

Midgard

D i g e s t

V13

Hallo Genossen !

Er läuft und läuft und läuft und wird hoffentlich immer Professioneller, der MD. Momentan tut sich unheimlich viel ... warten wir mal ab wie es sich entwickelt. Bleibt mir nur zu sagen : „Mailt uns alles was ihr habt, egal was !“ Bis denn ...

... Pille

Dogio's Gem

Schaurig, schaurig... die Nummer 13 ! Hoffen wir das diesmal alles glattgeht und Alaman seine Finger vom MD läßt :) Weihnachten kommt immer näher, die Läden werden immer leerer und die Taschen der Händler immer voller. Sei es Ihnen gegönnt, beliefern sie uns doch mit dem was wir so dringend wollen ... Rollenspielmaterial !!! (P.S.: Vampire ist echt knackig ;) kann zwar nicht ganz mit Midgard mithalten, aber mal so als Abwechslung ...

Lange ist es her, das unser „Baby“ das Licht der Welt erblickte, seine ersten Bewegungen betrachteten wir mit großer Neugier. Nun ist es soweit, daß es seine ersten eigenen Schritte macht: Wir geben Verantwortung aus unseren Händen (Diskussions-Moderator, Rabe), gehen neue Wege (WWW, TeX, HTML, etc.) und hoffen, daß die Qualität entgegen einigen Bedenken & Unkenrufen gleich gut bleibt. – Fördert die Entwicklung des Midgard-Digest bitte weiter so energisch wie in der Vergangenheit... Danke.

Dogio the Witch (aka Uwe)
Krefeld, den 15.12.1994

„Wehe, mir klaut jemand einen
Würfel ! Ich nehm Euere Finger
mit !“

Inhaltsverzeichnis

1	Der Diskussions-Moderator !	3
2	Sauf & Schieß Wettbewerb in Metis (Ablaufbeschreibung)	3
3	Conan-Universum (Kampagnenideen und Hintergründe)	4
4	Regelfrage: LP bei höheren Dämonen und Geisterwesen	5
5	Charakterbeschreibung: „Panglima Gruno“	5
6	Macht über Unbelebtes (Regelauslegungen)	6
7	Gerechte Kämpfe bei Midgard ? (Aus den News)	7

8	Neues von Trglymbzyzy Plglvbnm (Barde)	8
9	Impressum	9

1 Der Diskussions-Moderator !

```

-----
|_  _||  _ | \ \      | | / \  \ \ / /
| | | | | | | | | | | | | / /  \ \ / /
| | |  _ | | | | | | | | / /  \ \ / /
| | | | | | | | | | | | | \ \  \ \ / /
| | | | | | | | | | | | | \ \  \ \ / /
\ |  \ | / | | | | | | | | | \ \  \ \ / /

```

Diskussionsforum.
 moderiert von » Rabe «
 Bjoern Rabenstein
 rabe@chemie.fu-berlin.de

Eine freudige Botschaft erteilte das lang geschundene Team tapferer MD-Helden: Bjoern Rabenstein hat sich bereit erklärt den ersten Moderator zu stellen...

„ High Leute !

Ich hab es mir überlegt: Wenn Ihr noch jemanden sucht, der das moderierte Diskussionsforum innerhalb des MD macht, dann bin ich das jetzt! Ich finde die Idee nämlich sehr gut und will nicht, daß die untergeht, nur weil sich niemand findet, der das macht. Ich kann zwar nicht absolut regelmäßige Arbeit versprechen, aber doch zumindestens 90% der Ausgaben dürfte ich bestücken können. [hört, hört !] Ich schlage vor, daß es zu Beginn keine Themenvorgabe gibt. Schreibt einfach ins MD, daß man an meine email-Adresse seinen Senf schicken soll, ich ordne und kommentiere das thematisch. Wenn die Themenbreite zu sehr ausufert, dann kann ich immer noch Schwerpunktthemen für bestimmte Ausgaben setzen.

Tschüß !

Bjoern Rabenstein “

[*Nun ist die Basis geschaffen, Diskussionsergebnisse zu verewigen. ES LIEGT IN ZUKUNFT AN EUCH, EUERE POSTINGS IN DEN NEWS AUCH UNSEREM „RABE“ ZUKOMMEN ZU LASSEN. MACHT EINFACH EIN CROSSPOSTING JEDES TEXTES ZUM THEMA MIDGARD AN BJOERN (einfach Alias „Rabe“ installieren). Falls ihr noch Themen im Hinterkopf habt, etwas zu Diskussionen sagen wollt oder selbst ein Thema moderieren wollt (heißt zu einem Thema Informationen sammeln und schließlich als Text posten), meldet ggf. Euch bei uns oder Rabe, damit wir es bekanntgeben. – Dogio]*

Dazu Georg Seipler:

„ Zu Euren Diskussions-Gruppen-Leitern:

aus meinen eigenen Erfahrungen mit Mailing-Listen sei gesagt, daß ich die Form die Ihr gewählt habt ziemlich klasse finde ...

es ist mal was anderes als eben die üblichen Diskussionsforen wie News oder besagte Listen ... also würd ich Euch vorschlagen es **eben nicht** aufzufasern und Leute da runddiskutieren zu lassen (womöglich noch mit unterschiedlichen „Redakteuren“) Regelfragen sind ok (hab ja selber eine) Antworten muß man halt abwarten bis zum nächsten Digest ... “

[*Interaktiv ist das MD ohnehin. Die „gute“ Moderation einer Diskussion sorgt dafür, daß dem Leser beim Lesen des „fertigen“ Artikels (der aus gesammelten & gefilterten Mails besteht) Wissen vermittelt wird, das sonst in der Leere des Internetzes verloren gegangen wäre. – Dogio]*

Autor: Rabe, Georg & Dogio

2 Sauf & Schieß Wettbewerb in Metis (Ablaufbeschreibung)

In der kleinen Stadt Metis im wilden Clanthon finden seit dem vierten Regierungsjahr von Fürst Metisan zur Herbeilockung von neuen Bewohnern die von allen Glücksrittern, Spitzbuben, und anderen Soldaten des Schicksals beliebten Sauf und Schieß-Wettbewerbe statt. Dabei gibt es jedesmal bei einer kleinen Startgebühr von 10 GS Preise von bis zu 5000 GS zu gewinnen. Und das geht so:

```

-----
/      \ \
| / \ / \ | \ \
| X  X  X | _ //
| \ / \ / | _ /
\-----/

```

Aus Gesundheitsgründen werden nur 10 Runden gespielt, wobei eine Runde aus der Trinkphase und aus der Schießphase besteht.

Trinkphase: Aus dem Angebot, welches im Gildenbrief 7 dargestellt ist, wird ein Getränk gewählt und getrunken. Dabei müssen die durch die Alkoholpunkte entstehenden Nachteile hingenommen werden.

Schießphase: In der momentanen Situation muß auf ein Ziel im Nahbereich geschossen werden. Dabei werden die Midgard-Regeln für Schüsse auf kleine Ziele und eine 5cm-Ring-Scheibe verwendet. Die so erreichten Ringzahlen werden in jeder Runde aufaddiert. Zauberer können natürlich mit Elfenfeuer an diesem Spektakel mit teilnehmen, müssen aber jeweils einen neuen Zauberwurf für den Zauber schaffen.

Wer vor Ende der zehn Runden bewußtlos wird, scheidet aus dem Wettbewerb nicht aus, sondern behält immerhin seine Punktzahl.

(Die Idee kam mir beim Sehen eines SAT1 Westerns, wo auch ein solcher Wettbewerb zwischen zwei Helden stattfand. Dabei wurde aber nach jeder Runde das Ziel noch 10m nach hinten verstellt. Das Ziel war auch keine Ring-Scheibe, sondern ein Kerzenhalter, welcher von einer Magd gehalten wurde. Für uns würde das heißen, das man bei Midgard sogar „30“ statt „25“ erreichen muß, weil die Kerze nur ca. 3cm dick ist. Ein Fehlschuß um ca. 50cm zu weit rechts oder nur 20cm zu tief bedeutet eine Verletzung unser armen Magd.)

Viel Spaß beim schießen und immer nüchtern bleiben, denn ein Kater wirkt auch noch in den nächsten Tag hinein...

Autor: Panther

3 Conan-Universum (Kampagnenideen und Hintergründe)

Wer kennt nicht das Problem ?

Die Standard-Welt, die mit dem Regelwerk kam ist den Spielern einfach zu klein geworden, selbst der hinterste Winkel ist schon hinreichend bekannt ... oder aber der Spielleiter würde gerne auf seiner persönlichen Lieblings-Romanwelt spielen, aber hat einfach nicht die Zeit um all die kleinen Hinweise aus den Romanen herauszulesen oder etwa gar eine eigene (insbesondere eine stimmige) Welt zu erfinden ...

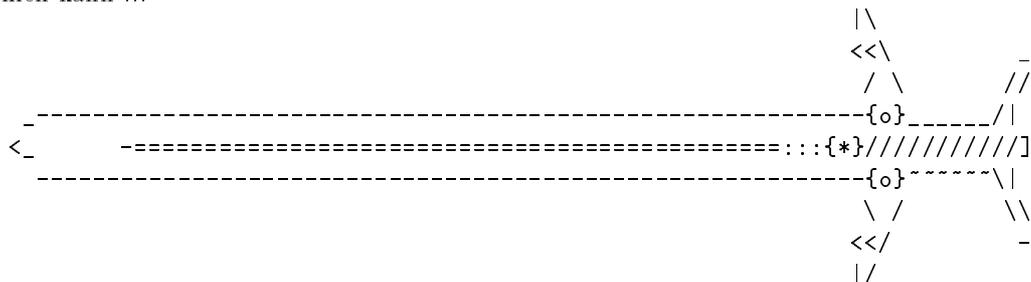
Den Conan-Fans wie mir hat Eberhard Ringer mit seinem Taschenbuch „Das CONAN Universum“ (Heyne 1992, ISBN 3-453-05859-3, 16,80DM) eben diese Kleinarbeit abgenommen ...

Dieses Buch bietet ideale Möglichkeiten mit relativ geringem eigenem Aufwand eine Rollenspielkampagne auf Hyperborea aufzuziehen (ich hab's ausprobiert) und deshalb soll es Euch auch nicht vorenthalten bleiben und ich stelle es hier (in Form von Kapiteln) kurz vor:

Die Hyborische Welt:

18 einseitige und leicht zu vergrößernde Detailkarten, 2 Übersichten, 1 Stadtkarte von Kordava und einige detailliertere Ausschnitte zeigen die gesamte hyborische Welt, die sich Robert E. Howard als unsere Erde vorstellte bevor die Kontinente auseinanderdrifteten ...

außerdem ist ein Gutschein für eine coole A1-Farbkarte (für 10DM) enthalten, die ich echt nur jedem empfehlen kann ...



Hyborische Orte:

zu allen (!) Orten auf den Karten gibt es – alphabetisch geordnet – eine Beschreibung mit Quellenverweisen auf die Bücher, auch Hinweise auf Kultur und Wirtschaft oder Land und Leute fehlen nicht ...

Das Hyborische Zeitalter:

Conan-Erfinder Robert E.Howard selbst schildert die Geschichte des gesamten Kontinents, wie er ihn sich vorstellte, welche Staaten/Stämme sich wann, wo und wie entwickelt haben und warum überhaupt das alles ...

Hyborische Technik:

Bergbau, Metallurgie, Lederwaren, Textilien, Chemie, Architektur, auf den gesamten Stand der Technik wird eingegangen – Knoff-Hoff in Hyperborea ...

Außerdem gibt's noch Conans gesamte Lebensgeschichte in Kurzform, einen Abriß über seinen Schöpfer Robert E. Howard, eine große Liste hyborischer Namen und wie sie entstehen, alle bekannten Taschenbücher, Filme und Comics werden aufgelistet und eine Abhandlung über den Realismus des ganzen (wie es wirklich war) fehlt auch nicht ...

Also schaut Euch mal danach um – es lohnt sich echt ... (ich hab's sogar schon im modernen Antiquariat für läppische 4DM gefunden)

4 Regelfrage: LP bei höheren Dämonen und Geisterwesen

Laut Regelwerk besitzen höhere Dämonen und Geisterwesen nur AP und keine LP auf Midgard, da sie nur als Projektionen existieren und nicht direkt „getötet“ werden können.

(im Gegensatz zu Untoten, die keine oder besser unendlich viele AP haben ...)

Soweit so gut, aber:

wozu dient dann die Angabe von Rüstung und Abwehr ?

- Rüstung schützt nur vor LP- und nicht vor AP-Verlusten ... (und das nur bei mißlungener Abwehr – wenn man aber gar keine LP hat ?)
- eine gelungene Abwehr bedeutet nur AP-Verlust statt LP- und AP-Verlust, macht also für den Dämonen auch keinen Unterschied ... (verzichtet er dann überhaupt ganz darauf, oder wie ist das ?)

Wie habt ihr das geregelt ?

Oder steht doch was in den Büchern und ich hab's bloß 20mal übersehen ?

Autor: Georg Seipler

5 Charakterbeschreibung: „Panglima Gruno“

(Panglima: Heerführer einer Ordenskriegerereinheit)

Gruno, ein 134 cm großer (!) Zwerg wurde wie es sich für einen seiner Art in einer tiefen Höhle in den Gebirgen Urutis geboren. Sein Vater war der Wirt einer gut gehenden Stollenkneipe und in den ersten Jahren lernte er vieles, was er später im Leben gebrauchen konnte. Um sein eigenes Geld zu verdienen, verschaffte er sich durch seinen Vater eine Ausbildung als Steinmetz. Als sein Vater aber von einem betrunkenem Soldaten ermordet wurde, brach er seine Ausbildung ab und er war sich sicher, daß nur Kämpfe im Zeichen eines Glaubens rechtens sein könnten. So gab es wegen seiner Unfähigkeit, ein Schwert zu bedienen nur eines: Wanderung zum fernen Lande Ranabar und dort der Glaubensgemeinschaft Kumeras beizutreten. Dort weihte man ihn in langen Jahren in die Pflichten der Priester des Kriegsgottes ein.

In der Wanderzeit kam Gruno viel herum. Mal begleitete er einen Wagenzug durch das Nebelmoor, ein anderes Mal war er zu Hause im Bann des Echsenidols. Natürlich lernte er auch Al'Anfa kennen und hatte in Corrinis gefährliche Träume. Unter dem Nordlicht war es ihm vergönnt Yetis zu jagen und im golden Wald lernte er das Leben dieser eingebildeten Lang-Ohren kennen. Die Verschwörung von Gareth konnte er rechtzeitig aufdecken und auch das gekrümmte Land konnte er rechtzeitig wieder verlassen. In dieser Zeit erhielt er zusammen mit anderem eine kleine Insel in einem reißendem Strom als neue Heimat. Die Insel hieß Djanduin und liegt nahe bei der Hafenstadt Port Faros, die ihrerseits im Südosten von Chrysea liegt. Da er viel Erfahrung gesammelt hatte wurde er zum Kilat Gruno ernannt, was soviel wie „der Blitz“ bedeutet. Von jetzt an zog Kilat Gruno nur noch seltener aus, denn die Welt hatte er nach 75 Lebensjahren (30 davon auf der Wanderung) genug kennengelernt. Einmal führte er noch im Auftrag seines Glaubens eine siegreiche Schlacht gegen mehr als 1000 Oger und besuchte die finsternen Dämonen auf ihrer Ebene selbst. Noch einmal gewann er viele Reichtümer und Ehren, so daß er zum Panglima Gruno wurde.

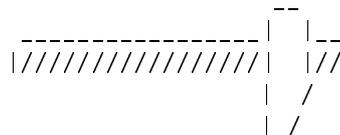
Sein wohl gehüteter Zwergenschatz war auf 70.000 GS angestiegen und die Insel Djanduin hatte er mit seinen Freunden zu einer starken (auch durch Magie geschützten) Festung ausgebaut, was er sich persönlich ca. 100.000 GS kosten ließ. Auch erbaute er mit Archill, einem Glaubenskameraden, in Port Faros einen Tempel für Kumera, der inzwischen als gute Schule für Streitwagen und Kriegshammerausbildung bekannt ist.

Jetzt ist Panglima Gruno gerade 102 Jahre alt und hofft, daß er seinen Schatz noch verdoppeln kann...

Gruno (Z10, St+++ , Ge-, Ko+++ , Zt+++ , Kriegshammer *, Haut *, Stirnband *)

Gruno hat eine Drachenhaut, die wie eine Vollrüstung schützt und er besitzt ein spezielles Stirnband, welches ihm beim gewaltsamen Abnehmen wahrscheinlich den Tod bringt. Es verleiht ihm das Sehen in absoluter Dunkelheit und die geistige Zwiesprache mit anderen Stirnbandträgern. Außerdem absorbiert das Stirnband stets die ersten 5 Schadenspunkte eines leichten Treffers. Der Kriegshammer ist (+2/+2)

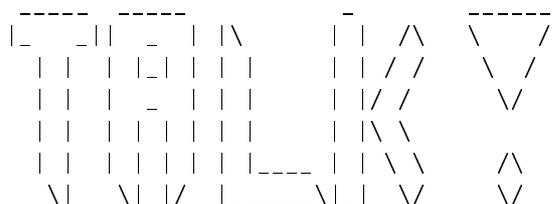
und teleportiert auf das Wort „Comehere“ hin nur in die rechte Hand Grunos. Dabei kann die Teleportation durch Nichts (!) verhindert werden. Sie wirkt zwischen verschiedenen Zeiten, Ebenen und durch Metall, Magische Schutzwände und Verberge-Zauber.



Als besonderes Kleinod besitzt Gruno noch eine Timex-Digital-Solar-Uhr, um auch präzise Zaubern zu können (kein Scherz sondern ein Abenteuer in der Zukunft)! Diese Artefakte von Gruno sollte man ihm aber lassen, den sonst wird jeweils der Schutzzauber *Verwandlung in eine Forelle* aktiv.

Autor: Panther

6 Macht über Unbelebtes (Regelauslegungen)



Diskussionsforum.
 moderiert von > Rabe <
 Bjoern Rabenstein
 rabe@chemie.fu-berlin.de

Thema: Macht über Unbelebtes (Zu: Midgard-Digest v9)

Erstmal vorweg: der Zauber ist manuell; ich interpretiere das so, daß der Zauberer also die Bewegungen der imaginären Hand mit seiner eigenen ausführen muß! Also kann auch ein Gegenstand nicht durch einen Raum getragen, sondern nur soweit bewegt werden, wie man mit seiner Hand rumsfuchteln kann.

Ich weiß nicht so recht: „manuell“ sollte man doch vielleicht nicht ganz so wörtlich interpretieren, sondern sinngemäß: es sind manuelle Gesten notwendig. Auch wir handhaben es natürlich so, daß mit den Händen steuernde Gesten nötig sind (und vielleicht noch passendes Murmeln von Formeln); allerdings ist die Bewegung (Schweben) mit normaler Fußgängergeschwindigkeit durchaus zulässig. Die anderen Einschränkungen (Reichweite, Maximalgewicht und insbesondere Zauberdauer) engen das Ganze schon hinreichend ein, daß es unterhaltsam aber nicht weltenerstörend wird. So brauchte ich für einen Messerkampf damit neulich eine eigene Runde, das Messer bis zum Feind (Bogenschütze) hinzutragen und mußte vor jedem Angriff den Zauber erneut auswürfeln...

Hmm – in Kürze werde ich unseren SL wohl mal fragen, ob er als Zaubermodifikation gemäß Hausregeln (siehe Digest #3) MüU für zwei Objekte zuläßt (→ beidhändiger Kampf ; -)

Meucheln: Schon eher, aber man muß natürlich eine geeignete Perspektive haben und Raum zum Zaubern. Jemanden, der sich gerade beim Schreiben über einen Tisch beugt, zu erdolchen, während man ihn durch ein Astloch in der Decke beobachtet, mag vom Sichtwinkel aus gehen, aber wie soll man die entsprechenden Handbewegungen mit auf's Holz gepreßtem Gesicht machen? ; -) Außerdem müßte noch eine geeignete Waffe in Rückennähe sein!

Die Waffe ist natürlich ein Problem – und die Hände dann, wenn man sie sonst zum Festhalten brauchen würde [Geschicklichkeit würfeln?] Ansonsten: warum nicht? Mit zu engen Deutungen zwingt man die Spieler doch im Endeffekt zu „aber mit dem Messer in der Hand geht es immer: also haudrauf...“

Unter Wasser: Wenn man will, kann man so sicherlich Wasser verdrängen. Dann muß es eigentlich auch passieren, wenn man es nicht will. Ergo wird die Hand unter Wasser als Luftblase erscheinen.

Da rebelliert irgendwie mein kranker Menschenverstand. Mal sehen, wie könnte ich dem abhelfen? Wie wäre es, wenn man etwas Wasser vielleicht tragen, nicht aber verdrängen kann? Ab einer Minimalentfernung braucht die magische Hand kein „Körper“ mehr zu sein, sondern ist auch als „animierte blattähnliche Fläche“ vorstellbar – oder meinetwegen wie ein unsichtbarer leerer Handschuh.

Autor: Tim Berndt

7 Gerechte Kämpfe bei Midgard ? (Aus den News)

Um das „mehr EP \rightarrow ist besser \rightarrow sollte gewinnen“ mal ad absurdum zu führen ein Extrembeispiel: Grad 1 Kämpfer mit 25 Punkten hat sein Langschwert gerade auf +8 gebracht (Spezialwaffe begann auf +7), er hat ein vielfaches an Punkten im Vergleich zu Frauen und Kindern mit Dolch+4, dennoch machen ihn 3 davon doch wohl nieder.

Jetzt interessiert es mich: Megacharakter Grad 15 gegen drei Leibwachen oder ähnliches von Grad 5. Abwehr+26, bei drei Angriffen+10 mit Schaden 1W6+4 (also Schadensbonus+3 mit normaler Waffe, halte ich für etwas viel, sollen es jetzt Luschen oder Krieger sein?)

Die Gegner treffen zu 45% gar nicht, zu 36.5%¹ ohne AP-Verlust für den Gegner, da Abwehr um 8 besser, zu 11.25% leichte Treffer und zu 7.25% schwere Treffer (setzt sich aus 2.5% Treffern mit kritischem Fehler bei Abwehr und 4.75% kritischen Treffern ohne kritische Erfolg bei Abwehr zusammen), also $3 * 55% * 7.5 = 3D12.38$ APs je Runde nach Originalregel bzw. $3 * 18.5% * 7.5 = 3D4.16$ APs je Runde mit der Zusatzregel bei Abwehr um 8 besser.

Halt, das Schild gilt nur für eine Seite und vorne, der dritte Angreifer hat also nur gegen Abwehr+18 anzukommen, macht: 45% daneben, 16.5% ohne AP-Verlust, 20% leichte Treffer, 13.75% schwere Treffer und 4.75% kritische. Nach Originalregel gleicher AP-Verlust (nur etwas mehr an LPs), ansonsten (Zusatzregel) eben $38.5% * 7.5 = 3D2.89$ APs durch diesen Gegner, damit 5.66 APs durch alle drei Gegner je Runde weg.

BTW: Wenn er mit dem Bihänder um sich schlägt: Abwehr-2 also +16, sind es 45% daneben, 11.25% ohne AP-Verlust, 20.25% leichte, 18.65% schwere und 4.75% kritische. Originalregel: Immer noch gleiche AP-Kosten (da da die Abwehr ja egal ist), Zusatzregel: 43.75% Treffer die APs kosten, also $3 * 43.75% * 7.5 = 3D9.84$. Aber da er dabei -4 auf Angriff bekommt: Eher beidhändiger Kampf mit -1, dann hat er Abwehr +18 (s.o.), dann kostet ihn das nur 8.66 AP je Runde mit der Zusatzregel.

Also in der Originalregel lohnt sich der Rundumschlag schon, fast doppelter Schaden, gleiche AP-Verluste, dafür 5 Prozentpunkte mehr schwerer Schaden, why not? Nur nach eurer Regel verliert er (weil ohne Schild) plötzlich mehr als das Doppelte an APs, nur um knapp doppelt soviel Schaden zu machen, ne, macht keiner.

Die Regel, wenn der Abwehrwurf um 8 besser als der Angriffswurf war, eine APs abzuziehen, bevorzugt die Abwehrwaffen und macht zweihändige Waffen mit ihrem Rundumschlag eher zum Witz, ähnliches gilt für zweihändigen Kampf.

Wenn ich schon am Rechnen bin: Unser Held greift ja in der Zeit mit +19 an, die „Luschen“ haben Abwehr+13 und Schild+6, macht also +19 (finde ich für Grad 5 übertrieben, aber die +19 hast du geschrieben)

5% daneben, 16.5% ohne AP-Verlust, 31% leichter, 42.75% schwerer und 4.75% kritischer Schaden. Einer der Gegner nimmt also $95% * 7.5 = 3D7.1$ AP je Runde, aber auch 3.2 LP (mit Rüstungsschutz, bei KR also 1.9 LP) sowie 0.36 LP ohne Rüstungsschutz hin, die sollten also vorher zünde sein, und schon bei der Hälfte der LPs bekommt er -2 auf Angriff und der Kampf kippt langsam; schließlich bekommt genau der Angreifer -2, der bisher ca. die Hälfte aller AP-Verluste ausmachte. Mit Zusatzregel würde er dem Gegner nur 5.9 AP je Runde abziehen, aber immernoch 5.66 sich selbst streichen, sieht zu Anfang schlecht aus, aber sobald er einen (natürlich den auf der schildlosen Seite) niedergemacht hat, sollte der Rest besser flüchten).

Mit zweihändigem Kampf-1 sieht es besser aus, der Angriff +18 gegen Abwehr +19 hat folgende Werte: 5% daneben, 19.5% ohne AP-Verlust, 32.25% leichter, 38.25% schwerer und 4.75% kritischer Schaden. Dafür aber zweimal. Kostet den Gegner immer noch 7.1 APs (5.66 mit Zusatzregel) und 2.87 LP (1.7 mit KR) plus die üblichen 0.36 durch kritischen Schaden. Er braucht etwas länger, um die beiden niederzukämpfen (im Schnitt, mit Zufall den einen früher wie bei einhändigem Kampf, den anderen halt später), ist dafür aber dann gleich 2 der Gegner los, nach meiner Schätzung sollte er es schaffen, bevor er selbst tot ist. :-)

Und der Vollständigkeit halber mit dem Bihänder (Schaden 2W6+3, Schnitt bei 10): Angriff +15 (-4 für den Rundumschlag, bei dem er aber nur 2 erwischt): daneben mit 20%, 19.5% ohne AP-Verlust, 29.5% leichter, 26.25% schwerer, 4.75% kritischer Schaden. Sind 8 AP je Gegner (6 bei Zusatzregel) sowie 2.6 LP pur (1.8 mit KR) plus 0.5 durch kritischen Schaden. Der größere Schaden dieser Waffe macht zwar den verringerten Angriffswert wett, nicht aber die enorm verschlechterte Abwehr.

Zuviel Text, mal als Tabelle.

¹Um die mathematischen Fähigkeiten von \TeX voll Ausnutzen zu können, mußte ich alle Kommas von Zahlen (dt. Format) zu Punkten (engl. Format) umändern. – Klaus

Also, drei Angreifer mit Waffe+10 (1W6+3) und Abwehr+19 (inkl. Schild) gegen Held (a) mit Waffe+19 (1W6+3) und Abwehr+26, Held (b) mit zwei Waffen +18 (1W6+3) und Abwehr+18 oder gegen Held (c) mit 2 mal Rundumschlag+15 (2W6+3) und Abwehr+16. Held mit Rückendeckung (keiner von hinten).

Zusatzregel:

Kein AP-Verlust wenn Abwehr um 8 besser als EW:Angriff wahlweise.

Held:	(a)	(b)	(c)
AP-Verlust je Runde	12.4	12.4	12.4
AP-Verlust mit Zusatzregel	5.7	8.7	9.8
LP-Verlust mit OR	1.8	3.5	4.6
LP-Verlust mit KR	1.2	1.8	2.9
LP-Verlust mit VR	0.8	1.4	1.8

Gegner:

AP-Verlust	7.1	7.1	8
AP-Verlust mit Zusatzregel	5.9	5.7	6.05
LP-Verlust mit OR	3.6	3.2	3.1
LP-Verlust mit KR	2.3	2.0	2.3
LP-Verlust mit VR	1.4	1.3	1.8

Held (b) und (c) machen den Schaden beim Gegner natürlich doppelt, leider nicht beim selben. Die Zusatzregel bevorzugt klar den höherstufigen Charakter, soll sie ja auch, aber sie verschiebt das Gleichgewicht stark auf die Schildbenutzer und verlängert den Kampf insgesamt deutlich. Der Bihänder-Held raubt dem Gegner insgesamt 16 AP je Runde und verliert nur 12.4 (alles ohne die Zusatzregel), allerdings verliert er dabei sehr viele LPs. Aber mit zweihändigem Kampf ist er auch nach Grundregelwerk deutlich überlegen.

Autor: Michael Gruetzki

[Soviel zum Thema Gedankenergüsse aus den News, wäre doch schade, wenn soviel Arbeit einfach auf einer Disk oder in den endlosen Leeren des Nets verstauben würde. – Dogio]

8 Neues von Trglymbzyzy Plglvbnm (Barde)

Kennen tut mich ja jetzt schon fast jeder, nachdem ich einen bekannten Barden eine Ballade über meinen Lebensweg dichten ließ! Also, was ist inzwischen passiert? Ich habe mir meinen großen Traum verwirklicht: Zauberei! Wenn man mit der Magie vertraut ist, lebt es sich doch besser! Nach Beendigung meiner Lehre bei meinen Meister, der auf diesen ganzen Gilden-Firlefanz verzichtete, lernte ich privat zu Hause erstmal eine Spruchrolle, die ich aus der Erbschaft eines Pfaffen ergattern konnte (Anm. der Red.: klauen). Die zweite Spruchrolle „Sieben Siegel“ verkaufte ich an meinen Meister, um die Ausbildung etwas billiger zu machen... Das Leben ging weiter und bei einer weiteren Erbschaft kam ich ein Papier der Wahrheit, welches Unterzeichnende des darauf Geschriebenen daran wie ein Geas bindet. Dieses konnte ich sehr gut dazu nutzen, den obskuren kahlköpfigen Ylathor-Anhänger in meiner Gruppe an mich zu binden (Wenn er mich verletzt, wird er durch das Geas sterben...). Dann schlug das Schicksal hart zu! Bei einem riskanten Auftrag mußten wir uns als Sklaven verkaufen lassen und ein geplanter Fluchtversuch ging schief, so daß ich nach drei Jahren und fünf Monaten Rudern auf Galeere froh sein konnte zu entfliehen. Ein begleitender Zwerg schaffte dies erst nach 13 Jahren Bergwerk. Und dann ließ noch die Entschädigung auf sich warten! Doch nachdem der oben genannte Barde ein Lied des Spottes auf den Auftraggeber abließ, wurden wir mit 3000 GS pro Person entschädigt. Meine Zauberkünste wuchsen und da ich in meiner Heimat schlechte Erfahrung gemacht habe (Sklave), nahm ich ein neues Ziel ins Auge: Ein möglichst sicherer Handelweg zwischen Waligoi und den Vulkaninseln, auf dem ich dann Zobelfelle und Edelsteine transportieren will! Als Zobelhändler in ein 2500 GS teures Trapperkostüm und mit einem Katapultwagen ausgerüstet zog ich weiter durch Magira und konnte sogar dreimal den sogenannten Nolby-Preis erringen! Dieser Preis wird für besondere Tapferkeit und Ehrhaftigkeit von einem Stiftungsverwalter verliehen, der mich bis vor sechs Monaten begleitete. Er kam dann in einem Kampf mit einer Riesenspinne ums Leben und ich konnte mich für 20.000 GS zum neuen Verwalter machen, denn dies hat den großen Vorteil, den Ring der ewigen Jugend tragen zu dürfen. So altere ich nicht mehr seit ich 38 Jahre bin. Auf meinen weiteren Abenteuern wird mich ab jetzt ein echter Zobel begleiten, den ich durch Magie an mich gebunden habe. Mein Schlachtroß besitzt übrigens eine maßgeschneiderte Plattenrüstung, was wohl auch nicht gerade üblich ist. Durch diese Ausgaben ist mein Schatz leider auf 15.000 GS gesunken.

Trigly (K8Z4, St +++, Ko++, In++, Sb-,
Anderthalbhänder *(+1/+2),
Dolch *(-1/+2),
Amulett Feuer ABW 100Ring der ewigen Jugend,
Beschleunigungsring ABW 40%/min.,
Buch der Dämonen <100ZEP für Dämonen beschwören>)

Autor: Panther

9 Impressum

Und auch die Götter der Weisheit sprachen diesmal namentlich vor:
(Beteiligte Personen...)

Michael_Gruetzki@p14.f2400.n246.z2.fido.sub.org	Michael Gruetzki
rabe@chemie.fu-berlin.de	„Rabe“ Bjoern Rabenstein
seipler@irp.uni-stuttgart.de	Georg Seipler
tiburone@wf-hh.sh.sub.org	Tim Berndt
Panther@saxnot.toppoint.de	„Panther“ Hendrik S. Roepcke
Dogio@uni-duisburg.de	Uwe M. „Dogio the Witch“
Pille@uni-duisburg.de	Marcus „Pille“ Pillekamp
kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de	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](ftp://ftp.uni-erlangen.de) (/pub/games/roleplay/midgard/digest)
[ftp.sun.rz.tu-clausthal.de](ftp://ftp.sun.rz.tu-clausthal.de) (/pub/specials/rpg/midgard)

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)

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 L^AT_EX formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91634 Wilburgstetten
– Dezember 1994.