

# Midgard

## D i g e s t

### V2

Die zweite 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 ! Wie schon in MD-V0 erwähnt wird nicht zensiert und es wird nichts in die Mülltonne wandern, sei es auch ein noch so kleiner Midgard-Schnippel ! Heizt Euere Tasten !

Ach ja ! Falls jemand die Diskussion über den „*beidhändigen Kampf*“ in den News mitverfolgt haben sollte (archiviert), so laßt ihn mir bitte zukommen !

Noch was Neues... Die MD's werden ab sofort in mehreren Blöcken verschickt (je max. 15 kB, max 3 Blöcke). Das ist kein Weg Euch noch mehr Mails schicken zu dürfen, sondern hilft den Mauslern & anderen Boxlern, da diese obige Beschränkungen beachten müssen. Ich hoffe den Rest stört das nicht weiter. Falls die MD irgendwo abgelegt werden sollten, tauchen sie natürlich wieder in einem „Stück“ auf, logisch :)

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 30.9.1994

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Das Pantheon der Dheis Albi</b>	<b>2</b>
1.1	Der Kult des Xan . . . . .	2
1.1.1	Festtage . . . . .	2
1.1.2	Aufruf: Der Kult des Xan . . . . .	3
1.2	Der Kult des Ylathor . . . . .	3
1.2.1	Festtage . . . . .	3
1.2.2	Kulthandlungen . . . . .	4
1.2.3	Gebote und Verbote . . . . .	4
1.2.4	Vorzüge . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Die Krallenhand (neue Waffenart)</b>	<b>4</b>
2.1	Obsidiankrallen . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Knochenkugeln (mag. Gegenstand)</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Grimmzahns Fallen</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Impressum</b>	<b>6</b>

# 1 Das Pantheon der Dheis Albi

Das albische Pantheon besteht aus sechs Gottheiten, die nebeneinander verehrt werden. Die Stellung eines Ersten unter gleichen nimmt dabei Xan ein, die Macht, die als erste der Sechs von AEd, dem Allwissenden in die Welt gesetzt wurde.

Aus diesem Grunde wird in einer Versammlung von Priestern verschiedener Gottheiten meist der ranghöchste anwesende Xanpriester als Oberhaupt der Versammlung akzeptiert.

Im folgenden werden die sechs Götter mit ihren Attributen in der Reihenfolge ihrer Erschaffung aufgeführt:

**Xan**, der Erstgeborene, Lichtspender, Gott der Sonne, des Feuers und des Sommers, der Seiende.

**Ylathor**, der Dunkle, Herr des Todes und des Winters.

**Irindar**, das Wallen, Gott des Krieges und der Spieße.

**Thurion**, die Kraft, Gott der Stürme und der Schmiede, Herr des Herbstes.

**Vana**, das Werden und Vergehen, Göttin der Fruchtbarkeit, des Frühlings und Hüterin der Herdfeuer.

**Dwyllan**, das Gleichgewicht der Dinge, Gott der Meere und der Ströme.

In praktisch allen größeren Städten Albas befindet sich ein Tempel der Dheis Albi, in denen mindestens ein Priester jeder Gottheit seinen Pflichten nachgeht. Üblicherweise ist der Altarraum so aufgebaut, daß auf einem großen Altarstein Abbildungen oder Statuetten der Götter Vana, Thurion, Xan, Irindar und Dwyllan in dieser Reihenfolge von links nach rechts aufgestellt sind, während sich meist dem Altar gegenüber in einer verdunkelten Nische ein Schrein Ylathors befindet.

Daneben ist in Alba jedem einzelnen Gott ein Kloster oder Orden geweiht, in dem gemäß der jeweiligen Hierarchie die höchsten Priester der Gottheit leben und die Priesterschüler gemäß den Ritualen und Richtlinien des jeweiligen Kultes erzogen und ausgebildet werden. Parallel dazu verfügt jeder Orden über eine unterschiedlich große Anzahl an Ordenskriegern, deren Ausbildung analog derer der Priester in dem jeweiligen Kloster vollzogen wird.

## 1.1 Der Kult des Xan

Xan, Vater des Seins, Lichtspender, Sonnengott und Herrscher des Feuers wird als menschenähnlicher Gigant mit einer Sonne anstelle eines Kopfes oder auch nur als Sonnenscheibe dargestellt. Diese Darstellungen, Statuetten oder Intarsienarbeiten, sind zumeist aus Gold, nicht selten sogar aus Alchimistengold gefertigt und überragen in ihrer Größe und künstlerischen Qualität stets die eventuell anwesenden Abbildungen der anderen Gottheiten. Xans Zeichen ist eine tiefgelbe, von einer orangefarbenen Corona umgebene, Sonnenscheibe. Seine Priester tragen gelbe Kutten, auf deren Rückseiten das Zeichen Xans eingewebt ist.

Xan ist unangetasteter Herrscher der albischen Götterfamilie, was sich unter anderem auch darin niederschlägt, daß seine Anhängerschaft zahlenmäßig am stärksten in Alba vertreten ist. Auch die Gläubigen und Priester der anderen Gottheiten bringen Xan-Geweihten großen Respekt entgegen. Dies hat leider dazu geführt, daß Xanpriester häufig recht arrogant auftreten und nicht selten auch in Fragen, die nicht in ihren ureigenen Glaubensbereich fallen, unbedingten Gehorsam einfordern, was schon des öfteren zu Konflikten mit weltlichen Herrschern geführt hat.

Der Sonnentempel des Xan in Beornanburgh ist mit verschwenderischem Luxus ausgestattet und beinhaltet die größte bekannte Bibliothek Albas. Der Altar wird durch eine übermenschengroße Xan-Statue geschmückt, deren Haupt in einem nie verlöschendem Gleisen erstrahlt. Die Sollstärke der Xan-Ordenskrieger beträgt 300 Mann.

### 1.1.1 Festtage

Xanstid vom Tag vor bis zum Tag nach dem Ljosdag des Schlangemondes (Sommersonnenwende). Dreitägige Feiern und Prozessionen zu Ehren aller Götter des albischen Pantheons, insbesondere aber zu Ehren Xans. In dieser Zeit wird nicht gearbeitet, sämtliche Zwistigkeiten und kämpferische Handlungen zwischen Albai werden eingestellt. Die alljährliche „Kirchensteuer“ wird fällig: Von jedem Gläubigen der Dheis Albi wird erwartet, daß er einen seinem Einkommen bzw. Vermögen angemessenen Betrag (etwa 1%) an das örtliche Kloster spendet. Kontrollen werden allerdings nicht durchgeführt.

Altu Nydamn am Tridag der ersten Trideade des Kranichmondes. Der letzte Tag der Samhain-Woche ist Xan geweiht. Es werden Zeremonien in den Tempeln und in den Straßen abgehalten.

Wintersonnenwende am Ljosdag des Trollmondes. Das Ende der dunkelsten Zeit des Jahres wird gefeiert und auf den Feldern werden große Freudenfeuer angezündet. An diesem Tag werden Treuegelübde und Lehensverpflichtungen abgelegt bzw. erneuert.

Neben diesen drei hohen Festtagen ist der Ljosdag eines jeden Mondes Xan geweiht.

### 1.1.2 Aufruf: Der Kult des Xan

Hier ist mal wieder Euere Phantasie gefragt ! Fällt Euch zu den unten angesprochenen Fragen/Themen noch etwas ein ? Schreibt es uns, wir sammeln es und reichen es nach !

- Kulthandlungen: ?
- Gebote und Verbote: ?
- Vorzüge: ?

## 1.2 Der Kult des Ylathor

Ylathor, der Dunkle, Herr des Todes, Gebieter des Winters wird selten personifiziert. Die hauptsächliche Darstellungsform besteht in einer menschenähnlichen Statuette aus Obsidian, deren Gesichtszüge nicht ausgearbeitet sind. Seltener sind Abbildungen eines skelettierten Menschen, der in seiner einen Hand eine gewaltige Sense, in der anderen eine fast abgelaufene Sanduhr hält. Seine Zeichen sind ein von einer Stichwaffe durchbohrter Totenschädel und ein Eiskristall. Seine Priester tragen schwarze, schmucklose Kutten, deren weite Kapuzen das Gesicht des Trägers beschatten.

Sitz des Ylathorklosters ist der Gimroth-Orden im Norden Albas. Es befindet sich im Offa-Massiv, etwa auf halber Strecke zwischen Deorstead und Crossing. Die Sollstärke der Ylathor-Ordenskrieger beträgt 50 Mann.

Ylathor wird vom gemeinen Volk weniger verehrt, denn gefürchtet. Der Glaube besagt, daß Ylathor den Namen eines jeden sterblichen Wesens kenne und dessen Lebenszeit abmesse. Wenn Ylathor die Zeit für reif hält, spricht er den Namen des Wesens aus und holt es so zu sich in sein Schattenreich, wo es eine von seinem Lebenswandel abhängige Zeit Martern ertragen und Sklavendienste verrichten muß, bevor es an seiner Tafel Platz nehmen darf. Ehrevoll im Kampf oder auf dem Schlachtfeld gefallene Krieger kommen ohne Umwege direkt zu einem Ehrenplatz an dieser Festtafel.

### 1.2.1 Festtage

Ylathorstid am Myrkdag des Kranichmondes (Winteranfang). In ganz Alba wird der Toten gedacht, Kulthandlungen zu Ehren und zur Besänftigung Ylathors begangen und um einen milden Winter gebetet. In früheren Zeiten wurden Ylathor an diesem Tag Menschenopfer dargebracht, doch liegt dies so weit zurück, das heute nur noch wenige Priester und Weise davon wissen. An die Stelle der Menschenopfer sind längst schon Tieropfer getreten. Eine Bauernweisheit besagt, das es ein langes Leben bringt, dem Opfertier den eigenen Namen zu geben, um so für sich selbst Aufschub zu gewinnen. Art und Größe des Opfers sind dabei unerheblich. Die Zeremonien dauern von Mitternacht bis Mitternacht, so daß ein Ylathorpriester an diesem Tag völlig ausgelastet ist. Die geopferten Tiere dienen teils dazu, die Vorräte des Tempels aufzufüllen, der weitaus größere Teil jedoch wird den Armenküchen des jeweiligen Ortes vermacht, was Ylathorstid zu einem populären Festtag der Ärmsten und Bettler gemacht hat. Jeder Ylathorpriester sorgt normalerweise dafür, an diesem Tag in einem Tempel oder Schrein seines Gottes präsent zu sein, um beim Ablauf der Kulthandlungen zu helfen. Abgesehen von Tieropfern beinhalten die Zeremonien zur Besänftigung Ylathors Fürbitten für die Toten, Gedenken der eigenen Sterblichkeit und Übungen in Demut und Gelassenheit. Questen und Pilgerfahrten, die an diesem Tage begonnen werden, stehen unter einem guten Vorzeichen, denn dieser Tag ist der einzige Myrkdag des Jahres, an dem sich die wahrhaft Gläubigen des Schutzes Ylathors vor den Mächten der Dunkelheit völlig sicher fühlen.

Altu Cradoch am Myrkdag des Drachenmondes. Im Rahmen der Samhain-Woche wird Ylathor um Milde gebeten und für das Ausbleiben von Schicksalsschlägen gedankt.

Neben den beiden hohen Feiertagen zu Ehren Ylathors ist der Myrkdag eines jeden Mondes Ylathor geweiht und die Gläubigen beten an diesen Tagen zu Ylathor, auf daß er ihnen gegen die Mächte der Finsternis beistehe und schützend seine Hand über sie halte.

### 1.2.2 Kulthandlungen

Zu den alltäglichen Kulthandlungen eines Ylathorpriesters gehören Bestattungsrituale, das Weißen von Friedhöfen und nicht selten das Schlichten von Erbschaftsstreitigkeiten.

### 1.2.3 Gebote und Verbote

- die dunklen Mächte und deren Diener aufs Schärfste bekämpfen.
- Untote und Geisterwesen, sowie alle anderen Wesen, die ihre Existenz auf unheiliger Weise gegen Ylathors Willen aufrecht erhalten vernichten.
- nur elegante und lautlose Waffen führen.
- die Feierlichkeiten zu Ylathorstid in einem Tempel der Dheis Albi oder im Ylathorkloster begehen.
- der Zauber Erheben der Toten bleibt bei Ylathorpriestern und –ordenskriegeren wirkungslos.
- einmal im Jahr im Gimroth-Orden vor dem Rat der Sieben Rechenschaft ablegen.
- die Toten ehren und, gleich ob Freund oder Feind, jedem verstorbenen Wesen von mindestens menschlicher Intelligenz die Todes- und Bestattungsrituale zukommen lassen.
- Grabschändungen jeglicher Art verhindern, bzw. deren Ausführung streng ahnden.

### 1.2.4 Vorzüge

Untote und Geisterwesen entwickeln eine instinktive Abscheu vor Priestern des Ylathors. Solche finsternen Wesen versuchen sich vom Ylathorpriester fernzuhalten und greifen nicht sofort an. (Spieltechnisch gesehen, bedeutet dies, daß ein Ylathorpriester bei einer Konfrontation mit einem solchen Wesen immer die erste Runde ungestört agieren kann). Wesen bis zum dritten Grad leiden beim Anblick eines heiligen Symbols oder bei der Nennung des Namens der Gottheit durch einen Priester unter den Auswirkungen des Zaubers Angst, wenn ihnen ein WW Resistenz:psyZ mißlingt. Bei Wesen ab dem vierten Grad schlägt diese Abscheu jedoch in Aggression um, so daß sie (nach der ersten „Freirunde“) bevorzugt den Ylathorpriester attackieren werden.

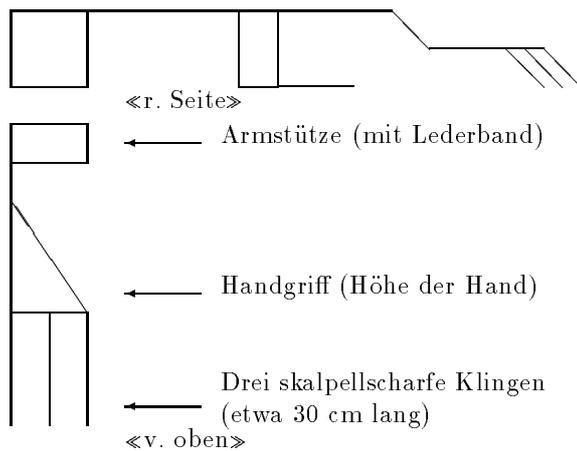
*Autor:* Stefan Lipgens

## 2 Die Krallenhand (neue Waffenart)

Die Krallenhand (Assassinen-Waffe)

Anforderungen:	St 31 / Ge 81, Waffenloser Kampf
Schaden:	1W6+1
Lernen wie:	Einhandschlagwaffe, Schwierigkeit 5
Initiative/Reichweite:	wie Dolch
Gewicht:	ca. 4 kg

Diese Waffe besteht in Ihrer Grundform aus drei sehr scharfen Klingen. Diese sind an ihrem hinteren Ende mit einer Handhalterung und einer Armstütze verbunden, die für mehr Kraft beim Zuschlagen sorgt. Für das bessere Verständnis, erstmal eine Skizze:



[Ich habe zwar keine Ahnung, wie das Aussehen soll, aber ich habe die ASCII-Zeichnung so in Etwa nachgemalt. – Klaus]

Handhalterung und Armstütze sind aus Metall gefertigt und robust genug, um einen Schlag zu parieren (Lernen wie Buckler). Die Armstütze wird mit einem Lederband am Arm, kurz vorm Gelenk gesichert. Aus diesem Grund wird für das Anlegen der Waffe auch eine Runde benötigt.

Die Waffe kann sowohl „krallend“ als auch stechend benutzt werden, wobei die leicht gebogenen Enden der Klingen zu beachten sind. Zum Führen der Waffe muß Waffenloser Kampf beherrscht werden, da diese Waffe im Prinzip eine „Körperwaffe“ ist.

Werden zwei Waffen dieser Art gleichzeitig geführt (beidh. Kampf), so muß bei einem Sturz des Kämpfers ein PW: Ge+20 gelingen, um einem Fall in seine Klingen auszuweichen. Gelingt das Ausweichmanöver nicht, so bekommt einmalig 1W6+3 schweren Schaden.

Kommt es bei einem kritischen Ergebnis zu einer Situation, wo die Waffe zu Boden fallen sollte, tritt diese wegen der Lederbänder nicht ein. Allerdings kann der Charakter in der nächsten Runde die Waffe nicht einsetzen, da seine Hand vom Handgriff gegliitten ist.

Ein Beispiel für eine magische Version:

## 2.1 Obsidiankrallen

Krallenhand (+1/+1). Die Form der Krallenhand entspricht dem oben vorgestellten Modell, mit einem Unterschied: Sie besteht aus Obsidian, einem Gestein. Wird die Krallenhand nicht benötigt, so genügt ein Wort des Benutzers und die Krallenhand verwandelt sich in eine Armschiene aus Obsidian. Diese entspricht in ihrer Maße der Krallenhand. Die Verwandlungen benötigen jeweils eine Runde, zu deren Beginn das Schlüsselwort gesprochen werden muß. In der Hand dürfen sich keine Gegenstände befinden, ansonsten reagiert der Armreif nicht. Ebenso werden zu enge Kleidung, oder Handschuhe bei der Verwandlung zerstört. Anstelle des Lederriemens befindet sich zur Sicherung ein Armreif am oberen Ende der Waffe, womit ein Binden entfällt. Durch die beinhaltete Magie kann die Waffe nicht ohne Bannen von Magie zerstört werden und wird auch nicht stumpf.

**Nebenwirkung:** Verliert der Anwender dieser Waffe im Kampf mehr als 2/3 seiner LP, wird er zum Berserker.

*Autor:* Dogio the Witch

## 3 Knochenkugeln (mag. Gegenstand)

Knochenkugeln (Magischer Gegenstand, KanThaiPan)

### Erscheinung:

Die Knochenkugeln sehen in Ihrer Form wie gewöhnliche gelbe Jadekugeln mit einem Durchmesser von 3 1/2 cm aus. Kleine rote Linien überziehen als Maserung die Oberfläche. Ein *Erkennen des Wesen der Dinge* läßt den Zaubern den eine leichte finstere Aura verspüren, die von den Kugeln ausgeht.

### Wirkung:

Wirft man zwei Kugeln auf staubigen Grund (Erde oder unreiner Boden), so beginnen diese aufeinander zuzurollen und zu wachsen. Aus der beim Zusammentreffen entstehenden, großen Kugel entsteht innerhalb von zwei Runden ein Skelett (Daten siehe Regelwerk) mit Bewaffnung. Die Metamorphose erfolgt unter Aufnahme des Staubes und mit starkem Wärmeentzug aus der Umgebung. Das Skelett gehorcht

demjenigen, der die Kugeln zu Boden warf, aufs Wort (nicht mehr, nicht weniger). Sinken die LP des Skelettes auf Null, so zerfällt das Skelett wieder zu Staub und Kugeln, die von jedermann aufgenommen werden können.

**Nebenwirkung:**

Personen, deren natürlicher Charakter gegen Untote strebt, bzw. die unter normalen Umständen finstere Wesen verachten, werden im Besitz dieser Kugeln von Alpträumen geplagt. Diese führen zu einer langsameren Regeneration der Ausdauer, so daß nach einer Schlafdauer von 8 Stunden, nur 90% der AP zur Verfügung stehen. Außerdem verspüren sie bei jedem Einsatz der Kugeln ein schlechtes Gewissen, daß alle Aktionen mit einem Malus von 1 belastet.

*Autor: Dogio the Witch*

## 4 Grimmzahns Fallen

[direkt aus den News gefiltert... Es sind Antworten auf die Frage nach den Fallenbüchern. Ich habe, weil ich sie ebenfalls besitze und sehr gut und lustig finde, für Euch mal das wichtigste zusammengeschnippelt... Dogio]

Titel ?	ISBN ?	Preis ? ca.
Grimmzahns Fallen	ISBN 0-940244-75-6	30 DM
Frimmzahns Fallen ZWOOOH!	ISBN 0-940244-78-0	30 DM
Grimtooth's TRAPS	ISBN 0-940244-87-8501	In USA \$9.95
Grimtooth's TRAPS TOO	ISBN 0-940244-87-8502	In USA \$9.95
Grimtooth's TRAPS FORE	ISBN 0-940244-87-8504	In USA \$9.95
Grimtooth's TRAPS ATE!	ISBN 0-940244-87-8508	In USA \$9.95
Grimtooth's TRAPS Lite	ISBN 0-940244-87-8509	In USA \$9.95

**Verlag ?**

Flying Buffalo Inc. [*ein Problem ist, daß die Dinger teils total vergriffen sind*]

Genauer INHALT ? [*sehr präzise Fragestellung :)*]

Herbe Fallen, Fallen, Fallen und ..... Fallen

Das Buch ist wirklich nett zu lesen und bei manchen Fallen tut allein das Lesen weh (z. B. Fernrohr mit umgedrehtem Dolch !!!).

Allerdings sind diese Fallen im richtigen Spiel teilweise nicht einsetzbar, da sie den 100 % Tot der Charaktere zur Folge haben.

Man könnte sie höchstens in abgeschwächter Form einbauen, es sei denn, man möchte es sich mit seiner Spielgruppe verderben und am Ende allein am Tisch sitzen.

Trotzdem hast du als DM Spaß ohne Ende. Und wenn die Spieler dich zu doll nerven, dann nimmst du einfach eines dieser Bücher und ....

Also, unbedingt besorgen, die Dinger !!!

Ach ja, ein Zitat aus GZF2:

Es war einst ein Maquis de Sade,  
dessen Sitten war'n roh in der Tat.  
Als Grimmzahn er traf,  
war er vollkommen baff  
und wußte vor Schreck keinen Rat!

Die Zauberratte

*Autor: Daniel Daub & Stephan Skott*

[*Nein, ich werde für Werbung nicht bezahlt :) Dogio*]

## 5 Impressum

Diesmal beteiligte Personen:

**Stefan Lipgens**      acp52@rs1.rrz.Uni-Koeln.DE  
**Daniel**              DaubDaniel.Daub@S3.maus.de - News  
**Stephan Skott**      Stephan.Skott@BI.maus.de - News  
**Pille**                Pille@unidui.uni-duisburg.de

**Dogio** Dogio@unidui.uni-duisburg.de  
**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](mailto:Pille@unidui.uni-duisburg.de) oder [Dogio@unidui.uni-duisburg.de](mailto: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 !

Das Midgard - Digest