



We wish you a Merry Christmas

and a

Happy New Year !

Dogio, Pille

Midgard

D i g e s t

V14

HiHo !

Langsam kommt bei mir Weihnachtstimmung auf ... besonders da Diskussionsrunde langsam fruchtet. Es haben sich wiederum Änderungen ergeben:

Rabe leitet den „Mainpart“

March den „Magiepart“, siehe unten.

Hoffe, da blickt noch jemand durch :) . Es gibt übrigens keine Weihnachtspause ... ich **muß** einfach weitermachen (süchtel). Cu next week. Frohe Weihnachten und ... plündert die Fantasyshops !

Pille.

Dogio's Gem

Es wird kälter in unseren Landen und die ersten Schneeflocken fallen in meinen Träumen vom Himmel... Von Weihnachten erzählen nur die vollen Geschäfte :) Leider ist auch im Dezember nicht besonders viel mit Cons los... Schade. Ich biete über Weihnachten das erste MD-PBEM an, in dem 6 Mitspielern die Möglichkeit gegeben wird, das Abenteuer „Verlorene Träume“ kennenzulernen. Mehr dazu in einem Extra-Posting.

Ich werde bis zum 8.1.95 erstmal eine MD-Pause einlegen, da ich eh der Ansicht bin, daß viele keinen Zugriff mehr auf Ihren Account haben, die über die freien Tage nach Hause fahren.

So bleibt mir nur noch dieses:

Frohe Weihnacht, einen guten Rutsch und auf ein gesundes Wiedersehen im neuen Jahr ...

Dogio the Witch (aka Uwe)

Krefeld, den 21.12.1994

Inhaltsverzeichnis

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | AP bei Geistern und höheren Dämonen (Geister AP & Abwehr) | 3 |
| 2 | Mal angeschaut: Dausend Dode Drolle Nr.4 | 3 |

3 Die Leuchtende Klinge Ormuts	4
4 Auf Ehre und Gewissen ! (Abenteuerbericht)	5
5 Das Magieforum	6
5.1 Diskussionsforum Magie	7
6 Der Kuschantische Talmud (Diskussionsforum)	8
7 Impressum	9

„Hermkes Buchtip“ (S.): „Hieros Reise“, „Traumschlange“ wurden beide als sehr gut bewertet, das freut... Ein Wegweiser zu guter Literatur. (Das Risiko der Geschmackssache bleibt !) [hmm...]

„Die Pixies“ (Völkerbeschreibung, S.): Viel Wind um kleine Wesen in Erainn. Die Pixies sind los und in Zukunft da, wo es was von den Abenteurern zu holen gibt. (Kennt Ihr schon den Zauber „Das Gras wachsen hören“ ?) [goil!]

Preis

4.80 DM im Laden und 20 DM pro Jahr (4 Ausgaben, incl. Porto).

[Pille: **Ich will ein Abo !**]

Offene Fragen

Wo bekomme ich die anderen Ausgaben her ?

Fazit

Wer es noch nicht bemerkt hat, ich bin begeistert ! Wenn die Jungens das mit den 4 Ausgaben pro Jahr hinbekommen und bei dem Preis bleiben, ist hier wohl eine wundervolle Ergänzung für Midgard-Spieler erschienen. Mein Tip: Holt es Euch !

Autor: Dogio the Witch

[Nur so nebenbei... Wem mein Test zu positiv war, dem sei dieses gesagt: ich verreiße Dinge die mir nicht gefallen **seehr** gerne und hätte auch bei diesem Test gerne etwas gefunden, über das ich hätte meckern können :) Wenn mir was Aufgestoßen wär, hätt's gerappelt ! Oh, etwas gibt es ! Der Untertitel: 'Das unterfränkische Rollenspielmagazin' ist wirklich saublöde ! Ich habe kein Wort über **Unterfranken** im ganzen DDD finden können ! :) - Dogio]

3 Die Leuchtende Klinge Ormut's

(Assassinen und heilige Tätowierungen die 3.)

„Die Leuchtende Klinge Ormut's“ ist eine Vereinigung von „weißen“ Assassinen, die ihren Ursprung in Mokattam hat. Sie wurd etwa 1850nL vom damals herrschenden Kalifen Harun II. gegründet. Ihre Aufgabe bestand darin die inneren und äußeren Feinde des Reiches und des Glaubens zu jagen, und zur Strecke zu bringen. Selbstverständlich konzentrierten sie ihre Aktivitäten auf solche Personen denen man offiziell nicht habhaft werden konnte. Für solche sind ja schließlich die Ordenskrieger da! Zielpersonen waren zum beispiel: Unliebsame aber Ranghohe Persönlichkeiten in den angrenzenden Staaten (man will ja nicht immer gleich Krieg); Korrupte **und** dem Reich schadende Beamten; Finster- und Schwarzmagier; Dämonen und ihre Beschwörer; Anhänger von Alaman; und jegliche erdenkbare Kombination von vorigem. Ähnlich den Khalidanie (Or) sind die Leuchtende Klinge Ormut's fanatische Anhänger Ormut's. Ihr oberstes weltliches Oberhaupt ist der Kalif selbst.

2200nL kamen bei einem Attentat der LKO zwei Wesire und Safran I., 12 jähriger Sohn des damaligen Kalifen Usbarnet IV. ums Leben (ob's Absicht war?). Daraufhin ließ Usbarnet IV. die am Hof befindlichen Anführer der LKO hinrichten, und erklärte die Organisation für aufgelöst.

Aber auch heutzutage existieren die Leuchtenden Kligen Ormut's noch. Sie sind wenig an der Zahl und besitzen keine feste Struktur mehr. Der Vater übergibt sein Amt dem Sohn, oder einem würdigen Lehrling, der die Aufgabe weiterführt (sind halt Fanatiker :)).

Ihre Losung lautet :

„Wäre doch nur Hadschif noch Kalif ...“

„... denn damals wachte unser Auge noch neben Seinem.“

Zur Jetztzeit ist der Hofschmied in Kuschan ein Anlaufpunkt für die LKO, der versucht, wieder ein feste Organisation zu bilden. Nach dem „Sturm über Mokattam“ gelang es einer LKO (die hier nicht namentlich erwähnt werden will) Minister für innere Sicherheit zu werden. Damit besitzen die LKO wieder eine Mund und ein Ohr im Herzen des Kalifats.

Sollte es einem Opfer einmal gelingen sich einer LKO zu entziehen so besitzt diese die Möglichkeit, sich auf das Opfer zu eichen. (soviel zu Heiligen Tätowierungen) Dies geschieht so:

In einem Ritual zur Mittagsstunde tätowiert sich die LKO das Motiv eines Dolches in einen Unterarm. Dies kostet sie 1% Konstitution (permanent) und Grad AP (permanent, s.u.).

Von nun an wird sich die Tätowierung erwärmen und die Schneide des Motivs leicht zu leuchten anfangen, sollte sich das Opfer in 20m Umkreis befinden. Außerdem erhält die LKO Gefahren Spüren

+20 auf Aktionen des Opfers und +4 auf aller Resistenzen gegen Zauber des Opfers (aber nur des Opfers selbst, nicht seiner Handlanger).

Sobald das Opfer stirbt (was der Assassine automatisch spürt) oder erlegt wird, kann sich der Assassine in einem ähnlichen Ritual eine Dolchscheide über die Klinge Tätowieren. Dadurch ist die Verbindung unterbrochen (das Opfer muß tot sein) und die LKO erhält Grad AP zurück (permanent). Bemerkung: es ist durchaus möglich das der Assassinen dabei ein AP-Geschäft macht. Dies ist die Belohnung Ormut's. Es ist auch möglich mehrere aktive Tätowierungen zu haben, man muß halt nur die Nachteile in Kauf nehmen (wer hat schon so viele AP zu verschenken?)

So, das war mein Senf zum Thema Assassinen und Heilige Tätowierungen. Die oben beschriebene Assassinensekte ermöglicht es einem Spieler seiner Berufung nachzugehen, ohne dabei zu sehr in eine Organisation eingespannt zu werden.

Und Heilige Tätowierungen; ich finde man sollte sie nicht in Regeln fassen. Sie sollten etwas ganz individuelles und spezielles sein. Die Tätowierung eines Schamanen kann ganz anders gehandhabt werden als die eines Kriegers eines anderen Schamanens oder eines Assassines (wie hier).

Autor: Roger Frehoff

4 Auf Ehre und Gewissen ! (Abenteuerbericht)

„Ach Snorri, was du da wieder nur für langweilige Hackereien auftischst! Wir wissen ja alle, daß du und deine Gang die aller härtesten Biertr., äh Kämpfer seit, die Reihenweise, Betrunkene – oder waren es Blaue? –, Fische an Land und sowieso schon Tote weghauen könntet. Und dabei auch noch Ehre und Ruhm immer im Hinterstübchen? Doch jetzt erzähl ich, der Graue Panther von Scharindra, mal eine Geschichte von Ehre und Gewissen, die mir ein alter Freund aus Bretis erzählte, wo ein verstoßener Poeni sich die Gunst eines Feudalherren erkaufte hatte, so daß er ihm ein Gebiet gab, daß er in Ehren verwalten sollte.

Was passierte? Der verstoßene Hi Modan machte sich sofort mit seinen ebenfalls verstoßenen Gefolge auf, um Calva, eine kleine Waldsiedlung zu leiten. Insgeheim aber wollte er nur seine noch jungen Leute ausbilden, um in Poenis wieder seinen alten Platz zu erkämpfen. Soviel zunächst zu Hi Modan, der übrigens noch auf seiner Flucht den Gefährten Renxi an seine Seite bringen konnte, da er ihm verspricht, auch ihn in seine Kampfkunst einzuweisen.

Der Feudalherr hat indes seine eigene Sorgen, denn seine Truppenführer haben eigene Interessen und er sieht seine Macht schwinden. Alte Kampfgefährten sind weiter gezogen, während er sich hier ein kleines Feudalreich erkämpft hatte.

In diese Umgebung nun purzeln nun unsere Hauptpersonen, die alten Kampfgefährten d. Fürsten: Der Barde Skaldek, der listige Einzelgänger Elwood, der gute Priester Azael und der Elb Grion, einer ominösen Gestalt in der langen Geschichte RuneWelts. Der Fürst ist hocherfreut über die Rückkehr der alten Freunde, denn er hört aus dem Munde des Volkes nichts gutes aus Calva! So sollen seine Freunde doch einmal nach dem Rechten sehen und ihm dann über das Leben dort berichten. Unsere Freunde – alles ehrbare und ruhmreiche Personen machen sich auf den Weg...

Man ist meine Kehle schon trocken, aber Snorri gibt ja noch einen aus, oder nicht? Ich soll doch nicht etwa aufhören? Es fängt ja gerade erst an:

Die vier planen nun, als gewöhnliche Durchreisende, zunächst eine Nacht in Calva zu verbringen, um so die Lage zu sondieren. Inzwischen haben sie von Bauern gehört, das kaum einer mehr aus Calva zurückkommt... Ob die Tarnung wohl ausreicht? Dabei liegt Calva in einem Talkessel mit nur einem Weg hinein und hinaus. Naja, als Fremde konnten sie ja nicht alles wissen, haha!!!

Beim Eintritt in die Waldsiedlung sehen sie das Zeltlager von Hi Modan, was auf ca. 20 Leute schließen läßt. Im schwarzen Adler, der einzigen Herberge finden sie nur mit Widerwillen eine Unterkunft. Als der Wirt ihnen die Zimmer zeigt, spricht er nur kurz über ein hartes Regiment Hi Modans, der absolutes Gehorsam fordere. Ein Beweis sei hinten am Waldfluß zu sehen. Bevor sie jedoch erfragen können, tritt der gut gebaute Renxi auf und sagt, sie hätten ihm sofort zu einer Audienz zu folgen. Die Ahnungslosen, ha ha, sie spielen ihre Rolle und kommen zum Zelt des Hi Modan. Regungslos, ohne ein Wort sehen die Helden Hi Modan und verneigen sich zum Glück tief, was Hi Modan beeindruckt. Ohne zu zögern, fragt er sie: „Was wollt ihr?“. „Oh, wir sind Reisende von hier nach da...“ „in einem blinden Talkessel? Lügner! Was wollt Ihr wirklich?“ herrscht Hi Modan den Elben an, der nun leicht ins Schwitzen gerät „Ah, ja wir, äh, also, das ist so, wir...“ „... sind auch Naturkundler und hörten von diesem einzigartigen Tal“ rettet Elwood den Elb. Damit ist allem alles klar und Hi Modan befiehlt die Abreise am Morgengrauen.

Nach der ersten harten Prüfung für unsere Spione wird nun das Dorf Calva untersucht: „Ach, was für interessante Pflanzen dort am Fluß...“ Azael wandelt durch das Dorf, es seinem Segen zu geben. Am Fluß

sehen sie eine an den Füßen aufgehängte halb verweste Leiche eines Bauern. Eine Bäuerin am Fluß erzählt den Helden, sein einziger Fehler wäre eine zu kleine Verbeugung vor Hi Modan gewesen... Im Gasthaus haben sich gegen Abend schon die Leute Hi Modans schon ein feuchtes Plätzchen gesucht, sodaß an ein unerkanntes Verschwinden möglich wäre, wäre da nicht die Doppelwache vor und hinter der Herberge. Ja ein weiser Herrscher überläßt nichts dem Zufall! So verlassen unsere Top-Spione am nächsten Morgen mit allen Informationen das Dorf und kehren zum Fürsten zurück.

Der Bericht ist umfassend und genau und der Fürst ruft seine Wachen, sie sollen diesen unglaublichen Rechtsverstoß mit der Absetzung des Hi Modan sühnen! Doch, holla, die Wache berichtet von der ungeahnten Kampfkraft der Leute Hi Modans, die man ja nicht so einfach schlagen könne, man sei ja nur 40 Wachen gegen 20 von Hi Modan. Da müsse man schon eine Gefahrenzulage bekommen... Wohl oder übel ist der Fürst einverstanden und die Wachen ziehen von dannen. In den Ställen bricht nun große Betriebsamkeit und die Superspione hören von den Wachen, wie sie sich schon auf die Plünderung von Calva freuen. Alarm, ein rechter Priester wird hier nichts unversucht lassen, diese Untat zu verhindern. Schnell beim Fürsten vorgelassen, muß dieser nun seinen Freunden die eigene Ohnmacht. Sie sollten doch noch in der Nacht vorreiten und dann im Kampf sich auf die Seite des Rechts stellen.

Frische Pferde und gekonnte Reiter preschen durch die Nacht. Ein paar dunkle Wölfe sind schnell erledigt. Um nicht Hi Modan in die Hände zu fallen, wird 1 Stunde von Calva entfernt gelagert. Am Vormittag werden die Helden von den 40 fürstlich bewaffneten Wachen geweckt, die mit einem großen Lärm in Richtung Calva reiten. Held ist Held und Tot heißt Tot. Bei 20 gegen 40 hat man keine Chance und wenn die 20 die 40 besiegen, haben auch die Helden keine Chance. Übermut kommt dem Fall! Doch die Neugier ist stärker! Auf dem Weg hören sie schon Schreie und Kampflärm. Nach einer Weile kommen die fürstlichen Waffen schwer beladen und heiter aus Calva zurück. Die Helden lassen sie unbeachtet am Wegesrand stehen.

Was ist passiert? Tja Snorri, diese Helden waren keine, oder? Wie ist es Hi Modan ergangen und den Dorfbewohnern? Werden die Helden ihre Schande zu tilgen versuchen? Die Antwort liegt in Clava, von wo ich auch weiter berichten werde, wenn es noch ein Bier gibt...

Also Calva liegt geplündert in Schutt und Asche. Doch keine Leichen der Leute von Hi Modan sind zu finden! Auch seine Zelte liegen nicht in Fetzen, wie man erwarten könnte... Dafür aber liegen ein paar tote Dorfbewohner herum, um die sich der Priester nun kümmern muß, als die Helden sich in das schwelende Dorf wagen. Schluchzende Frauen berichten, daß Hi Modan mit großer Eile das Dorf in Richtung Berge in den Wald verlassen habe und die Wachen dann das ungeschützte Dorf geplündert hätten. Wie kann der Fürst nur solche Befehle geben? Wo wir doch die Steuern immer bezahlt hätten! Was soll nun werden? Zur Entlastung stimmt der Barde den frohlockenden Gesang, der die Stimmung ins Uferlose steigert, naja immerhin ein wenig, ha ha.“

Autor: Hendrik S. Roepcke (Panther)

5 Das Magieforum

```

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

```

Diskussionsforum » **Magie** «
 moderiert von
 Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
 march@POOL.Informatik.RWTH-Aachen.DE

Thema: Rund um Midgards Magie !

Hallo Leute!

Um meinen Vorschlag aus dem Digest 11 aufzunehmen, kommt hier unser Angebot, als „Diskussionsleiter“ zur Verfügung zu stehen.

Wir würden gern ein Diskussionsforum zum Thema „Magie“ übernehmen. Also eigentlich alles, was mit Zaubern, Zaubersprüchen, magischen Gegenständen, ZEP etc. zu tun hat.

Da wir selbst gerade „unsere“ Midgardregeln überarbeiten und so einiges an Material, Fragen und Anregungen haben, könnten wir die Diskussion schon einmal anregen (s.u.).

Da erfahrungsgemäß jeder nur etwas einigermaßen perfektes unter seinem Namen ins Digest setzen will, andererseits aber man selbst doch immer etwas zu faul ist, das auszuarbeiten, hier das Angebot an alle Faulen: Sendet Eure auch noch so kleinste Ideen (-schnipsel), egal ob selbsterdacht, in einem Abenteuer aufgetaucht, aus D&D, AD&D, Schwarzes Auge etc. transformiert, Überarbeitungen oder Kommentare zu Sprüchen aus Gildenbriefen, Kommentare zu obigen Sachen, Fragen, Regelinterpretationen **und so weiter** an:

march@pool.informatik.rwth-aachen.de

Diese werden von uns gesammelt, ggf. bearbeitet und beantwortet, auf Wunsch unter Eurem Namen, Eurem Rollenspielnamen, anonym, ... wie auch immer veröffentlicht als Beitrag oder lose Folge von Beiträgen in einem der nächsten Digests oder als Serie (hängt von Euch ab).

Das ganze soll also eine Art **request for comment** (im wörtlichen Sinn) sein.

Wer seine Vorschläge schon fertig ausgearbeitet hat und sie direkt ans Digest schicken will, der soll das natürlich auch weiterhin tun.

wir, das sind übrigens:

Hartmann ohne Aue (Bernd Jurgasz, a2478188@smail.rrz.uni-koeln.de) seit 2 Jahren Midgard-begeisteter Spieler

Marc (Marc Hasenberg, march@pool.informatik.rwth-aachen.de) seit 7 Jahren Midgard-geschädigter Spieler und SL

Einen Namen haben wir für das Forum noch nicht, aber das kommt noch.

5.1 Diskussionsforum Magie

Um das ganze einmal in Schwung zu bringen, hier erstmal zwei Fragen, die in unserer Rollenspielgruppe schon mehrfach diskutiert wurden:

Frage: ZEP

Wie regelt Ihr die Vergabe von ZEP für Zaubern, die mal als Angriffszauber und mal als sonstiger Zauber eingesetzt werden, z.B. Feuerkugel, um Gegner zu bekämpfen oder ein Haus in Brand zu setzen? Wenn der Zauberer Pech und seine Gegner Glück haben, erhält er 0 ZEP für die Feuerkugelattacke, für den sonstigen Zauber *Feuerkugel* aber auf jeden Fall 6 ZEP.

Die einfache Lösung wäre eine Mindestwert an ZEP für Angriffszauber, der so hoch ist wie die ZEP für den gleichen Spruch als sonstiger Zauber. Was ist aber mit Sprüchen wie *Eisiger Nebel*, die eine zeitliche Dauer haben?

Da wird es leider etwas umständlich.

Wer hat eine bessere Lösung?

Frage: Stein der Bewegung

Wer besitzt einen *Stein der Bewegung*, wie und mit welcher Regelung benutzt Ihr ihn?

Aufruf: Zauber *Kraft rauben* oder so

Hat jemand einen Zauber oder entwirft einen, der dem Opfer AP und LP entzieht und dem Zauberer (bei mißlungenem PW) wieder AP zuführt? Das ist natürlich schwarze Magie, sollte natürlich teuer und irgendwie auch gefährlich sein, da sonst das Spielgleichgewicht zerstört wird.

Hinweis: Blitze schleudern

Habt Ihr schon einmal daran gedacht, daß man Blitze schleudern als eine Art elektrischen Zauber ansehen kann? – Also Vorsicht bei Regen, sumpfigen Untergrund, halbhochem Wasser, metallbeschichtetem Boden etc.

Mag. Gegenstand: Amulett gegen Heilung ABW10

Dies ist ein ziemlich hinterhältiger magischer Gegenstand, da die Spieler ihn erst kennenlernen, wenn sie Hilfe benötigen.

Bei einer nicht sehr gründlichen Untersuchung hat ein solches Amulett (kann natürlich auch ein Ring oder Kleidungsstück sein) irgendeine positive Wirkung. Beispielsweise: Horchen+5 für einen Ohrring, Schutzamulett gegen Kältezauber, Bannamulett gegen Skelette usw.

Wenn die Spieler diesen Gegenstand so einsetzen wollen, würfelt der Spielleiter wie üblich verdeckt. Das Ergebnis ist aber egal, denn die Wirkung des Gegenstandes ist ja eine ganz andere.

Wenn ein Heilzauber (Handauflegen, Bannen von Gift/Krankheit, Heilen von ..., Allheilung) auf die Spielfigur angewandt, verfährt man wie üblich bei Amuletten: Man macht einen PW gegen die ABW. Wenn der gelingt, ist das Amulett zerstört, und der Heilzauber wirkt. Mißlingt der PW, so wirkt der Heilzauber **nicht**.

Warum der zu heilenden Figur keine positive Wirkung zugute kommt, teilt der Spielleiter nicht mit.

Zaubertränke-Cocktail

In manchen Situationen versuchen die Spielerfiguren, mehrere magische Tränke gleichzeitig zu nutzen, indem sie einfach mehrere auf einmal schlucken, z.B. Fliegen und Unsichtbarkeit.

Die einzelnen Zutaten der Tränke reagieren aber in einer fast unvorhersehbaren Weise, was Zauberern allgemein bekannt ist. Midgard – Schlüssel zum Abenteuer sagt einfach, daß der Spielleiter sich etwas passendes ausdenken soll. Hier ist eine Möglichkeit, diesen Versuch zu ahnden (für 2 Tränke):

Beim Mischen oder der Einnahme eines Trankes, während ein anderer noch wirkt, würfelt der Spielleiter mit W% anhand der folgenden Tabelle. Bei anderen Tränken der gleichen Wirkung würfelt er aber erneut, es sei denn die neuen Tränke wurden definitiv auf gleiche Art hergestellt (kommen z.B. vom selben Zauberer) wie die vorigen.

01	Super! Einer der Tränke wirkt leider nicht, der andere (auswürfeln) dagegen permanent! Das kann aber auch unangenehm sein.
02-04	Beide Tränke wirken in einem Parameter (Dauer, Wirkungsbereich, Schaden o.ä. - der Spielleiter wählt etwas vernünftiges aus) doppelt so stark wie üblich.
05-10	Ein Trank wirkt in einem Parameter doppelt so stark. Der andere dagegen wirkt normal.
11-45	Die Tränke vertragen sich ganz einfach, sofern ihre Wirkung sich nicht entgegengesetzt sind. In diesem Fall wirkt mit 50% keiner und mit je 25% ein bestimmter der beiden.
46-55	Die Tränke vertragen sich nicht. Einer ist unwirksam.
56-65	Die Tränke vertragen sich nicht. Beide wirken in einem Parameter (s.o.) nur halb so stark wie üblich.
66-75	Die Tränke vertragen sich nicht. Sie heben sich gegenseitig auf und keiner wirkt.
75-85	Ein Trank wirkt in einem Parameter halb so stark wie üblich, der andere gar nicht. Für 1W6+10 min leidet die Spielfigur unter schwerstem Schluckauf (keine Fingerfertigkeiten, jeder Gegner hört einen), starkem Sodbrennen (trinkt alles, was Flüssiges da ist), Schielen (WM-2 auf EW:Abwehr, kein Fernkampf), Konzentrationsschwäche (kein Zaubern, keine Fertigkeiten), extremem Schüttelfrost (ständiges An- und Ausziehen) oder sonstigen abstrusen aber nicht ernstesten Wirkungen.
86-89	Ein Trank wirkt, der andere nicht. Durch leichte Giftwirkung verliert die Spielfigur 1W6 AP.
90-95	Ein Trank wirkt, der andere nicht. Durch leichte Giftwirkung erleidet die Spielfigur 1W6 Punkte Schaden. Ein Prüfwurf ist nur gestattet, wenn der Spieler vorher gesagt hat, daß seine Figur besonders vorsichtig ist.
96-97	Keiner der Tränke wirkt, aber irgendein zufälliger anderer. Der Spielleiter würfelt oder sucht so lang, bis irgendwas passendes herauskommt. (Also nicht gerade Feuerregen oder eine 6W6-Feuerkugel! Potentiell geeignet sind u.a. Zauber mit Wirkungsbereich 1Ws.)
98-99	Explosion. Werden die Tränke in einem Gefäß vermischt, erleiden alle Figuren auf benachbarten Feldern 1W6 Punkte Schaden, die Figur die das Gefäß hält 1W6+2 Punkte Schaden. Werden die Tränke geschluckt, so erleidet die Figur 2W6+2 Punkte Schaden und schwere innere Verletzungen (vgl. Folgen schwerer Verletzungen). Kein Prüfwurf, wenn nicht besondere Vorsicht angemeldet wurde.
00	Es entsteht ein starkes Gift. Werden die Tränke in einem Gefäß vermischt, so entsteht eine Giftwolke (2W6 Gift, 3m Durchmesser, sonst wie Todeshauch). Werden die Tränke geschluckt, so erleidet die Figur 3W6 Punkte Schaden. Kein Prüfwurf, wenn nicht besondere Vorsicht angemeldet wurde.

Meldet Euch mal, selbst wenn es nur 3 schnell gehackte Sätze sind. Davon soll dieses Forum leben.

Mail an für diese Rubrik an: march@pool.informatik.rwth-aachen.de

Bis nächste Woche, Bernd + Marc

Autor: Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg

6 Der Kuschantische Talmud (Diskussionsforum)

Disputationen zwecks Erlangung der reinen und wahren
Lehre für alle Zeiten, Wesen und Orte von MIDGARD
Beiträge an rabe@chemie.fu-berlin.de

So, Leute, da bin ich nun wirklich. Das im MD#13 schon unter dem Stichwort „Talk!“ aufgeführte war (bis auf die Ankündigung dieses Diskussionsforums) noch nicht von mir.

Ich habe mir erlaubt, den Titel dieser Rubrik etwas MIDGARD-passender zu gestalten. „Talk!“ hörte sich da eher nach Internet, Unix oder sonstwomach an.

Zu vermelden gibt es auch, daß es mittlerweile noch zwei Leute gibt (Marc und Bernd, march@pool.informatik.rwth-aachen.de), die ein Diskussionsforum moderieren werden. Sie kümmern sich um alles, was mit Magie zu tun hat, ich erstmal um den Rest. Dabei will ich die Einschränkung machen, daß ich nur Dinge behandeln werde, die explizit mit MIDGARD zu tun haben. Immerhin ist dies das MD und nicht das RPGD oder so ähnlich.

Um das Gefusel der News zu umgehen, werde ich in jeder Ausgabe ein Schwerpunktthema setzen. Dies wähle je nach den mir zugekommenen Beiträgen aus. Dort sehe ich ja, was gerade „heiß“ ist. Man steigert also die Wahrscheinlichkeit, daß ein Thema behandelt wird, indem man dazu Beiträge an mich schickt. Exotische und/oder sehr interessante Einzelbeiträge können dann natürlich immer noch außer der Reihe behandelt werden.

Die Reaktionen auf den Beitrag zu einem bestimmten Thema werden natürlich auch berücksichtigt (ebenfalls zu einem größeren Komplex zusammengefaßt).

Die z. Zt. heißen Themen sind die folgenden:

- Was soll Abwehr und Rüstung von Geister- und anderen Wesen, die keine LP haben?
- Problem des Geldes fürs Lernen
- Was ist für Midgard erschienen? Welche Auflagen gibt es und welche ist warum am besten? Welche Abenteuer gibt bzw. gab es für welche Auflagen?
- Der Ausdauerpunkt (Wie bekommt man ihn, wie verliert man ihn, wie bekommt man noch mehr davon? Sinn und Unsinn...)

Genug für die Abhandlung eines dieser Themen ist noch nicht zusammen. Somit bitte ich Euch also nun, schreibt, wenn Euch zu diesen (und natürlich auch anderen) Themen etwas auf der Zunge brennt.

Die einschlägigen Newsgroups überwache ich übrigens auch, falls dort etwas auftaucht, was in diesem Forum Verwendung finden könnte.

In Erwartung einer überquellenden Mailbox (unser Rechnercluster hat dafür noch GB-weise Platz)...

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

7 Impressum

Und auch die Adepten der Fruchtbarkeit sprachen dieses mal namentlich vor:
(Beteiligte Personen)

a2478188@smail.rrz.uni-koeln.de
sandman@rbhp56.rbg.informatik.th-darmstadt.de

Bernd Jurgasz
Roger Frehoff

Die „festen“ Mitarbeiter:

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

„Panther“ Hendrik S. Roepcke
„Rabe“ Bjoern Rebenstein
Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg
Marcus „Pille“ Pillekamp
Uwe M. „Dogio the Witch“
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) (/pub/games/roleplay/midgard/digest)

[ftp sun.rz.tu-clausthal.de](ftp://ftp.sun.rz.tu-clausthal.de/pub/specials/rpg/midgard) (/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)

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, 91634 Wilburgstetten
– Dezember 1994.