

Midgard

D i g e s t

V21

Dogio's Gem

So, mal wieder eine MD-Ausgabe zu 100% von mir gestylt, weil Pille im absoluten Prüfungsstreß steckt. Mit Freude reagiere ich darauf, daß sich nun viele auch mit kreativer Kritik beteiligen. Allerdings kann ich Juergen Lerch dabei nur unterstützen, daß sich die Autoren ihre Texte vor dem Abschicken nochmal durchlesen sollten, weil die Fehler meist Flüchtigkeit verraten.¹Klaus Singvogel, Pille oder ich sind nämlich auch keine berufsmäßigen Lektoren und haben noch was anderes zu tun (echt jetzt, wir leben nebenbei auch ab und zu ohne Rollenspiel). Ich lese mir mit großer Freude die excellenten TeX-Ausdrucke des MD auf der Heimfahrt durch und möchte an dieser Stelle nochmal Klaus für seine spitzen Arbeit danken.

Nochwas... der MD bekommt ein (richtiges) Logo für die TeX-Versionen. Ich habe erste Entwürfe auf dem letzten CON in Herne bewundern dürfen und war hellauf begeistert.

Ich frage mich an dieser Stelle, ob es auch irgendwo Leute gibt, die Midgard schonmal live gespielt haben ? Wenn es solche Leute unter den MD Lesern gibt, bitte ich doch mal um einen Bericht, wie das ablief, bzw. welche Probleme dabei auftauchten...

Dogio the Witch

7.2.94, Krefeld

Inhaltsverzeichnis

1 Kämpfer auf hohen Graden (optionale Regeln)	2
1.1 ultimativer Powerschlag	2
1.2 Rundumschlag	3
1.3 Kritischer Treffer	3
1.4 Erhöhter Schaden	3
1.5 Zurückdrängen	3
1.6 Entwaffnen	4
2 Midgard-Digest-Leser im IRC (Namesliste fürs .ircrc)	4
3 Der Marktschreier (Leserbriefe an das MD)	5
4 Eine plüschige Überraschung	5
5 Hobbits haben kurze Beine (2)	6

¹Ich hoffe das gilt auch für Texte der Moderatoren :-)- Klaus

6	Nürnberger Spielwarenmesse & Midgard	7
7	Beste (lustige) Rollenspielerlebnisse	7
7.1	Story 1	7
7.2	Story 2	8
7.3	Story 3	8
8	Gedankenwelten Nr. 6 (Fanzine)	9
9	Charaktereditoren für Midgard	9
10	Impressum	9

1 Kämpfer auf hohen Graden (optionale Regeln)

oder
was kann ein dummer Grad-Acht-Söldner noch lernen?

Michael Rettelbach

Als Kämpfer in hohen Graden hat man in Midgard nicht mehr viel Wahl zwischen unterschiedlichen Fertigkeiten, so daß das teure Hochlernen der beherrschten Waffen so ziemlich als einzige Möglichkeit bleibt, Punkte auszugeben. Insbesondere „dumme“ oder „ungeschickte“ Charaktere werden sehr bald davon betroffen, da ihnen eine ganze Reihe allgemeiner Fertigkeiten verwehrt bleibt.

Ich habe mir deshalb schon vor längerer Zeit überlegt, daß man das Kampfsystem etwas verfeinern könnte indem man spezielle Techniken erlernen kann. Das ganze wurde auch schon mal vor ca 2 Jahren in den News diskutiert. Was ich hier schreibe ist keine Zusammenfassung der Diskussion damals, sondern meine derzeitige persönliche Sicht.

```

                                     &&
                                     &&
-----,-----&&&&                                     &
/-----&OOOOOOOOOOOOOOOOOOOO&&}
\-----&OOOOOOOOOOOOOOOOOOOO&&}
                                     &&&&                                     &
                                     &&
                                     &&

```

Man könnte jetzt einwenden, daß ja schon mit der Kan Thai Pan Box ein verfeinertes Kampfsystem für waffenlosen Kampf vorgestellt wurde. Ich halte persönlich nicht viel von den Dingen die dort vorgestellt wurden, weil sie einfach zu kompliziert zu lernen (für den Spieler und den SL) sind, und weil sie zu sehr beschränkt sind auf die entsprechende Kultur. Es ergibt sich daraus fast eine Trennung in Standard- und Kan-Thai-Pan-Midgard.

Das Würfeln:

Es wurde mal vorgeschlagen Angriffe mit W100 durchzuführen um eine genauere Wirkung des Treffers definieren zu können. Ich halte nichts von der Idee, denn dann müßte ich meinen schönen roten Kampfwürfel begraben an dem ich so sehr hänge und Kämpfe würden dann noch mehr mit Hilfe von Tabellen ausgeführt. Außerdem geht es auch anders (und spannender, wie ich meine – s.u.).

Lernen allgemeiner Kampftechniken:

Zusätzlich zum blanken Erfolgsbonus einer Nahkampfwaffe könnten auch noch spezielle Techniken erlernt werden. Mir sind folgende eingefallen:

- ultimativer Powerschlag
- Rundumschlag
- kritischer Treffer
- erhöhter Schaden
- Zurückdrängen
- Entwaffnen

Ich möchte an dieser Stelle deutlich machen, daß es sich bei den vorgestellten Möglichkeiten um reine Gedankengebäude handelt. Ich habe noch keinen Charakter mit einer dieser Fähigkeiten gespielt/geleitet. Deshalb kann ich auch nicht sagen, ob die einzelnen Wirkung der Modifikation das Spiel aus dem Gleichgewicht bringen kann und insbesondere, ob die angegebene Zahl an aufzubringenden FP gerechtfertigt ist. Ich wäre aber über Feedback sehr dankbar.

1.1 ultimativer Powerschlag

(den Namen finde ich bescheuert, aber mir fällt kein anderer ein)

Wer den uS erlernt hat kann (mit vorheriger Ansage) einen ungezielten, besonders kräftigen Schlag auf seinen Gegner ausüben. Der Schlag wird mit EW Angriff+2 durchgeführt und richtet höheren Schaden an (siehe Tabelle unten). Der Angreifer vernachlässigt dadurch seine Abwehr in dieser Runde (WM-2) und kann in der nächsten Runde nicht angreifen (aber wieder normal abwehren). Außerdem verliert er durch die erhöhte Kraftanstrengung 2AP. Im Falle eines Mißerfolges beim Angriff fällt der Angreifer zu

Boden, falls ihm ein PW RW+20 mißlingt. Man sollte das sicher auch nicht mit jeder beliebigen Waffe machen können!

St 61+

Grund: BN, BS, Kr, Ok, Sö
Stand.: BW, Hä, PK, Se
Ausn.: Ba, Gl, Sp, ZAU (a. PK)

Kosten:

Schaden:	+3	+4	+5	+6
FP:	1500	200	400	800

1.2 Rundumschlag

Das Midgard Regelwerk sieht vor, daß man mit speziellen Waffen gegen bis zu 4 Gegner einen Rundumschlag durchführen kann und dabei eine Modifikation von -4 auf den EW Angriff hinnehmen muß. Diese negative Modifikation kann durch gezieltes Lernen des Rundumschlages verringert werden.

Muß für jede Waffe gesondert gelernt werden!

Grund : BN, BS, Kr, Se, Sö
Stand.: Hä, Ok, PK, Sp, BW
Ausn. : Ba, Gl, Sp, ZAU(a. PK)

Kosten:

EW:	-3	-2	-1	0
FP:	1500	200	400	800

1.3 Kritischer Treffer

Wer eine 20 würfelt, hat in der Regel einen kritischen Treffer gelandet. Besonders erfahrene Abenteurer können ihre Chance einen kritischen Treffer zu landen erhöhen und zwar jeweils um einen Prozentpunkt (bisher 5%). Gewürfelt wird nach wie vor mit einem W20. Bei gewürfelter 19 ist ein weiterer W20 erforderlich, der entscheidet, ob es sich wirklich um einen krit. Treffer gehandelt hat. (Erfolg bei >16 (6%), >12 (7%), >8 (8%), >4 (9%), ohne weiteren EW (10%)). Diese Fertigkeit funktioniert automatisch, braucht also vorher nicht angesagt zu werden.

St 81+

Ge 31+

Grund : BN, Kr, Sö
Stand.: BS, BW, Hä, Ok, PK, Se
Ausn. : Ba, Sp, ZAU(a. PK)

Kosten:

%:	6	7	8	9	10
FP:	500	750	1000	1250	1500
minSt:	81 →		91 →		

1.4 Erhöhter Schaden

(halte ich pers. für ziemlich langweilig)

Durch Erlernen besonderer Effizienz beim Zuschlagen kann man den angerichteten Schaden erhöhen. (mehr als +1 sollte da aber nicht drin sein).

1.5 Zurückdrängen

In manchen Situationen kann es für einen Kämpfer wichtiger sein, seinen Gegner zurückzudrängen anstatt zu verletzen. Nach vorheriger Ansage wird ein EW Angriff mit der verwendeten Waffe ausgeführt, wobei der persönliche Erfolgsbonus für Zurückdrängen addiert wird. Gelingt der Angriff, so verliert der Gegner zunächst die entsprechenden AP. Anschließend steht ihm ein Abwehrwurf zu. Gelingt dieser, so passiert nichts weiter, im Falle eines Mißerfolges verliert er keine LP, sondern wurde zurückgedrängt – und zwar unabhängig davon, ob er selber in dieser Runde einen Treffer landet oder nicht.

Ich gebe zu, daß diese Regelung einen Kämpfer mit der Fähigkeit zurückdrängen ziemlich stark machen kann, insbesondere, wenn man am Rande eines Abgrundes/Feuers/etc. kämpft. Das gilt auch dann, wenn

dem Gegner ein PW RW zusteht, wie es in den bisherigen Regeln für Zurückdrängen vorgesehen ist. Man sollte das mal ausprobieren.

Ge 61+

Grund :

Stand.: KÄM

Ausn. : Ba, ZAU (a. PK)

Kosten:

EW: +1 +2 +3 +4

FP: 2000 500 1000 1500

1.6 Entwaffnen

Meines Wissens ist Entwaffnen ursprünglich nur in Verbindung mit Fechten möglich (abgesehen von der Kan Thai Pan Box). Es ist für mich nicht einzusehen, warum ich nicht auch mit einem Kriegshammer meinem Gegner so auf die Pfoten hauen kann, daß er seinen Dolch fallen läßt, ohne dabei besonderen Schaden zu erleiden. Bisher ging das nur mit gezieltem Schlag und Wohlwollen des Spielleiters. Ablauf: Ansagen, angreifen, AP-Verlust des Gegners, abwehren (mit positiver WM je nach Waffe), bei mißlungener Abwehr: Waffe weg. Kein LP-Verlust!

Muß für jede (angreifende) Waffe gesondert gelernt werden!

Ge 31+

Grund : Gl, Se, Sp

Stand.: BAR, Hä, Kr, Ok, Sö

Ausn. : Ba, ZAU (a. PK)

Kosten:

EW: +1 +2 +3 +4

FP: 2000 500 1000 1500

Autor: Michael Rettelbach

2 Midgard-Digest-Leser im IRC (Namesliste fürs .ircrc)

```

()=====()
  // /  _/_  _/_  //
 // / /  _/_  _/_  //
 // / /  _/_  _/_  //
 // / /  _/_  _/_  //
 // _/_  _/_  _/_  //
()=====()

```

Midgard-Digest-Leser im IRC

Hier diejenigen, die sich mit Ihrem Nick in der Liste angemeldet haben. Das nicht alle drinstehen liegt an Euch (bzw. denjenigen, die mir den Fragebogen noch nicht gemailt haben ...). Es finden inzwischen sehr interessante Gespräche² statt und um sich die Zeit zu vertreiben ist der Channel #midgard immer gut.

Also: packt folgendes in Euere .ircrc !

Am Anfang:

```
/NOTIFY Obelix\_de Hartmann Bjoern crusader Perianwyr Panther GHOST Max
      Mikel MikelK Blobi McLibboc Morath phoenix Aahz Damaris Ormut Ben
      Ashai Draigh alwin Pacman Dogio Pille NOPPA Tyakraman
```

Am Ende:

```
/JOIN #midgard
/TOPIC #midgard MIDGARD - Das deutsche Rollenspiel !
```

Autor: Dogio the Witch

²aber selten über Midgard :-> - Klaus

3 Der Marktschreier (Leserbriefe an das MD)

- „Der Marktschreier (Leserbriefe an das MD)“

(Soll das jetzt an die Midgard-Sammeladresse, oder nur an Marcus direkt? Wie wäre es im Abspann, bei den ganzen Mitarbeitern und Adressen, auch nochmal das Themengebiet hinzuschreiben? Also Marktschreier, RFC-Magie usw.?)

[Wird das nicht schon praktiziert? Der Marktschreier ist einfach ein neues Forum, das Euch zeigen soll: Hier ist ein Ort wo Euere Leserbriefe veröffentlicht werden. – Dogio]

- „... zu den leidigen Umlauten...“

Hoffentlich wird das kein Dauerthema. :-)

Da ein neues Argument auftauchte, der Kommentar. Eigentlich nicht für den Digest gedacht, eher für euch beide. Ist aber auch das letzte Argument, was ich habe, dann ist Ruhe.

„...Nach dem Gespräch mit Dogio auf der GFR-VV schreibe ich jetzt doch weiter mit T_EX-Umlauten; ich finde sie auch immer noch genauso gut lesbar wie „ae“, „oe“,...“

Ich versuche meine Texte so zu schreiben, daß sie für die **Empfänger** gut zu lesen sind, und das sind in der Regel keine T_EX-Programme. Natürlich empfindet jeder die Form des Textes, die er selbst oft benutzt, als gut lesbar.

[Dazu kann ich nur sagen, daß ich ä, etc. nur befürworte³, weil es die Arbeit für Klaus enorm erleichtert...⁴ P.S.: Deine 79 Zeilen pro Zeile waren auch nicht gerade toll :) – Dogio]

„...und dazu noch wesentlich leichter durch Suchen/Ersetzen in echte Umlaute umzuwandeln (insbesondere, wenn man statt Anführungszeichen doppelte Hochkommas verwendet)...“

Da der Digest eine Sammlung verschiedener Texte ist, ist das mit den Anführungszeichen aber nicht gewährleistet, ich muß nach wie vor jede einzelne Stelle von Hand überprüfen.

Das Thema ist so alt, wie die verschiedenen Standards (ASCII, T_EX, ANSI, ISO-Latin). Da sich nie alle auf einen gemeinsamen Standard verständigen, bleibt mir die Nacharbeit von Hand so oder so. Es werden “ als Umlautmarkierung auftauchen, ebenso wie mit “ markierte Zitate.

Wer hier das File MIDDIGxy.LZH requestet, bekommt nach wie vor die reine ASCII-Version, die ich für mich hergestellt habe.
micha@tyrell.s.bawue.de

[Ich werte das mal als Angebot von Micha ihm zu mailen, oder die entsprechende Datei aus seiner Box zu ziehen... Er hatte keine besondere Adresse beigefügt, so habe ich seine nochmal runterkopiert. – Dogio]

Bye, (\/)icha

Autor: Micha

4 Eine plüschige Überraschung

Es begab sich zu einer Zeit, als unsere Gruppe durch die scheinbar einsamen Gänge einer Burg schlenderte, um schließlich (nach einigen Monstern) auf ein Spielzimmer zu treffen. Sicher, eine Schatzkammer wäre uns hier lieber gewesen, aber dennoch ließen wir uns nicht aufhalten alles zu Durchsuchen. Der plötzliche Aufschrei unserer Bardin „Ohhh! Schaut mal, ein Teddybär!“ ließ uns aufhorchen. „Ist der süß!“ waren die letzten Worte, bevor das kleine Pelztier in Ihrem Rucksack verschwand. Mein Caldron schüttelte nur den Kopf, das Ding hatte noch nicht einmal Augen aus Bernstein, oder sowas... Der eine oder andere stolperte noch über ein paar Holzbausteine (PW:Ge), dann verließen wir die Stätte kindlicher Fröhlichkeit.

Das Abenteuer verlief sonst noch ganz nett, aber ohne große Verluste. Die Bardin spielte des Abends öfter mit Ihrem Teddy, bevor sie sich zum Schlafen bettete. Der Teddy ruhte ab nun neben Ihrer Kopffrolle. Wir wunderten uns etwas, waren aber von den leicht abartigen Gewohnheiten unserer Bardin bereits abgehärtet.

Ein Wechsel in unserer Glückseligkeit trat erst ein, als der Magier eines Morgens seinen Zauberstab vermißte und ihn nirgends in seinem Gepäck finden konnte. Wir beruhigten ihn erstmal. Die Nachtwachen hatten niemanden am Lager gehört oder gesehen und keiner der Wachen wollte eingeschlafen sein. Wir standen vor einem Rätsel.

Als in der nächsten Nacht der Goldbeutel vom Händler Beine bekam und wieder keiner was gesehen haben wollte, wurde es uns mulmig, zumal wir auf einer Ebene genächtigt hatten. Der Händler sprach von bösen Geistern und einem Fluch... Der Magier ging die Sache (inzwischen ruhiger) mit mehr Verstand an

³ aber „befürworte“ mit „ue“ schreiben! tststs :-)) – Klaus

⁴ Richtig! – Klaus

und fragte den Rest der Gruppe, ob irgend jemand etwas dagegen hätte, seine Taschen zu leeren. Da der Zusammenhalt der Gruppe auf dem Spiel stand willigten wir ein und siehe da... im Rucksack der Bardin fanden sich sowohl der kleine Stab, als auch der Goldsack.

Die Bardin beteuerte, nichts damit zu tun zu haben und irgendwie glaubten wir ihr. Nach etwas allgemeinem Gegrübel und einem Geistesblitz des Magiers entlarvten wir den Teddybären als magisches (?) Artefakt... das Ding schien Eigenleben zu besitzen.

Leider führte unser „Kitzeln“ mit einer Nadel nicht zur Bewegung oder sonstiger Reaktion...

In der kommenden Nacht legten wir uns alle wieder „Schlafen“ und siehe da, etwas pelziges huschte durch unsere Mitte. Ein rasches Licht des Magiers enttarnte den Teddybären. Das kleine Wesen schreckte auf und fiel doch glatt wie ein Stein zu Boden. Wieder keine Bewegung, keine Reaktion, egal was wir auch taten. Uns wurde das alles zu blöde und obwohl die Bardin noch Tage später meckerte, blieb der Teddybär am nächsten Morgen am Lager liegen.

Wir haben nie wieder was von diesem Pelzding gesehen, trotzdem habe ich jetzt mit meinem Caldron etwas mehr Respekt vor Spielzeug habe. Was wäre gewesen, wenn das Ding nicht nur diebisch gewesen wäre, sondern auch noch einen Killerinstinkt gehabt hätte ?

()==()
 =0==0=
 =_<>_
 (|=\\|=|)
 = =
 (=) (=)

(OK, für einen Teddy ziemlich mies, aber schließt doch einfach kurz die Augen und stellt Euch einen vor, wozu seid Ihr sonst Rollenspieler ?)

Der „Teddybär“ (ein Plüschie)

Grad 0 LP 2W6-1 AP 1W6+2 Res.: +12/+12/+12

OR RW 70 HGW20 B 5 Abwehr +12

Angriff: Tatze+8 (1W6-4), Honig werfen+6 (1W6-5)

Der Teddy ist ein magisches Artefakt mit besonderen Eigenschaften. Es kann sich nahezu Lautlos bewegen (Schleichen+15), es erstarrt beim Anblick von humanoiden Wesen sofort (ungewollt) zu einem stinknormalen Teddy. Nur Tiere, etc. sind in der Lage den Teddy in Bewegung zu erleben. Der Teddy ist auch kein „lebendes“ Wesen, sondern nur eine intelligente Stofflebensform. Das bedeutet auch, daß es mit Sprüchen, die Lebensformen entdecken, nicht enttarnt werden kann. Unser Teddy war einfach nur diebisch und mochte scheinbar unsere Bardin... andere Teddys oder Stofftiere können durchaus in der Lage sein, Dir im Schlaf die Nase in 'ne Kartoffel zu verwandeln, oder Deinen Hals bluten zu lassen... Also aufgepaßt Ihr ignoranten Trampler !

Autor: Dogio the Witch

5 Hobbits haben kurze Beine (2)

oder:
 nichtmenschliche SpF im Spiel

Nach den gleichnamigen Artikel von Webster im MD18 habe ich einmal in meinen Sachen gekramt und folgendes gefunden:

Wir spielen auf der Basis vom Midgard-Version 2. Die Größe würfeln wir entsprechend aus. In Midgard-2 fehlt aber das Gewicht völlig. Deshalb haben wir diese Regel für Menschen:

Jeder Abenteurer erhält einen **Breitefaktor**, abhängig von der Gestalt:

0.8 schlank
 Breitefaktor = 1.0 normal
 1.2 breit

Das **Körpergewicht** berechnet sich dann:

$$\text{Körpergewicht} = (\text{Körpergröße} - 110) * \text{Breitefaktor} + 3W6$$

Das ergibt einen Durchschnitt von 71.5 kg bei St50, Größe 171 cm und Gestalt mittel. Das Maximum könnte ein 195cm-Abenteurer mit breiter Gestalt und St100 darstellen: bis 120 kg.

Das Gewicht von Elfen kann man genauso bestimmen. Sie sind ähnlich groß, nur meist schlanker.

Zwerge (Größe - 95) * Breitefaktor) + 3W6

Gnome (Größe - 60) * Breitefaktor) + 1W6

Halblinge (Größe - 70) * Breitefaktor) + 1W6

Bei Gnomen und Halblingen ist der Breitefaktor nur 0.9 oder 1.0 oder 1.1.

Autor: Marc

6 Nürnberger Spielwarenmesse & Midgard

Hallo,
heute⁵ fängt die Nürnberger Spielwarenmesse an. Das ist aber nur eine Ausstellung für Fachpersonal. Üblicherweise werden dort auch die neuen Sachen zum ersten mal vorgestellt, bzw. solange zurückgehalten, um sie dort präsentieren zu können. :-)

/
*////////{<>=====\
\
/

So jetzt meine Bitte: Wenn jemand dort hinkommt, wäre es nett, wenn er kurz posten könnte, was es von Midgard Neues gibt.

[*Genau, schickt uns einen (ausführlichen) Bericht!* | echz - Dogio]

Tschau,
Klaus.

Autor: Klaus Singvogel

7 Beste (lustige) Rollenspielerlebnisse

7.1 Story 1

Das ganze passierte an einem Warhammer Spielabend, der eigentlich nur als Einleitung gedacht war.

[*Jetzt will ich hier aber keine Klagen hören, weil ich Warhammer stehengelassen habe... Es gibt tatsächlich Leute, die was anderes spielen als Midgard. (Ich glaub's ja selbst nicht :) - Dogio*]

Situation: Die Gruppe sitzt eingeschlossen in einem vergammelten Coaching-Inn mitten im Wald. Schaurige Geräusche sind von draußen zu hören und etwas Unbekanntes hat versucht die Tür aufzubrechen, die jedoch standgehalten hat, auch auf dem Dach waren Geräusche zu hören. Plötzlich fällt mir, Hirun (einem Elfen-Söldner (selten, ich weiß, ist 'ne lange Geschichte)) ein, daß das, was auch immer da draußen ist vielleicht durch den Kamin kommen könnte. in wilder Hast stürze ich mit gezückter Klinge zum Wirt und Frage ihn ob in der Küche auf dem Herd ein Feuer brennt. „Öhem, ja, ein kleines“ ist die Antwort. Sofort fahre ich den Wirt an er solle mir den Kamin zeigen. Einen Moment später stehen wir in der Küche, vor einem großen Kamin und einer kleinen tanzenden Flamme darunter. Während ich noch sage „Wir sollten ein großes und heißes Feuer darunter entfachen“ zuckt eine Klaue aus dem Kaminschacht und schnappt den Wirt. Wir versuchen ihn zu halten, aber das etwas ist stärker und entreißt ihn uns, Blut spritzt durch die Gegend. „Oh Gott, wie kräftig muß das Ding sein das den Wirt, obwohl ihn drei Leute festhalten hinaufzuziehen vermag und wie groß muß es sein!“ denke ich mir noch als Hirun sich in einem Anfall von Heldentum zur Pforte begibt. Unter erbleichenden Gesichtern und Kopfgeschüttel erklärt Hirun das er sich kurz vor die Tür schleichen will um auszuspähen was für eine Kreatur das Haus belagert. Mit einem Achselzucken und einem gemurmelten „wenn er unbedingt draufgehen will“ der anderen schlüpft Hirun aus der Pforte und verschwindet in den Schatten des Hauses und der umstehenden Dinge. Unter Einsatz aller Tricks und Fähigkeiten die er als Kopfgeldjäger und Abenteurer früher erlernt hat pirscht Hirun mit gespanntem Bogen nun an der Häuserwand entlang, während drinnen alles auf ein Knochenzermalmendes krachen lauscht. Jetzt bin ich an der Ecke angelangt und nichts ist zu sehen, zu hören nur der Wind der im Wald rauscht, verdammt irgendwo muß das Biest doch sein! Vorsichtig um die Ecke gespät und herumgeschlüpft, weiter geht's. Plötzlich tropft mir etwas auf die Schulter, „regnet es, Meister“ „nein!“ Ein heftiges schlucken und eine Windbrise, dann rieche ich es, **Blut!** Ich blicke nach oben und da sehe ich sie: Eine große geflügelte Gestalt zeichnet sich gegen das helle Mondlicht ab. Jetzt höre ich auch das schmatzen und das schlucken, als die Bestie sich an den Überresten des Wirtes sattfrisst.

Vor Panik völlig gebannt hocke ich da und starre nach oben.

„Es hat mich noch nicht entdeckt! Ich bin nur hier um mich umzusehen! Mach das du wegkommst! Der arme Wirt.“

Ich lege den Rückwärtsgang ein, und komme mir beim Anblick der mächtigen Gestalt dort oben ganz klein und einsam vor. Die anderen sind nur durch eine Mauer von mir getrennt, aber im Moment heißt das sie könnten auch in Altdorf gerade ein Bierchen schlürfen.

„Selber Schuld, du mußtest ja auch rausgehen!“

Nach einigen bangen Momenten habe ich es geschafft und bin wieder hinter der Häuserecke, ausatmen.

⁵Das war am Do. 2. Feb. 1995 - Klaus

Wilder Zorn steigt in mir hoch, **nein**, so einfach soll die Kreatur es nicht haben, Hit and Run heißt es. Der Bogen kommt hoch, der Pfeil zittert auf der Sehne und Sekunden später jagt er auf die monströse Gestalt zu. Ohne auf einen Treffer zu achten jage ich los. In wilder Hatz stürme ich in Richtung Tür, verfolgt von einem grausamen und ohrenbetäubenden Kreischen renne ich um mein Leben und höher hinter der Ecke ein dumpfes Aufschlagen gefolgt von Stille.

„???“

„was soll das jetzt heißen ??“

„Du hörst nix mehr, ganz einfach“

„Häh ???“

Hirun lauscht, zieht blank und läuft noch einmal zurück zur Ecke. Da liegt das Mistvieh, mausetot. Soviel Stimmungsaufbau und alles mit einem bißchen Würfelglück erledigt !

„Wie jetzt, wahr's das ??“

Achselzucken des Meisters.

Die Story ging weiter

Tschüß

Silvan

Autor: Silvan Kaiser

7.2 Story 2

Wir lagen vor Abfahrt Goslar... nein, eigentlich schipperten wir so auf unserem Piratenschiff durch die Karibik, als wir plötzlich am Horizont eine spanische Fregatte ausmachten. Wir, nicht faul, nahmen sofort die Verfolgung auf, holten die Fregatte auch ein, und fingen, sobald wir in Schußweite waren, an, sie mit Kanonenschüssen zu beharken. Das ging eine ganze Zeitlang, und irgendwann dachten wir schließlich daran, das gegnerische Schiff zu entern. Um dort auf weniger Widerstand zu stoßen, schossen wir noch einige Ladungen Schrapnell über deren Deck, und schließlich fielen wir mit viel Gebrüll bei den Spaniern ein. Nach einem sehr kurzen Gemetzel (weil die feigen Hunde sich sofort ergeben haben) trieben wir die überlebenden zusammen, und einige von uns fingen an, das Schiff zu durchsuchen. Es stellte sich heraus, daß das Schiff zwar keine nennenswerten Mengen an Gold, Silber, Modeschmuck enthielt, dafür aber die Tochter von XXX (habe vergessen, wer das war, irgend so ein hohes Tier), welche auf dem Weg nach (wie hieß diese blöde Insel noch) war, um den dortigen Gouverneur zu heiraten. Derjenige von uns, der sie dort zusammengekauert in ihrer Kabine fand, stellte sich also vor sie hin (Szenenbild: ein Dreckeriger Pirat mit leichten Wunden im Gesicht und am Körper, und zudem noch Blutflecken, die nicht von ihm stammen, in der Hand einen Degen, der ebenfalls Blutverschmiert war, steht vor spanischer Edeldame, die ängstlich in einer Ecke einer Kabine eines Schiffes kauert, daß seit einiger Zeit unter Kanonenbeschuß steht, und eben noch geentert wurde...), und sagte in seinem allersanftesten Tonfall:

„Wir sind Freunde“...

der Abend war für uns gelaufen :-)

Autor: Gunnar Z'otl

7.3 Story 3

Hi, zu diesem Thema habe ich auch was beizutragen.

Szene: eine Kneipe der unteren Mittelklasse. Die Abenteurer und ein NPC haben sich hier zur Entspannung niedergelassen. Unter den Abenteurern sind ein Söldner, ein Elf (Krieger/Magier oder so). Der NPC ist eine Sie, nämlich eine wunderschöne menschliche Adlige, die auch noch die Angetraute des Elfen ist (wie es dazu kam ist eine Geschichte für sich, zu lang um hier erzählt zu werden). Der Söldner weiß nichts von der Verbindung zwischen Elf und seiner Frau und fängt darauf hin an, sie gnadenlos anzubaggern. Als sie sich nicht interessiert zeigt, fängt er an, sie anzupöbeln (immer auf eine Reaktion des Elfenspielers spekulierend, denn die Spieler wissen natürlich wieder viel mehr als die Charaktere). Dies geht eine Weile so weiter bis schließlich ein anderer Spieler den Elfenspieler anspricht, er müsse gegen dieses Treiben ja eigentlich etwas unternehmen. Also geht der Elf auf den Söldner zu, baut sich in seiner vollen Größe vor ihm auf und schaut ihn böse an. Dann sagt er: „Entschuldigung, ich weiß ja nicht, aber das ist ja gar nicht nett, was sie da tun.“

Für den Abend war es das dann im wesentlichen. Daraufhin hatte der Elf seinen Ruf als Leisetreter endgültig weg.

Grüße, PL

Autor: Philipp Lohmann

march@pool.informatik.rwth-aachen.de	Marc
mlrettel@informatik.uni-erlangen.de	Michael Rettelbach
micha@tyrell.s.bawue.de	(\/)icha
Dogio@unidui.uni-duisburg.de	Uwe M. „Dogio the Witch“
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de	Klaus Singvogel
kaisers@cs.tu-berlin.de	Silvan Kaiser
gunnar@fasel.robin.de	Gunnar Z‘o‘tl
st2g302@rzaixclu2.rrz.uni-hamburg.de	Philipp Lohmann
bersc@stud.uni-sb.de	Bernd Schuhmacher
stefan@geophys.nat.tu-bs.de	Stefan Markgraf

Die „festen“ Mitarbeiter:

Panther@saxnot.toppoint.de	„Panther“ Hendrik S. Roepcke
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de	Klaus Singvogel
mlrettel@informatik.uni-erlangen.de	Michael Rettelbach
rabe@chemie.fu-berlin.de	„Rabe“ Bjoern Rabenstein
march@pool.informatik.rwth-aachen.de	Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
Dogio@uni-duisburg.de	Uwe M. „Dogio the Witch“
Pille@uni-duisburg.de	Marcus „Pille“ Pillekamp

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 **unsubscriben**, schreibt an: midgard@unidui.uni-duisburg.de

Über FTP erhältlich:

Als Text

ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/midgard)
 (Durch Klaus Singvogel und Michael Rettelbach)
 ftp.sun.rz.tu-clausthal.de (/pub/specials/rpg/midgard)
 (Christian Hanisch, leider nicht immer up-to-date)

Als L^AT_EX/PostScript

ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/midgard/digest/tex)

Über WWW

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

Diskussionsforen:

News Bjoern Rabenstein
 Magie Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg

Moderatoren des Midgard-Digest:

Pille@unidui.uni-duisburg.de und
Dogio@unidui.uni-duisburg.de

Wir danken allen Autoren, die zum bestehen des Midgard-Digest beitragen und Klaus Singvogel für die Konvertierung des MD in L^AT_EX!

Copyright:

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. Die Verfasser der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.

Mit L^AT_EX formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91058 Erlangen – Februar 1995.