das Rauschen von Wasser; er blickte mühsam in die Richtung des Geräusches und bemerkte erst jetzt, das es dunkel war und die Sterne am Himmel standen; er lag auf einer Brücke – na ja, eigentlich war es keine Brücke mehr, denn keine zwei Pferdelängen vor ihm brach sie abrupt ab und gab den Blick auf schnell dahin – fließendes Wasser frei, das sich keine zwei Meter tiefer, unter ihr entlangschlang. Mit diesem Eindruck vor Augen kamen seine Erinnerungen zurück: sie waren alle zusammen auf ihrem Zimmer gewesen – ...hier in Tidford, ...in der Gaststätte „Zur Rose und zum Dorn“. Sie –das waren Ethal, der alte Druide, der zwielichtige Gordan, Grigor, der Seemann und Kyle, der etwas arrogant wirkende Adelssprößling,und natürlich er selbst! Shandaron war nicht da gewesen – er wollte in den Tempel, um zu seinem Gott zu beten;.....da war dieses Geräusch auf dem Gang gewesen – dieses Geräusch von schweren Stiefeln auf hölzernen Dielen. „Da waren diese Soldaten,“ brachte Fulgar seinen Gedanken zu Ende. „Sie drangen in unser Zimmer ein –faselten irgendwas von Hochverrat,“ ein weiteres schmerz erfülltes Stöhnen drang über seine aufgesprungen Lippen, als er versuchte, sich beim Sprechen in eine bequemere Lage zu wälzen; sofort stützte ihn der Freund und half ihm in die gewünschte Position. „Da war irgend ne abgekartete Sache im Gange,dieser Gräfton hatte da bestimmt seine Finger im Spiel,“ fügte Fulgar hinzu, bevor Shandaron nachfragen konnte. „Ich sprang durchs Fenster, um zu entkommen!“ Ein Kratzen im Hals reizte ihn zum Husten und der darauf folgende, stechende Schmerz nahm ihm für kurze Zeit den Atem. „Kann ich dir irgendwie helfen?“, drang die besorgte Stimme seines Freundes an sein Ohr. Nachdem er den Schmerz in die hinterste Ecke sein Verstandes zurückgedrängt hatte, begann er von neuem zu reden, die Frage seines Freundes ignorierend. „Die haben mich verfolgt, konnten mich aber nicht kriegen –die anderen wurden wahrscheinlich gefangengenommen,“ beendete er nüchtern seine Erzählung. Shandaron nickte verstehend. „Es ist vorbei, nicht?!“, brach es dann urplötzlich aus Fulgar heraus; kurz darauf, schüttelte ihn ein weiterer Hustenanfall und in Folge dessen verzehrte sich abermals sein Gesicht vor Schmerz. „Vielleicht noch nicht ganz“, erwiderte Shandaron sichtlich betroffen und um die eigene Fassung ringend. Fulgar blickte erwartungsvoll zu seinem Freund auf, während ihm Tränen das schmutzige Gesicht hinabrannten; sein Freund hatte sich seinem Rucksack gewidmet, in dem er herum – kramte, und dann schließlich ein Tonflasche in den Händen hielt. „Was ist das, Shandaron?“, fragte Fulgar mit zittriger Stimme, den Blick auf das kleine, braune Fläschchen gerichtet. „Etwas, das uns helfen wird, die Sache zünde zu bringen,“ erklärte Shandaron ruhig; „Du und ich, wir beide!“ Ein Schimmer von Hoffnung zeigte sich auf Fulgar’s zerschundenem Gesicht – „Ja, vielleicht soll es so sein!“, erwiderte er gefaßt. Ein verkrampftes Lächeln erkämpfte sich den Platz auf seinem Gesicht und er nahm dankbar die Tonflasche an, die Shandaron ihm reichte.....

Autor: COSMIC

8 Kleidungssitten in Schottland (traditionell)

Vorwort: Die unten angeführten Kleidungsstücke sollen lediglich Anhaltspunkte geben, wie ein Landsmann bzw. Landsfrau gekleidet sein könnte. Mir persönlich erscheinen einige Kleidungsstücke zu höflich und daher unangebracht für die albische Gesellschaft – wenigstens für die im Norden!

Tartan: Kariertes Wollstoff (Farben entsprechend des Clans)

Plaid: Vorgänger des Kilt oder schottischer Umhang; um die Hüfte (in Falten)gelegte Decke; in der Taille gefaltet und gegürtet – knielang

Sporran: Kleine Tasche aus Ziegenleder; vor dem Bauch getragen

Sgian-dubh: An der rechten Wade im Kniestrumpf getragenes Messer; „Messer des Strumpfes“ Kurzes Jackett: Tagsüber aus Tweed mit Hornknöpfen; abends aus Samt mit Bernstein- oder Silberknöpfen

Weiterhin: Hemden mit gerüschtem Spitzenjabot; Schuhe besitzen silberbeschlagene Schnallen

Anmerkung: Die Frauen tragen Rundumfaltenröcke– keine Plaids bzw. Kilts

Quelle: Schottland, Artemis– Cicerone– Kunst– und Reiseführer

Autor: COSMIC

9 Impressum

Und auch die Adepten der Fruchtbarkeit sprachen dieses mal namentlich vor:

kaspers@wiwi.uni-frankfurt.de
root@pilhuhn.de

Cosmic
The pilhuhn itself

Die „festen“ Mitarbeiter:

Panther@saxnot.toppoint.de
rabe@chemie.fu-berlin.de
march@pool.informatik.rwth-aachen.de
Dogio@uni-duisburg.de
Pille@uni-duisburg.de
mlrettel@informatik.uni-erlangen.de
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

„Panther“ Hendrik S. Roepcke
„Rabe“ Bjoern Rabenstein
Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
Uwe M. „Dogio the Witch“
Marcus „Pille“ Pillekamp
Michael Rettelbach
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** (Eintragen in die Mailing-Liste ⇒ Abo) oder **unsubscribe**, schreibt an: midgard@unidui.uni-duisburg.de

Inzwischen auch über FTP erhältlich:

ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/midgard/digest)
(Durch Klaus Singvogel und Michael Rettelbach)
ftp.sun.rz.tu-clausthal.de (/pub/specials/rpg/midgard)
(hier leider nicht immer vollständig)

Über WWW support durch Hendrik S. Roepcke (Panther@saxnot.toppoint.de)
<http://www.ang-physik.uni-kiel.de/~hendrik/>

Diskussionsforum (News): Bjoern Rabenstein (rabe@chemie.fu-berlin.de)

Diskussionsforum (Magie): Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg

Moderatoren des Midgard-Digest (the Lords ;): 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, 91058 Erlangen – Januar 1995.