

# Midgard

## D i g e s t

### V3

Die dritte Ausgabe des MD ! Wieder diverse interessante Neuigkeiten aus der Midgardwelt ! Viel Spaß beim Durchlesen, und nochmehr Spaß beim Selberschreiben ;) ! Wie immer sind Euere Texte uns herzlich willkommen... Aber auch kreative Kritiken und Antworten zu unseren Aufrufen werden sehnlichst erwartet !

Ich hoffe, daß die momentane „Flaute“ (Ausnahmen hier mal ungeachtet) der etwa 60 restlichen MD-Teilnehmern nur vorübergehend ist ...

Ein so großer Zeitaufwand, mal einen kleinen Beitrag zu tippen, ist es nun auch wieder nicht... \*murr\*

In der Hoffnung, in Mails zu ersticken...

Dogio

Krefeld, den 7.10.1994

## Inhaltsverzeichnis

1	Einem Gegner in Schach halten	2
2	Schadensbonus bei Wurfaffen	2
3	Unfreiwillig zu Boden gestürzte Figuren	2
4	Der alternde Abenteurer	2
5	Eine Falle „zum Verlieben“	3
6	Drehbasse (neue Waffenart/Schiffsbewaffnung)	3
7	Drehbasse bedienen (neue Fertigkeit)	4
8	Giftreis	4
9	Ein Leben nach dem 7. Grad ?	4
10	Ein weißer Hexer	5
11	Midgard-Magie-Modifikationen	5
12	Midgard im IRC!	5
13	Impressum	6

# 1 Einen Gegner in Schach halten

Diese Handlung bezieht sich auf Situationen, in denen ein weitestgehend kampfunfähiger Gegner am Weglaufen, Schreien o.ä. gehindert werden soll. Es können Gegner in Schach gehalten werden, die von einer dritten Person erfolgreich im Handgemenge festgehalten werden, die überrascht wurden, oder die sich ergeben haben.

Zum in Schach halten sind alle Waffen außer Schlag-, Wurf- und stumpfen Waffen geeignet.

Will eine in Schach gehaltene Person fliehen, so entscheidet ein PW:RW aller Beteiligten über die weiteren Konsequenzen:

1. Gelingt dem Fliehenden sein PW besser als dem Gegner, so wird die Situation im folgenden wie Panisch Fliehen behandelt.
2. Gelingt dem Fliehenden sein PW nicht, oder schlechter als seinem Gegner, so würfelt die in Schach haltende Person einen EW:Angriff. Nur bei einem kritischen Fehler wird die Situation im weiteren wie Panisch Fliehen behandelt, bei jedem anderen Ergebnis wird automatisch das anvisierte Körperteil kritisch getroffen (Auswirkungen gemäß Tabelle S5), falls dem Fliehenden nicht ein WW:Abwehr gegen  $20+4$ +Erfolgswert des Gegners (mit WM für betroffenes Körperteil) gelingt. Im letzteren Falle erleidet der Fliehende nur normalen schweren Schaden.

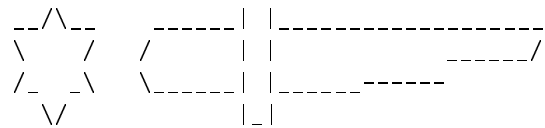
*Autor: Stefan Lipgens*

# 2 Schadensbonus bei Wurfaffen

Im Nahbereich wird der gesamte Schadensbonus mitgerechnet.

Im Mittelbereich addiert sich der gesamte Geschicklichkeitsbonus, jedoch nur die (abgerundete) Hälfte des Stärkebonus.

Im Fernbereich schließlich verbleibt nur noch der Bonus durch Geschicklichkeit.



*Autor: Stefan Lipgens*

# 3 Unfreiwillig zu Boden gestürzte Figuren

gelten entgegen DFR S.72 nicht als wehrlos, da sie, wenn auch eingeschränkt, noch zu Abwehrbewegungen in der Lage sind. In solchen Situationen erhält der Angreifer WM+2 auf seinen EW:Angriff, der am Boden Liegende WM-4 auf seinen WW:Abwehr.

*Autor: Stefan Lipgens*

# 4 Der alternde Abenteurer

(war in älterem Regelwerk vorhanden)

Mit zunehmendem Alter ändern sich die körperlichen und geistigen Fähigkeiten eines Menschen. Diesem Prozeß sind auch Abenteurer unterworfen. Bei Erreichen gewisser Altersgrenzen ändern sich die Eigenschaften der betreffenden Spielfigur um den in der folgenden Liste angegebenen Betrag. Die Werte 1 und 100 werden hierdurch aber nicht unter- bzw. überschritten. Für Abenteurer die einer langlebigen, nichtmenschlichen Rasse angehören, müssen die Altersgrenzen mit 20 (Elfen), 10 (Gnome) bzw. 5 (Zwerge) multipliziert werden. Die Eigenschaftswerte eines Elfen sinken beim Älterwerden nie; sie können nur steigen.

	30.	Geburtstag	+1W6 St, +1W6 Ko, +1W6 pA, +1W6 Sb
Effekte des Alterns:	45.	Geburtstag	-1W6 St, -1W6 Ko, +1W6 In, +2W6 pA, +2W6 Sb
	60.	Geburtstag	-1W6 St, -1W6 Ge, -1W6 Ko, +1W6 In, +2W6 Sb
	75.	Geburtstag	-2W6 St, -2W6 Ge, -2W6 Ko, +1W6 In, +2W6 Sb

*Autor: Stefan Lipgens*

## 5 Eine Falle „zum Verlieben“

„Mach Dir keine Sorgen mein Schatz, morgen hast Du noch genug Zeit für Fragen !“

Eine Falle die mir sehr gut gefiel (als Abenteurer), weil ich nicht an Ihr gestorben bin ...

Die Abenteurer betreten einen Raum. Auf dem Boden, zwischen den Ritzen der Steine, läßt sich bei näherem Hinsehen Blut erkennen. Der Raum ist leer, bis auf eine Truhe an der der Tür gegenüberliegenden Wand. Haben eine bestimmte Anzahl der Schatzsucher den Raum betreten (alle?), so schließt sich die vorher offenstehende Tür. Die Lichter (alle!) verlöschen und die Charaktere werden von Dunkelheit umfängen (magisch). Jeder sollte jetzt ohnmächtig werden (entweder durch Gas oder Magie)... Einer nach dem anderen erwacht in den Armen einer (eines) schönen Partners (verführerisch, erotisch beschreiben). Die Abenteurer können sich im Prinzip frei bewegen, werden sich aber wohl kaum aus der Umarmung & Liebkosung freiwillig befreien wollen. (Ich hatte damals Frust auf meine Ex und habe die Schöne in Stücke gehauen ; ) Man sollte die Abenteurer den Himmel auf Erden erleben lassen, die Schönen sprechen übrigens die Sprache der Opfer und beruhigen sie. Was nun dahinter steckt ?

Des Rätsels Lösung:

Die Verführer(innen) sind magisch begabte Lebensformen (Dämonen?), die in der Lage sind, die Abenteurer in einer Illusion Träumen zu lassen. Ihre Küsse sind in Wahrheit Bisse, mit denen sie den Opfern Lebensenergie entziehen (den Schmerz merkt man dank einer Narkose nicht). Gelingt den Abenteurern nun kein (schwerer) Test gegen die Illusion (muß gewollt sein) oder läuft einer der Abenteurer Amok (wie ich damals) **oder** werden die Charaktere von Helfern befreit, so lassen sie sich zu Tode verwöhnen. Die Dämonen/Monster haben in Wirklichkeit die Gestalt von einem Meter langen Maden, die schnell zu besiegen sind. Sie verstecken sich so lange hinter Geheimgängen, bis alle Abenteurer ohnmächtig sind. Die Blutflecken sind die Überreste von „alten“ Opfern. Die Truhe kann leer sein, kann aber durchaus auch etwas von Wert enthalten, wenn die Abenteurer zu sehr verwöhnt worden sind :) Ob bestimmte Abenteurer bereits beim Betreten des Raumes „Lunte“ riechen muß der SL selbst entscheiden. Die Magie der Dämonen kann nach belieben variiert werden, je nach Grad der Abenteurer.

*Autor: Dogio the Witch*

## 6 Drehbasse (neue Waffenart/Schiffsbewaffung)

„Sie drohen uns mit einem Rohr !“

Haha...\*knall\*..argh !“

Die Drehbasse ähnelt einer kleinen Kanone. Sie wird mit Schwarzpulver und Metallschrott geladen und abgefeuert. Die Drehbasse kann entweder fest installiert sein (z.B. auf einem Schiff: an der Reling Achterdecks) oder von einer Person auf der Schulter gehalten werden, während die andere zielt. Je nach Art der Befüllung, können verschiedene Wirkungen erreicht werden. Heißer Metallschrott kann ein Segel, oder anderes leicht entzündliches Material, zum Brennen bringen. Ketten können Seile zerreißen oder sogar Holz durchtrennen. Kleiner, gestückelter Metallschrott wirkt auf Lebewesen sehr zersetzend (kann nur innerhalb von 50m eingesetzt werden).

```

-----
/##\   \   \   \   \          o
\##/___/___/___/___/      ooo   %%
                              ooooo %%%% /\_/_\_/_/

```

Reichweite	10–50m (Metallschrot), 30–150m (Ketten, Metallstücke) Sobald die bedienenden Personen in einen Nahkampf verwickelt wird, ist ein Bedienen der Drehbasse nicht mehr möglich. Die Konzentration, die beim Abfeuern der Waffe aufgebracht werden muß, senkt die Abwehr der Personen auf RW/10 + W20.
Munition	Schwarzpulver (siehe KanThaiPan-Regelwerk, eher selten in anderen Gefilden) Metallabfälle (Ketten, Nägel, etc.)
Bedienung	1 Mann (fest installiert), 2 Mann (portabel)
Nachladen	2 Runden für eine Person (Schiffsgeschütz), 1 Runde bei zwei Personen (Schiff/Land)
Größe	Länge=100cm, Durchmesser=10cm
Gewicht	ca. 20 kg (zusätzlich etwa 3 kg je Füllung/Schuß)

$V_{hz} = \frac{\pi}{4} * 10dm * (1 - 0,64)dm^2 = 2.827dm^3$   
 Dichte Roheisen:  $7 \frac{kg}{dm^3}$   
 Schaden Zentrum (Schaden: 6W6, Abwehr: WM-6, Radius: 0.5m)  
 mittlerer Radius (Schaden: 4W6, Abwehr: WM-4, Radius: 1.5m)  
 äußerer Radius (Schaden: 2W6, Abwehr: WM-2, Radius: 2.5m)  
 (Werte gelten für RW: 10m-50m unter Verwendung von Metallschrot)

*Autor: Dirk Weber*

## 7 Drehbasse bedienen (neue Fertigkeit)

Drehbasse bedienen (Waffenfertigkeit)

Ge 61, Katapult/Ballista bedienen, Erfolgswert +5

**Grundfähigkeit:** Kr, Se, Sö

**Berufsfähigkeit:** Seemännische Berufe, Kriegshandwerk

**Ausnahmefähigkeit:** ZAU

**Lernen:** Schwierigkeit 15

Wird die Drehbasse von zwei Personen bedient, so erhält jede die Hälfte der KEP. Beherrscht der Helfer nicht „Drehbasse bedienen“, so erhält er nur ein Viertel der KEP.

*Autor: Dirk Weber*

## 8 Giftreis

Giftreis ist, wie der Name schon andeutet eine Abart der allgemein bekannten Pflanzenart Reis. Er wächst bislang nur in Buluga, kann aber in verarbeiteter, getrockneter Form überall auftauchen. Das Besondere am Giftreis ist seine (na?) Giftigkeit, die auch größeren Lebewesen Schaden zufügen kann.

Die Körner besitzen, in getrocknetem Zustand, eine Größe von 3 x 0.5cm. Sie sind sehr hart und lassen sich von geschickten Händen zu Geschossen für Blasrohre oder leichte Armbrüste (Spezialanfertigungen) bearbeiten. Da der Giftreis in die Haut eindringen muß, können nur Lebewesen mit einer Rüstungsklasse von OR oder TR Opfer werden. Bei einer mißlungenen Abwehr dringt der Reis in den Körper vor und gibt direkt Substanzen in die Haut ab.

Wirkung (abhängig vom Gewicht)    0 -50kg = tödlich nach 2 Minuten  
                                                   51 -250kg = Betäubt nach 4 Runden (2W6 TP)  
                                                   251 -...    = 2W6 TP

Betäubungsdauer:        50 -100kg = 6 Stunden  
                                   101 -150kg = 4 Stunden  
                                   151 -250kg = 2 Stunden

*Autor: Dirk Weber / Dogio*

## 9 Ein Leben nach dem 7. Grad ?

(Auszug aus dem Midgard-FAQ. Moderiert von: Hendrik S. Roepcke [[panther@saxnot.toppoint.de](mailto:panther@saxnot.toppoint.de)])

**Problem:** Ist Midgard über Grad 7 noch spielbar/realistisch?

**Lösung:** J.E. Franke teilte mir dazu persönlich mit: MIDGARD ist eigentlich nur bis zum 7. Grad geeignet. Wer bis hier gekommen ist, sollte die Figur pensionieren und wieder von vorne anfangen. Dieses wird auch von der GILDENBRIEF-Redaktion so veröffentlicht.

Dazu meint Viola:

„Ich finde die Behauptung, man könne Midgard nur bis zum 7. Grad vernünftig spielen recht erstaunlich. (Siehe diverse Postings / News) Grade ab Grad 7 wird's doch erst richtig lustig ! Klar, das mit den Lernregeln wird etwas schwierig, aber wir haben es so angepaßt, daß der Geldanteil

einfach noch deutlich niedriger als 1/3 werden darf, und die Zeit nicht ins Astronomische wächst... Dazu würden mich mal ein paar andere Spielermeinungen interessieren.

Anderes:

Wieviele Stunden pro Woche / Abende pro Woche wird gespielt ?

Und: (was mich mal sehr interessieren würde):

Auf was für einem Grad sind die Figuren ?“

*Autor: Viola Krings*

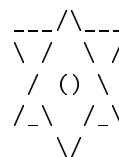
[Caldron (As.-Mag./11): „Jaja, damals war ich noch jung und jagte jedem Rock hinterher“ \*keuch\*]

## 10 Ein weißer Hexer

Ich spiele zur Zeit einen weißen Hexer, der eine Göttin der Lüfte verehrt.

Dafür gab es dann (neben Anderem) einige Modifikationen beim Zaubern:

- Wind/Luft-Zauber 1 Stufe leichter (z.B. Grund- statt Standardfähigkeit)
- Erd/Wasser-Zauber WM -2 (welche Zauber jeweils darunter fallen: Liste vom SL...)
- unterirdisches Zaubern (evtl. auch „unter Wasser“?): WM -4



*Autor: Tim Berndt*

## 11 Midgard-Magie-Modifikationen

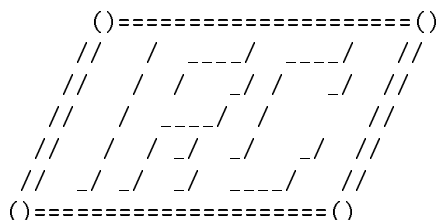


„Real Power ist a Ball of Fire“ (Sasmo)

1. Modifizierbar sind neben den Zaubern, welche man bei der Begegnung mit den Amazonen bereits kannte nur Zauber vom Grad 1 oder Grad 2. Ein anderer bereits existierender Zauber kann nicht erreicht werden. (zu den Amazonen: siehe unten)
2. In der Regel besteht eine Variation aus der Änderung eines der Zauberparameter; bei numerischen Werten bedeutet das einen Faktor 2 oder 1/2. Manchmal läßt der Spielleiter auch einen Faktor x zu, welcher dann gleichzeitig die genutzte Anzahl Variationen darstellt.  
Beispiel: Anwendung von Schmerzen oder Beeinflussen auf 2.4 Wesen bedeutet einfache bis dreifache Variation.
3. Ein Zauber kann maximal in 3 Punkten variiert werden.
4. Ein variiertes Zauber kann nicht noch einmal variiert werden, d.h. es wird immer vom Grundzauber ausgegangen. Diese Regel ist im Zweifelsfall streng ausulegen. Allerhöchstens ist es in manchen Fällen ( Absprache!) möglich, einen mehrere Variationen umfassenden Grundzauber „schlecht zu zielen“ und so nicht die volle Wirkung auszulösen.
5. Eine Variation kostet die Hälfte der EP des Grundzaubers, zwei Variationen kosten die EP des Grundzaubers, drei Variationen kosten 2\* die EP des Grundzaubers.
6. Die AP-Kosten erhöhen sich um den Faktor (1 + Zahl der Variationen); ein solcher Zauber strengt damit doppelt bis vier mal so sehr an.

*Autor: Tim Berndt (gemäß Spielleiter Mathias Boysen)*

## 12 Midgard im IRC!



Midgard im IRC !  
Folgende Midgardspieler haben sich zu diesem Zeitpunkt mit ihrem IRC-Nick gemeldet:

„Damaris“	Viola Krings	
„Dogio“	Dogio the Witch (Uwe)	
„Max“	Karl Cullinane	
„McLibboc“	Stefan Lipgens	„IRC – welches magisch Ding ist das?“ (Sasmo)
„Pille“	Markus Pillemann	
„SLIDER“	Hans-Joerg Kriebel	
„Sir Hektor“	Jens Roemer [wie soll der Nick mit einem ’ ’ klappen?]	

Falls Ihr Euch einloggt, könnt ihr ja mal in `#midgard` reinschauen... vielleicht findet ihr ja den einen oder anderen Gesprächspartner. Ich habe den Befehl `/join #midgard` schon in meine `.ircrc` geschrieben. Somit existiert der Channel auf jeden Fall, wenn ich online bin. Ihr solltet nicht verzweifeln, wenn der Channel noch leer ist, denn wenn ihr ihn dann wieder verlaßt, wird der Nächste auch nur einen leeren Channel vorfinden. Ihr könnt ja (in der Regel) auch auf mehreren Channels sein...

*Autor: Dogio*

## 13 Impressum

Diesmal beteiligte Personen:

<b>Stefan Lipgens</b>	<code>acp52@rs1.rrz.Uni-Koeln.DE</code>
<b>Dirk Weber</b>	(über Dogio)
<b>Viola Krings</b>	<code>krings@informatik.tu-muenchen.de</code>
<b>Tim Berndt</b>	<code>tim@timhh.sh.sub.org</code>
<b>Hendrik Roepcke</b>	<code>panther@saxnot.toppoint.de</code>
<b>Pille</b>	<code>Pille@unidui.uni-duisburg.de</code>
<b>Dogio</b>	<code>Dogio@unidui.uni-duisburg.de</code>
<b>Klaus Singvogel</b>	<code>kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de</code>

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`

**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.

Vielen Dank !

Viel Spaß in der Zukunft !

Und nicht vergessen: Mailt !