

Midgard

D i g e s t

V1

Die erste Ausgabe unseres Digest! Wir haben die ersten Einsendungen zusammengestellt und hoffen, daß das eine oder andere Euch gefällt. Ach ja eines am Rande: Pille ist momentan nur selten (Freitags) im Netz. Bitte sendet Euere Mails deshalb vorläufig besser an mich...

Dogio

Krefeld, den 23.9.1994

Aufruf !!! Schickt uns bitte Euere Texte !!! Denn davon existiert dieses Digest...

Inhaltsverzeichnis

1	Feuerechse (neue Monsterart)	2
2	Sukkubus – Töchter der Lilith (neue Monsterart)	2
2.1	Hintergrund	3
2.2	Mögliche Abenteuer	4
3	Liebeskunst (neue Fertigkeit)	4
4	Zeichnen (neue Fertigkeit)	5
5	Tätowieren (neue Fertigkeit)	6
6	Aufruf: Mystische / Heilige Tätowierungen	6
7	Impressum	6

1 Feuerechse (neue Monsterart)

Feuerechse

In: t50/57/64/72/80

Grad 1 **LP** 2W6 **AP** 1W6+0/1/2/3/4 Res. +14/16/16

LR RW 70/75/80/85/90 HGW 20/25/30/35/40 B3/48 Abwehr+12

Angriff: Klauen+7 (1W6-2), Feuerhauch (1W6-2 schwerer Schaden oder 1W6-2 AP wen PW:RW-20 gelingt)

Bes.: emphatische Fähigkeiten, WM-1 auf gegenerischen Angriff Tiersprache u.ä. Sprüche wirken nicht auf FE.

Feuerechsen sind entfernte Verwandte der Drachen und Zwergdrachen. Ihr Hauptvorkommen ist in den küstennahen Gebieten KanTaiPans und der Küstenstaaten aber auch dort sind sie nicht sehr häufig. Es gibt sie in 5 verschiedene Formen (Farben), die in aufsteigender Reihenfolge auch intelligenter etc. werden. Sie bilden in freier Wildbahn Gruppen mit dementsprechend hierarchische Struktur. grüne (Weibchen)(50%), blaue (20%), braune (20%), bronzene (8%) und goldene (Königin) (2%)

Die goldene Königin sorgt für den meisten Nachwuchs. Dafür paart sie sich im Flug mit dem ausdauernden Männchen. Einige Tage später legt sie 10-20 Eier in ein Nest am Strand, die sie dort argwöhnisch von der ganzen Gruppe bewacht (wenn sie nicht gerade am jagen sind) von der Sonne ausbrüten läßt. Auch Grüne sorgen für Nachwuchs, aber sind nicht so wachsam ihren Eiern gegenüber, was dazu führt das sie häufiger vorzeitig von Raubtieren gefressen werden. Die Kinder von Grünen sind üblicherweise auch nur grün, blau bis manchmal braun.

Den Eiern kann man bis zum schlüpfen nicht ansehen, welche Farbe die Echse hat, die daraus später ausschlüpft. Die einzigen Ausnahmen davon sind die etwas größeren und leicht golden schimmernden Eier aus denen später die Königinnen ausschlüpfen und die Eier der Bronzenen sind öfters etwas größer, was manchmal zu Verwechslungen führt.

Ihre emphatischen Fähigkeiten erlauben es ihnen Bilder und Gefühle ihrer „Besitzer“, Feuerechsen und andere emphatisch begabte Wesen zu empfangen und auf sie zu projizieren, doch nicht über unbegrenzte Strecken hinweg. Je weiter sich die Echse von dem(den) anderen Wesen entfernt desdo undeutlicher werden die Gefühle und Bilder. Bei Entfernungen über 5 Meter wird z.B. ein projiziertes Bild so unscharf, das man auch sehr grobe Details nur noch mit Mühe erkennen kann.

Direkt nach dem Schlüpfen hat die junge Feuerechse einen unbändigen Hunger und wird normalerweise durch die Mutter mit kleinen rohen Fleisch oder Fischbröckchen gefüttert. Wen nun ein Wesen die Position der Mutter übernimmt und selbst das kleine Echschen füttert, so wird sich das Tier auf dieses Wesen prägen ähnlich wie Gänse auf das erste Wesen das sie erblicken.

Wenn sie auf humanoide Wesen geprägt sind, setzen sie sich mit Vorliebe auf deren Schultern, wobei ihr Schwanz von einer Schulter herunterhängt und der Kopf auf der anderen Schulter liegt. Mit kleineren Abänderungen wenn ihr „Besitzer“ sich zu hastig bewegt. Der reflexartige Würgegriff des Schwanzes um den Hals ist schon öfters „Besitzern“ unangenehm geworden :-). Außerdem haben sie die unangenehme Gewohnheit dann auch ihre Klauen einzusetzen, weswegen speziell mit Leder verstärkte Kleidung (siehe Spezialanfertigung) notwendig ist.

Bleibt noch zu erwähnen das Echsen die schlecht behandelt werden oder nicht genügend liebevolle Pflege angedeihen sich mit der Zeit rar machen, d.H. sie tauchen nur noch einmal alle paar Tage auf um nach ihrem „Besitzer“ zu sehen.

Ihren Feuerhauch können sie alle 3 Runden einsetzen und hat einen Kegel von 1m Länge und 0.5m Basisdurchmesser. Er kann nicht gleichzeitig mit den Klauen zum Angriff genutzt

Mike: Da sollte vielleicht noch ein Hinweis rein, das sich das Tierchen sehr stark an die Feuerechsen auf Pern anlehnt (Anne McCaffrey). Wer mal ein paar Bücher aus der Reihe gelesen hat, kann sich da richtig reindenken (weiß wie sie zu spielen sind).

Autor: Mike

2 Sukkubus – Töchter der Lilith (neue Monsterart)

Sukkubus (Dämonenartige)

Grad 9 **LP** 5W6+5 **AP** - Res. +17/17/17

OR/LR RW 75 HGW 100 B24/48 Abwehr+15

Angriff: Krallen +11, Biß +9 (In Dämonengestalt, sonst Waffe +9)

Bes.: nur mit magischen oder gesegneten Waffen zu treffen

Zaubern+18: *Macht über Menschen* (WM-4 auf WW bei Männern), *Verwandeln* (Frau, Nebelgestalt),

Herrstellung magischer Objekte, Schlaf, Zauberschloß, Stille, Fliegen (Dämonengestalt)
Gedankenbrücke (innerhalb 30m) zu Dienern.
Verführen +15, Liebeskunst +18

Diener der Sukkubus (Dämonenartige)

Grad 4 **LP** 2W6+2 **AP** - Res. +11/13/11
TR/LR RW 75 HGW 100 B30/24 Abwehr+12

Angriff: Krallen -/+12, Biß +7/+15 (Hund/Dämonengestalt)

Bes.: nur mit magischen oder gesegneten Waffen bzw. Feuer zu töten, verletzbar auch mit normalen Waffen bis LP 0, stirbt jedoch nicht.

2.1 Hintergrund

Sukkubus (Töchter der Lilith)

Entstehung: Als erste Menschen waren Adam und Lilith von Gott geschaffen und im Garten Eden allein gelaßen. Adam wollte sie knechten und sich Untertan machen, doch Lilith streubte sich nicht nur dagegen, sondern sinnte nach Rache und unterwarf ihn. Nach dieser Nacht verließ sie Eden und kehrte Adam und Gott den Rücken zu. Adam bat Gott darauf um Hilfe und bekam Eva.

Gott wollte Lilith jedoch nach Eden zurückholen und schickte deshalb die drei Engel Sanvi, Sansanvi und Semangelaf auf nach ihr zu suchen. Die Engel fanden sie am Strand des Roten Meeres, wo sie in einer Orgie mit vielen Dämonen Unzucht trieb. Sie gebar eine große Menge kleiner Mädchen, die Sie nach jedem Beischlaf verzehrte um ihren Hunger zu stillen. Sie lehnte es ab nach Eden und zu Gott zurückzukehren, so bat die Engel sie, wenigstens ihre eigenen Kinder zu verschonen. Sie willigte ein und versprach, jedes Kind zu verschonen, neben das die Engel ihre Namen in den Sand schrieben.

Diese Kinder existieren noch heute unter dem Namen Sukkubus und fristen ihr Leben als sexuelle Vampire. Sukkubus sind auf den ersten Blick Frauen mit einem überdurchschnittlichem Aussehen. Ihre besondere Wirkung erreichen sie durch ihre Ausstrahlung und ihren übernatürlichen Charme, der bei Berührung eine besonders große Wirkung entfalten kann. Sie besitzen eine direkte Art ihren „Opfern“ gegenüber klar auszudrücken, daß sie mit ihnen eine Nacht verbringen wollen, sobald sie eine passende Gelegenheit finden. Bei der Wahl Ihrer Opfer sind sie recht ungebunden und verführen sowohl Männer, Frauen, als auch Heranwachsende. Bei den ersten Kontakten machen sie meist Andeutungen über die Geschichte der Lilith, wobei sie natürlich den Teil, nach Verlassen Edens auslassen. Meist erinnert ihr eigener Name an Lilith, der sie eine große Bewunderung zukommen lassen. Der Beischlaf wird für das Opfer zu einem einzigartigen Erlebnis. Ohne Tabus, die geheimsten Wünsche ihrer Opfer erkennend und mit einer unermüdlichen Libido, werden die Opfer zur Ohnmacht getrieben. Sobald die Ohnmacht eingetreten ist, verwandelt sie sich in ihre wahre Gestalt: Mit Schuppen überzogene Wesen, deren Formen an den Körper einer Frau erinnern, mit lederigen Flügeln auf dem Rücken, Krallen und spitzen Fangzähnen.

Sukkubus entziehen dem Partner beim Akt fast alle Ausdauer und löschen auch Teile des Kurzzeitgedächtnisses. In den folgenden Tagen sind die Opfer apathisch, sehr erschöpft und leicht reizbar. Letzteres hat den Grund, daß Lilith nicht nur physische, sondern auch psychische Wunden reißt. Mit jeder Wiederholung des Beischlafes entzieht sie dem Opfer mehr von seiner Seele und stillt damit ihren Hunger. Wunden, die über den ganzen Körper verteilt sind, zeugen vom Einsatz ihrer Fingernägel und ihrer Zähne. Je nach der Gesinnung des Opfers, ist das spätere Verhalten ihr gegenüber entweder extrem zugeneigt oder ablehnend, jedoch wird es auf eine erneute Aufforderung zum Beischlaf ohne große Gegenwehr eingehen.

Allgemeines: Sukkubus sind Menschenfrauen im Alter von ca. 35 Jahren. Sie haben schwarze Haare und meist blaße Haut, deren Teint nach einem Liebesakt für wenige Tage an Farbe gewinnt. Sie besitzen einen wohlgeformten Körper, den sie meist in gebräuchliche, jedoch auffällige Kleidung hüllen. In Ihrer Begleitung befinden sich meist zwei Tiere größerer Bauart, zu deren Geist sie in Verbindung stehen. Sie dienen als ihr Schutz, sind jedoch, wenn kein Grund zur Gewalt besteht, sehr friedlich und beherrscht. In Wahrheit handelt es sich bei den Tieren um niedere Dämonen, deren wahre Gestalt einem ekelhaften Affenkörper mit Flügeln auf dem Rücken entspricht.

Besonderes: Sukkubus sind hervorragende Künstlerinnen, die sich auf die Herstellung besonderer Schmuckstücke und Statuen spezialisieren. Die Schmuckstücke sind magischer Natur und ermöglichen es, das Umfeld des Opfers zu überwachen. In der Regel beschenken sie nach einem Akt den Partner mit einem Schmuckstück, wenn es ihnen sinnvoll erscheint.

Sukkubus besitzen eine starke Magie, die ihr die Möglichkeit gibt Menschen gefügig zu machen, magische Gegenstände herzustellen, ihre Gefährten zu heilen und sich als Bodennebel fortzubewegen.

Die Magie ermöglicht ihnen ebenfalls, alle Personen in einem Umkreis von mehreren Metern, von einem leichten in einen tiefen Schlaf zubefördern, oder Ohnmächtig werden zu lassen. Sie werden stets versuchen neue Opfer zu finden. Wenn nötig spielen sie Personen gegeneinander aus und haben keine Reue einen Mord zu begehen. Sukubus sind unsterblich. Ihre Wunden schließen sich mit großer Geschwindigkeit von selbst wieder. Sie können nur mit magischen und gesegneten Waffen dauerhaft verletzt werden.

2.2 Mögliche Abenteuer

1. Ein Sukkubus fühlt sich von einem ehemaligen Opfer bedroht und bittet die Abenteurer, den Mann/die Frau auszulöschen.
2. Die Sukkubus wählt einen Charakter (oder die ganze Gruppe) als Opfer aus. Sie beginnt mit der Annäherung, spinnt ihre Fäden und bringt Unheil. Die Abenteurer müssen versuchen, den wahren Feind zu erkennen und das Übel zu vertreiben, um den Charakter in Ihr eigenen Reihen zurückzubekommen.
3. Die Abenteurer werden von der Familie eines Opfers gebeten, die Krankheit (das Dahinsinken & die Aggressivität) zu Heilen. (Abent. (2) kann folgen). Weitere Nachforschungen ergeben, daß mehrere Familien in der Gegend von der Krankheit befallen sind und das vor kurzem eine Frau in das Viertel gezogen ist.

Tips für die Spieler:

Schriftstücke:

„...und versprach, jedes Kind zu verschonen, neben das die Engel ihre Namen in den Sand schrieben.“

„...schickte deshalb die drei Engel Sanvi, Sansanvi und Semangelaf ...“

Beobachtungen:

„...im Wohnzimmer steht eine beeindruckende Statue, die einen offensichtlich weiblichen Dämonen herrscherisch auf einem Mann sitzend zeigt...“

„Der gutaussehenden Frau vom Vortag scheint es wieder besser zu gehen, ihr Gesicht hat wieder Farbe bekommen.“

„...in der letzten Zeit verhalten sich hier alle merkwürdig. Sie vernachlässigen alles und gehen nicht mehr an die Arbeit...“

Quellennachweis: „Hinter schwarzen Gardinen“ von Ray Garton (Heyne-Verlag)

Hexenurteil: <1> sehr gut ! (Könnte von mir sein :)

Autor: Dogio the Witch

3 Liebeskunst (neue Fertigkeit)

Liebeskunst (soziale Fertigkeit)

Ge31, In31, Sb61 – Erfolgswert +12

Grundfähigkeit: Ba, Gl, PF (u. Anhänger), Huren

Ausnahmefähigkeit: ZAU, PRI (außer PF), KÄM

Lernen: 200 FP, wie Bewegungsfertigkeiten

Liebeskunst ist die Fähigkeit, eine Nacht mit einem Partner anderen (?) Geschlechts unvergeßlich zu machen. Die Techniken die dabei angewendet werden, gehen weit über den normalen Beischlaf hinaus. Es ist durch Liebeskunst auch möglich eine Person zu beschäftigen, ohne wirklich mit ihr zu schlafen. (Vorteile die daraus resultieren, werden in ihrer Wirkung halbiert, können aber durchaus zur Heirat führen.) Liebeskunst entfaltet seine Wirkung nur bei beiderseitigem Einverständnis. Willigkeit, die nur durch den Einsatz von Alkohol, Drogen oder Magie hervorgerufen wird, ist unzulässig und zieht in der Regel keine positiven Folgen nach sich.

Bei einem **kritischen Erfolg** kommt es zu einem, die Nerven überreizenden Erlebnis für beide. Mißlingt ein PW:Konstitution+20, stirbt die Person innerhalb von 2 Minuten an Überlastung des Herzens. Abhilfe schafft schnelles Verabreichen entsprechender Medikamente, die Anwendung entspannender Techniken (YangScheng, Meditation) oder einen Zauber (z.B. Schlaf).

Bei einem **kritischen Fehler** wird der Partner durch Brechen eines seiner Tabus so verärgert, daß er hastig und wütend den Raum verläßt. Alle weiteren Versuche der Kontaktaufnahme werden von ihm

abgelehnt. Weitere Versuche von Verführen oder Beredsamkeit sollten mit -1..-15 (je nach früherem Beziehungsgrad) modifiziert werden und bei Mißlingen eine heftige Reaktion hervorrufen.

Wurde auf eine Person einmal Liebeskunst **erfolgreich angewendet**, wird jeder weitere Versuch der Beeinflussung, um 8 zu Ungunsten des Opfers modifiziert. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, daß der Partner sich so angezogen fühlt, daß er bereit ist, etwas Aussergewöhnliches zu tun:

1-50	Die Person wird versuchen weitere Nächte auf diese Art zu verbringen. Falls ungebunden, bietet sie ihre Begleitung an, bzw. läßt zum Bleiben auf unbestimmte Zeit ein. Falls gebunden bleibt es beim anhimmeln und vielleicht beim Schenken kleinerer Werte (Blumen, Essen, Geld, Schmuck, etc.).
51-95	Wie unter 1, jedoch ist das Gefühl des Dankes schon größer. Weniger feste Bindungen werden unwichtig und aufgegeben (mit allen Konsequenzen). Eine Einladung wird zum Balzverhalten und bezieht Heiratswünsche ein. Ein möglicher Gefallen wird pflichtbewußt erfüllt, soweit es nicht zu gefährlich ist, oder die Person in einer anderen Art ruinieren würde. Eine weitere Möglichkeit ist das Verschenken eines der wertvollsten Gegenstände aus dem eigenen Besitz.
96-00	Das Opfer verliebt sich „unsterblich“ und entfernt sich von nun an nur noch widerwillig um mehr als 30m von seiner „Gottheit“. Jede Bitte, die nicht gänzlich gegen die Überzeugung des Opfers läuft, wird mit freudigem Eifer erfüllt. Bei jeder Bitte, die nicht mit Liebeskunst belohnt wird, steht dem Opfer ein PW:Intelligenz+40 zu. Wird er bestanden, erkennt das Opfer, daß es nur ausgenutzt wird und macht sich ggf. davon. Nebenbuhler werden je nach Möglichkeit und Art des Opfers beseitigt oder vertrieben.

Das **Erlernen** (und manchmal auch die Ausübung) von Liebeskunst, ist mit einem gewissen Risiko der Ansteckung verbunden, denn zum Erlernen der Techniken, müssen sie ausprobiert werden. Die Wahrscheinlichkeit der Übertragung einer Krankheit, steigt mit dem Grad der Fertigkeit. Straßenmädchen sind (vor allem in Hafengegenden) in der Regel mit Krankheitserregern befallen, deren Wirkung jedoch noch nicht sichtbar sein muß. Dagegen sind AnhängerInnen von Fruchtbarkeitstempeln nur sehr selten Überträger von Krankheiten, da sie über entsprechende Magie verfügen.

Zum Schutz hat sich eine, aus Ziegendarm gefertigte, „zweite Haut“ bewährt, die vor dem Geschlechtsverkehr vom männlichen Partner angewendet wird.

Auch der Befall mit Ungeziefer ist eine der möglichen Folgen. Es handelt sich hierbei zwar nicht um eine direkte Krankheit, jedoch können daraus Verhaltensweisen resultieren, die die Wirkung des Charakters auf andere erheblich sinken läßt (Kratzen, etc.).

Lehrmeister dieser Techniken können Straßenhuren (bis EW:12) sein, DienerInnen von Fruchtbarkeitstempeln (bis EW:15) und HohepriesterInnen oder Gottheiten der Fruchtbarkeit (bis EW:18). Der „Lehrmeister“ tritt (ab EW:12) beim Lehren nur noch verbal in Erscheinung. Aus diesem Grund muß noch eine dritte Person anwesend sein. Hat der Lernende keinen festen Partner, so muß noch eine weitere Person bezahlt werden, was zusätzlich Kosten in Höhe der halben FP verursacht. Die Steigerung von Liebeskunst um +1, dauert 10-(KO/10) Tage. Die FP müssen durch 1/3 EP und 2/3 Geld erbracht werden.

Autor: Dogio the Witch

4 Zeichnen (neue Fertigkeit)

Zeichnen Ge 61

Grundfäh.: Ba, Se, As, Ny, Th, Sc, ZAU

Berufsfäh.: Bote, Märchenerzähler, Seemann, Gaukler, Arzt

Ausnahmefäh.: BAR, Sö, Kr

Lernen: 150 FP

Der Abenteurer ist in der Lage nach der Betrachtung eines Gegenstandes oder einer Person, ein Phantombild davon anzufertigen. Zeichnen erlaubt auch die ungefähre Skizzierung einer bestimmten Landschaft, die dem Zeichner bekannt ist. Diese Zeichnungen sind in ihrer Qualität weit von Gemälden entfernt.

So erstellte Zeichnungen helfen dem Abenteuerer bei der berühmten Frage: „Kennen sie diese Person?“ und ähnlichem. Entsprechendes Zeichenmaterial wird vorausgesetzt.

Autor: Dirk Weber (zu erreichen über Dogio@unidui.uni-duisburg.de)

5 Tätowieren (neue Fertigkeit)

Tätowieren Ge 71, Zeichnen

Grundfäh.: Se, Th, Sc

Berufsfäh.: Seemann

Ausnahmefäh.: ZAU

Lernen: 250 FP

Der Abenteuerer ist in der Lage, einer zweiten Person, ein Bild (auch mystische Symbole) einzutätowieren. Die Vor- und Nachteile einer solchen Tätowierung sollten jedem eigentlich klar sein.

Mystische / Heilige Symbole wirken nur dann, wenn sie offen, also sichtbar getragen werden. Zum Beispiel auf dem Gesicht, Hand oder Arm.

Zum Tätowieren wird ferner eine Tätowierausrüstung benötigt. Diese beläuft sich in ihren Kosten auf etwa 50 GS.

Autor: Dirk Weber (zu erreichen über Dogio@unidui.uni-duisburg.de)

6 Aufruf: Mystische / Heilige Tätowierungen

Aufruf: Neue Magieform – Mystische / Heilige Tätowierungen

Wem fällt zu diesem Thema etwas ein? Wie könnte man es in Regeln packen?

- Wer kann es erstellen?
- Herstellungsdauer?
- Wirkungsbereich?
- Wirkungsgebiete? (mögliche, umsetzbare Zauber)
- Besondere Zutaten, Kosten?

Replies an Dogio

7 Impressum

Beteiligte Personen:

Pille	Pille@unidui.uni-duisburg.de
Dogio	Dogio@unidui.uni-duisburg.de
Mike	neuffer@goofy.zdv.Uni-Mainz.de
Dirk Weber	(über Dogio)
Klaus Singvogel	kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

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!