

# Midgard

## D i g e s t

### V5

Tja, hallo Leute !  
Willkommen zum MDv5 ! Und in alter Frische bin auch ich wieder dabei.  
Zuerst die Ankündigungen:

- Der Gildenbrief Nummer 32 ist seit Mittwoch da (Näheres in dieser Ausgabe)
- Ein neuer Gildenbrief Sonderband ist da ... „Hexenzauber u. Druidenkraft“ (Näheres nächste Ausgabe)
- Neues Midgard-Abenteuer : „Die Perlen der Füchse“ (Näheres nächste oder übernächste Ausgabe)
- Midgard – Abenteuer 1880 ist da ... ⇒ nächste Ausgabe
- Abenteuer „Mord am Schwarzdorn-See“ (2. Teil von Perlen der Füchse) Frühjahr '95
- Abenteuer „Weißer Wolf und Seelenfresser“
- „Rawindra“ – Gildenbrief-Quellenbuch – demnächst
- „Nahuatlan“ – neue Midgard-Box von Klee – Herbst '95
- „Jaguarmond“ – Abenteuer zu Nahuatlan – Herbst '95
- „Abenteuerliche Zeiten“ – Quellenbuch zu Midgard – Abenteuer 1880 – '95
- „Im Geruch der Heiligkeit“ – Gildenbrief Abenteuer – demnächst

Die Spiel '94 war einfach super ... ich war leider nur Donnerstag da, aber das hat schon gereicht, hab eh genug Geld dagelassen. Obige Neuerscheinungen habe ich mir dort zugelegt ... Midgard – Abenteuer 1880 sollte jetzt überall im gut sortierten Fachhandel erhältlich sein (ca. DM 48,- auf der Messe 40,- bei Klee).

Jürgen E. und Elsa Franke findet man beim Gildenbrief auf der Messe. Das Einzige was mir auf der Messe gefehlt hat, waren mehr Sachen zu Call of Cthulhu, was aber zu guter Letzt wohl darin liegt, das Laurin Pleite gemacht hat. Hat aber inzwischen ein anderer Händler übernommen, habe die Werbung schon im Briefkasten gehabt ... nächste Ausgabe schreibe ich mal was dazu. Ansonsten wünsche ich noch viel Spaß und „Nice Dice“ mit dem vorliegenden Midgard-Digest V5. Ach ja, bevor ich es vergesse: Dogio ist momentan im Prüfungsstreß, also: alles an mich! Der Digest erscheint ab jetzt immer Montags, da ich Freitags arbeiten gehe und noch kein Modem habe ... wird sich aber auch bald ändern. Sachen zum FAQ und Fragebögen bitte weiterhin zu Dogio. So long ....

.... Marcus Pillekamp  
(„Pille“)

Dogio's Gem

Und wusch... da waren sie wieder: meine 1001 Probleme... Mails kommen zurück, mit dem Vermerk „nicht zustellbar, da Adresse nicht existiert“; mein Bart kratzt; der Whisky ist alle; die Grippe greift um sich; die Uni streßt; die Spieler stellen nur Fragen (auf die ich keine Antwort weiß); usw... Zu den Mails: Wenn ich solche Mails zurückbekomme bleibt mir nur eines: → Ich lösche die Adresse aus der Liste (Sorry, solltet ihr nicht mehr angemailt werden, meldet Euch bitte erneut mit Euerer Internet-Adresse.

Für die die es interessiert: Statistik der Midgard-Digest-Liste (20.10) Anzahl Adressen: 103, Durchschnittsalter: 26, males: 25, femmes: 2

Da ich mich jetzt erstmal ein wenig um die Uni kümmern muß (\*nerv\*) und Pille wieder genug Zeit hat, wird er vorerst die Zusammenstellung übernehmen. MD-6 hatte ich schon fast fertig, ab MD-7 reagiert dann das Chaos (in Form von Pille :).

Ihr könnt natürlich weiterhin an meine Adresse mailen, denn ich schaue regelmäßig in meine Box rein und freue mich immer über Post ;).

Dogio the Witch (aka Uwe)

Krefeld, den 21.10.1994

P.S.: Wer die Windgeflüster 27 in die Hände bekommt, darf sich mal auf Seite 11-14 meine Ideen zum Thema „Kleider machen Helden“ durchlesen...

Aber genug aus der Realität :) jetzt gleiten wir in die Welt der Midgard-Fantasy !

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

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Gildenbrief Nummer 32</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Fragen, Fragen, Fragen... das Midgard-FAQ – Diesmal zum Thema „Magie“</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Wandeln von AD&amp;D nach Midgard</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Änderungen/Ergänzungen von Midgard-3</b>	<b>4</b>
4.1	Charakter . . . . .	5
4.2	Fähigkeiten . . . . .	5
4.3	Magie & Zauber . . . . .	5
4.4	Sonstiges . . . . .	7
4.5	Kampf . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Stellungnahme zu: „Unfreiwillig zu Boden gestürzte Figuren“</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>Regeln zum Armdrücken in heruntergekommenen Kneipen</b>	<b>8</b>
6.1	Anmerkung von Pille . . . . .	9
<b>7</b>	<b>Midgard 1880 / Spiele '94 – Erste Eindrücke</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Impressum</b>	<b>10</b>

# 1 Gildebrief Nummer 32

Aus dem Inhalt:

- MIDGARDs Rule-Master (Teil2)
- Änderungen und Ergänzungen zum Regelwerk, z.B.
  - Neue Fertigkeiten: Werfen unausbalancierter Gegenstände,
  - Fangen, Streuwaffe einsetzen
  - Kampf: Angriffe auf mehrere Gegner, Abwehr mehrerer Angriffe
  - Tabelle zu Krit. Fehlern mit natürl. Waffen in Angriff/Abwehr
  - Tabelle zu Krit. Fehlern beim Angriff mit Fernkampfaffen
  - Wundenheilung
  - Erfahrung
- Neue Artefakte: Die Ringe des Unfriedens
- Magische Helden – Der Comic
- Schein oder Heilig ? Heilige und Reliquienwesen in Chryseia
- Rang & Namen (2): Nikephoros III.
- Der Streitwagenkampf
- Here I am: Heinrich Glumper
- Midgard – Abenteuer 1880
- Rang und Namen 1880 : Jack the Ripper
- Weltanzeiger
- Belsozzars Fest – Abenteuer zu 1880

*Autor: Marcus Pillekamp („Pille“)*

## 2 Fragen, Fragen, Fragen... das Midgard-FAQ – Diesmal zum Thema „Magie“

Auszüge aus der 6. Ausgabe:

**Problem:** Es gibt bei Midgard „nur“ eine Art AP, aber eigentlich werden 2 benötigt: a) kurzzeitige AP (wie bei Sprint, Kampf,...) und b) langzeitige AP (wie bei langen Eilmärschen oder 10h Rudern. Dabei sind die AP schon sehr kompliziert gelöst durch die Gradabhängigkeit. Auch die Magie ist zu berücksichtigen: Zaubert ein fast erschöpfter Magier nicht anders?

**Lösung:** ??? AP zu langzeitigen AP machen. Die kurzzeitigen mit Regeln einbauen, ähnlich Runequest: Nach 12 Runden Nahkampf dann Abzüge im Kampf und den langzeitigen AP.

**Problem:** Zauberer sind im Kampfgeschehen gegenüber Kämpfern lächerlich schwach! Sie stehen zwar hinten, doch bis sie Ihre Fernkampfzauber gezaubert haben (Schutzwürfe senken die Chancen weiter), ist der Kampf durch die Kämpfer längst beendet. Denn der einzige Kampfzauber ist *Beschleunigen*. Ob ein Zauberer in der zweiten Reihe ein Risiko hat, und wie dies einzuschätzen ist, insbesondere bei den ZEP, ist eine andere Frage.

Auf der anderen Seite sind Zauberer den Kämpfern haushoch überlegen, wenn es um tarnen, schleichen,... usw geht. Hier können sie billige Hilfsauber der 1. Stufe anwenden. Die Kämpfer schauen in die Röhre!

**Lösung:** Einerseits Zauberdauern verkürzen und auf der anderen Seite Fähigkeiten für Kämpfer billiger machen.

**Problem:** Der Barde paßt mit seiner Magie in keine Gruppe. Im Spiel langweilt sich entweder der Barde ( weil alle Gegner Ohren verstopft haben oder Echsen sind) oder die Mitspieler langweilen sich (der Barde hat nach 0.1 sec mit einem Lied alle befriedet, gelockt, ge...)!

**Lösung:** Zauberdauer statt 0 sec auf 10 sec erhöhen. Auf keinen Fall zu lang, sonst wird er relativ zu schwach. Eine andere Variante ergäbe sich, die AP-Kosten der Lieder zu erhöhen.

**Problem:** ZEP-Vergabe an Barden. Bei einem Lied der Tanzeslust (2 AP oder so) hacken die Kämpfer in aller Ruhe alle 5 Tanzenden zusammen. Wer bekommt was an Punkten? (Siehe auch Bardenproblem oben)

**Lösung:** Nach Regelwerk: Wer hat was für ein Risiko? Die, die die wehrlosen Tanzenden niedermähen bekommen nichts! Der Zauberer bekommt die Fernkampf-ZEPs für die, die niedergehackt wurden. Bricht er das Lied ab, und die Tanzenden agieren wieder frei, bekommt er für diese keine ZEP.

*Autor:* Moderiert von: Hendrik S. Roepcke

### 3 Wandeln von AD&D nach Midgard

Aus dem Monsterous Compendium habe ich nach Erhebung statistischer Daten folgende Umrechnungsanweisung ermittelt:

Midgard	AD&D
B	2x Movement
AP	Hitpoints
Angriff	(26 - THAC0) / 1.5
Schaden	Damage
Abw	15 - AC/2 (+ Grad/2)
LP	je nach dem

Einige Erläuterungen sind aber noch notwendig:

- Bei Untoten (haben keine AP) geben die Hitpoints die LP an
- Mit Hitpoints meine ich **nicht** Hit Dice, sondern (wenn nicht anders angegeben) 8\*Hit Dices.
- Schaden muß sich bei Midgard dann immer auf eine geeignete Waffe beziehen. Hier muß man auch immer den Abschnitt „Special Attack“ lesen und das irgendwie regelkonform (und meist etwas abgeschwächt) nach Midgard konvertieren.
- Abw: Der Abwehrwert ist bei höhergradigen Wesen zu klein. Hier addiert man dann einfach noch Grad/2 dazu.
- LP: Kann man nicht direkt ablesen. Es gibt aber im (erweiterten) Regelset Anweisungen für Daten selbsterschaffener NPCs. Dort kann man die durch Rückwärtslesen der Tabellen die LP-Zahl ganz gut ermessen, sie ergibt sich in Midgard ja auch im Wesentlichen aus der Körpergröße.

Noch ein paar prinzipielle Bemerkung: Bei Dämonen und Elementarwesen ergeben diese Formeln nur sehr schlechte Werte. Hier reicht aber die Midgard-Klassifizierung aus und deckt von Grad 1–12 wirklich alles ab. Außerdem sollte man sowieso immer erst nachschauen, ob es das entsprechende Monster nicht schon gibt. Ich verwende das Buch inzwischen meist als „random encounter“. Ich schlage es einfach auf, und wenn das Monster in die gerade anliegende Situation paßt, bitte sehr. Man hat dann auch immer gleich ein schönes Bild, das man den Spielern zeigen kann. Interessant auch, daß man die Hitpoints als AP nehmen kann. Das widerlegt die These, daß alle AD&D Monster Übertiere seien. Ihre Gefährlichkeit kommt vielmehr aus den Special Attacks, die man deshalb meist abmildern muß. Probiert es mal mit ein paar Monstern aus die auch im Midgard-Regelwerk sind, es paßt echt prima!

*Autor:* Bernd

### 4 Änderungen/Ergänzungen von Midgard-3

[*Panther schickte mir folgende Anregungen, wie man bestimmte Regeln verändern sollte, damit Midgard spielbarer wird. Dabei sind auch viele Antworten auf die Fragen, die wir uns schon immer gestellt haben ;)* Oder !?! Regeln, Regeln, Regeln ...]

Änderungen/Ergänzungen von M3 für Kiel (Storchennest – Concordat)

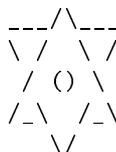
## 4.1 Charakter

1. Elfendoppelcharaktere erhalten 45% KEP und ZEP und 90% AEP!
2. Beim gelernten Beruf ist man nur Gesell und kein Meister.
3. Eine Figur kann nur einmal die Klasse wechseln.
4. Die Klassen Th u. Be sind verboten für Spielerfiguren (inkl. Lehrersuche) !
5. *Wissen von der Magie* kostet Krieger und Söldner 10000 GFP!
6. Waffenmeisterschaft (+4/+3) auf eine Waffe kostet Kr/Sö 20000 KEP, andere Kämpfer kostet es 40000 GS. Wer Waffenmeister ist, kann nicht auch *Wissen von der Magie* haben und umgekehrt.
7. Zauberer haben bei der Kämpfertypenwahl keine LP-Einschränkungen mehr! Der Kampfstab zählt als Angriffs- und Abwehrwaffe! Waffenloser Kampf ist als Angriffswaffe erlaubt!
8. Alter bei Beginn: 16/19 + (verbr. LP) / (benutzte W6)
9. Maximum auf Größe erreicht > +W?/2 ST und noch einen W? auf Größe!
10. Hure als Beruf dazu: 5 LP, pA61 U,V – Verführen
11. PK-Keulen dürfen Morgensterne (stumpfe Kugeln) benutzen!
12. Druiden dürfen waffenlosen Kampf lernen und Langbogen (nur (0/-1) Pfeile).

## 4.2 Fähigkeiten

1. *Erste Hilfe* nur +2 LP bei <=50%LP. Blutung stillen, Genickbandage und Schockbehandlung möglich.
2. *Fechten* gibt es nicht mehr.  
(*Fechten*: Ab Rapier+7 kann man *Fechten* beliebig hoch lernen!)
3. *Lesen/Schreiben* muß bis zu 6\* gelernt werden!
4. Praxispunkte erhält man statt bei „20“ bei „1“!
5. *Meucheln* nach Regelwerk.
6. *Erste Hilfe* nur +2 LP bei j= 3 LP. Blutung stillen, Genickbandage und Schockbehandlung möglich.

## 4.3 Magie & Zauber



1. *Angst*: Besserker haben bei Angst einen 2. PW:IN!
2. *Bannen von Zauberwerk*: Zauber muß man selber beherrschen oder einen EW:*Zauberkunde* schaffen, um mehrmals bannen zu dürfen. Ansonsten steht einem nur ein Versuch auf die magische Eigenschaft zu!
3. *Bannsphäre*: ist eine Kugelschale. Bei Unmöglichen Situationen wird der Duellwurf automatisch geschafft!
4. *Erhebung der Toten*: ist immer stärker als Wiederkehr!
5. *Erscheinungen*: Dabei muß man auch Leichen simulieren, sonst PW!
6. *Flammenkreis*: Es haben Untote ab dem 7. Grad einen Sphären-Duell-Wurf!
7. *Geas*: mit Einwilligung kostet nur 18 AP!

8. *Grüne Hand*: geht 100\* so schnell wie angegeben (ganze Zeit B!)
9. *Handauflegen*: + Int ( Grad / 3 ) \* W6 AP
10. *Hauch des Winter*: hat 12m Radius.
11. *Heilen von Krankheit*: auf Verdacht nur 20% (mit *Erk. v. Kr.* 100%).
12. *Heiliger Zorn*: Es steigt nur das, was in der ST-Spalte steht.
13. *Kraft entziehen*: Man bekommt die AP des Opfers dazu!
14. *Lindern von Entkräftung*: Priester (außer PC) lernen diesen Spr als Std.
15. *Macht über den Tod*: Zombies haben 75% der alten LP ; Skelette 50% davon; Dem Z kostet es die AP, die der Leichnam LP vor dem Tod hatte.
16. *Reise in die Zeit*: läßt auch mehre Reisen während einer Nacht zu!
17. *Sehen von Verborgensem*: geht auf mehrere Stellen.
18. *Vergiften*: PT stellen Weihwasser mit *Vergiften* her!
19. *Versteinern*: stoppt auch die Zeit für Opfer!
20. *Wasserstrahl*: bringt 1000 Liter!
21. Stufe G Zauber können ohne Probleme gelernt werden!
22. *Verjüngen/Bannen des Todes*: man wird 1\* im Alter verändert und altert dann sofort normal weiter.
23. *Beeinflussen*: muß das Opfer sich in theoretischer Hörweite befinden!
24. *Belebungshauch*: nur Unterstützung, wenn man selber im Nahkampf steht!
25. *Beschleunigen*: hebt Verlangsamten auf. Dabei: WM  $\pm$  30 beim Lösen nach normaler Nahkampf-Runde: kein Lösen, Bewegen, Fernkampf! Es geht noch: Waffe wechseln, aufheben, Aufstehen.
26. *Beschwören*: Indruwalen haben bei Gegenständen kaum Sinnesorgane.
27. *Binden des Vertrauten*: nur Tiere in normaler, ausgewachsener Gestalt!
28. *Lied der Lockung*: bringt das Opfer nicht dazu sich zu verletzen!
29. *Lied der Tanzeslust*: Man kann trotzdem ohne Schild noch abwehren. Die erste KR bricht den Zauber.
30. *Macht über Unbelebtes*: Es ist kein Fernkampfmeucheln möglich, aber je nach Blickfeld Fernkampf! Nur Ge-Schaden geht bei Nahkampf ein!
31. *Unsichtbarkeit*: läßt nur normale B zu und nur alles bis zu 10cm vom dem eigenen Körper wird mit unsichtbar!
32. *Verjüngen/Bannen des Todes*: auf der Altersliste rauf und runter würfeln!
33. *Verwandeln*: siehe Rolands Mail
34. *Wächterrunen*: verschwinden bei Bewegung, Sie sind minimal 5\*5cm. Die AP des dann sofort ausgelösten Zauber müssen mit abgezogen werden! Wenn man den Zauber nicht selber kann, hat man keine Bann-Chance!
35. Talismane nach Regelwerk.
36. Schlafende imun gegen psy-Zauber!
37. Generell muß man sich nicht auf Zauber konzentrieren, dafür kann man sie aber auch generell nicht vorher beenden. „Generell“ heißt, wenn im Zauber nicht anders angegeben.
38. Psy-Zauber merkt man generell! Schlafende merken Phs-Zauber nicht! Dabei sind bei 1W6 Aufwachende schon als wach anzusehen!

39. Zauberschrift ist normal sichtbar (versteckt!).
40. Stärke und *Heiliger Zorn* addieren sich nicht!
41. *Vereisen*: normal 15 SP, magische 10 SP, um Schäden anzurichten!
42. *Macht über die Sinne*: bei Unmöglichen zu Ende. Studieren heißt 6 KR im Nahkampf gesehen. Angriff und Schaden hängt von Vermutungen des Opfers ab!
43. *Reinigen*: geht bis auf 10kg.
44. Kombinierte Schutzamulette können nur von Th hergestellt werden!
45. (Heil-)Tränke wirken sicher und sofort!
46. Wächter: Summe aller Grade der beschw. Wächter nicht größer als Grad des Zauberers. Sie können nicht mehr Gedanken lesen!
47. Magier haben 10% Rabatt in ihrem Spezialgebiet.
48. Magisch/Aura sind/haben jetzt viele Sachen (Tränke/Waffen/Talismane...)
49. Auslösende Handlung: geht bis zu 30m weit. Bis zu 5 Wörter ohne Eigennamen gehen. Jedes Extrawort kostet 1 AP extra!

#### 4.4 Sonstiges

1. Bei „Superwürfen“ steigt nur der angegebene Wert!
2. Diese alte Liste aus M2 wird beibehalten!

je W6	Körper			Geist			
	Alter	ST	GE	KO	IN	pA	SB
30	+1		+1		+1	+1	
45	-1		-1	+1	+2	+2	
60	-1	-1	-1	+1		+2	
75	-2	-2	-2	+1		+2	
3. >75 Bioalter: p. Jahr (Bioalter-75) \* 4 % Chance auf: alle 10 Basiswerte -1!
4. Berufe nachlernen: (LP/3) \* 100 AEP + (LP/3) Jahre Lehrzeit (1 Jahr kann man für 9000 GS einsparen)! Stand muß stimmen oder SL einverstanden sein.
5. Allheilungstränke wirken erst nach 30 min (nur die kritischen)! Sie sind teurer als 5000 GS.
6. Bedingte Zeitrechnung: Man altert individuell aber MWZ geht mit Maximum!
7. Keine 2 GG für Schrein!
8. Adlige bekommen im Schnitt 120 GS pro Tag bei Dienstleistung!
9. alle Sachen aus anderen Boxen werden nur mit SL-Erlaubnis gelernt!
10. Es gibt nur zugverstärkte Langbögen +1 (die mit +2 wie mag. Artefakte).
11. Entweder einen Trank trinken oder ein Kraut essen dauert 1 KR.
12. Rollentypisches Verhalten soll belohnt werden.
13. Zaubersprüche macht die Person, die das Regelwerk festlegt. SL darf aber zu jeder Zeit intervenieren.
14. Nur **wenig** Gastspiele in anderen Gruppen!
15. FMSK: Maximal:
  - Waffen: \*(3/1) \*(2/2) \*(1/3) und +2 Abwehr
  - Schutz: RK 4
  - Talism: +4 sofort kaufbar (5er-Set +4 = 650) aber realistisch auf Spielwelt erhältlich...

## 4.5 Kampf

//  
0====|=====>  
\\

1. Auf Pers. Schadensbonus kann beliebig verzichtet werden.
2. Hat man 3 LP, so hat man sofort 0 AP (Ausnahme Gift...) !
3. Festhalten im Handgemenge: Ab 100 Unterschied gegen sich nur ein Versuch!
4. Gezielte Treffer: alle WM um 2 erhöht; keine Treffer 98–100 möglich; bei gelungener zweiter Abwehr kein Treffer!
5. Ohrfeigen mit Waffenlosem Kampf -4 oder mit minimal + 4 auf Angriff.
6. Waffen der selben Grundkenntnis werden umsonst mit WM-4 mitgelernt!
7. Eine „20“ auf Abwehr heißt: Ein Treffer ohne Schaden!
8. Bei Zweihandwaffen keine WM-2 auf Abwehr!
9. Fernkampfschaden: Nur bei Wurfschlag und Wurfspieß sowie Bola St-Schd-Bonus mit addieren. Sonst Regelwerk!
10. Gegen Beserker mit 0 AP bekommt man trotzdem KEP!
11. Schilde der gleichen Kategorie werden mit WM-2 mitgelernt!
12. Konzentriert man sich nur auf die Abwehr und greift gar nicht mehr selbst an, so verliert man nur 50% der AP von leichten Schäden.

*Autor: Hendrik S. Roepke (Panther)*

## 5 Stellungnahme zu: „Unfreiwillig zu Boden gestürzte Figuren“

(siehe MD-3)

„Laut Regeln wehrlos, also **keine** Abwehr! Das ist auch gut so, um die RW schnellen bei Patzern echt in Panik zu bringen, wenn die Langsamen dann in Ruhe reinhauen dürfen :-“

*Autor: Hendrik S. Roepke (Panther)*

## 6 Regeln zum Armdrücken in heruntergekommenen Kneipen

Hi,

Das, was Ihr bisher veröffentlicht habt, grenzt geradezu an Genialität. Macht das so weiter. [*Hört man gerne :) An dieser Stelle nochmal der Dank für euere Einsendungen ! Womit auch dieses Lob weitergeleitet wäre ...*]

Damit Ihr noch etwas mehr zu schreiben habt, schicke ich hiermit meine Regeln zum Armdrücken in heruntergekommenen Kneipen. Die Idee kam mir gestern Abend, als der Söldner meiner Gruppe mal wieder eine Kneiptour machen wollte.

UND ZWAR LÄUFT DAS FOLGENDERMASSEN:

Als erstes wird überprüft, welcher der beiden Kontrahenten den höheren RW hat. Dieser hat dann die initiative und kann bestimmen, wer als erster „angreifen“ darf, wobei ein Angriff bedeutet, daß der Angreifer versucht, den Arm des Gegners Richtung Tischplatte zu drücken. Es wird ganz normal ein W20 geworfen und auf das Ergebnis der KAW addiert. Der Angegriffene kann nun seinerseits eine Abwehr machen, indem er ebenfalls einen W20 wirft und seinen KAW addiert. Ist nun der Angriffswurf höher als der Verteidigungswurf, so senkt sich der Arm des Angegriffenen um 30 Grad der Tischplatte entgegen. Ist der Angriff kritisch, so senkt sich der Arm des Angegriffenen sogar um 60 Grad. Genau das gleiche passiert bei einer verpatzten Abwehr. Bei einem verpatzten Angriff verliert der Angreifer 30 , was auch bei einer kritischen Abwehr geschieht.

Verloren hat am Ende derjenige, der als erster 90 Grad verloren hat, also dreimal häufiger erfolgreich angegriffen wurde.

Natürlich geht so ein „Kampf“ nicht spurlos an den Armdrückenden vorüber, weshalb sie pro Runde Grad/2 AP verlieren. Sollte dabei ein Kämpfer keine AP mehr besitzen, so bekommt er eine WM -4 sowohl auf Angriff, als auch auf die Abwehr.

Sicherlich übervorteilt diese Regel Charaktere mit einer Stärke von 100, die zusätzlich Athletik gelernt habe. Aber wer von denen hat es nötig sein Geld mit Armdrücken zu verdienen?

Na dann bis bald,  
HHW

*Autor: HHW*

## 6.1 Anmerkung von Pille

Im Waeland-Quellenbuch vom Gildenbrief sind außer Armdrückregeln auch noch andere spaßige Kneipenspiele enthalten. Ergänzungen zu diesen stehen im „Frosthexer“

## 7 Midgard 1880 / Spiele '94 – Erste Eindrücke

Freitag, der 21.10. Ich betrete neugierig die Hallen der Spiele'94 in Essen. In gespannter Erwartung auf Midgard 1880, die vielen Rollenspielstände und das Gewirr von „Spielern“. Wir (zwei Freunde im Gepäck) durchstreifen die Hallen, vorbei an „normalen“ Spielen, hinein in die Halle der Rollenspiele. Hier sind viele Stände der Rollenspielläden, Gilden und Liverollenspiel-Anbieter. Als ich bei der Drachenschmiede die tollen Schwerter (Latex und Stahl) sehe, wird es mir ganz warm ums Herz (von den Preisen rede ich hier mal nicht). Helme, Kettenhemden und Masken... genial.

Da ! An einem Stand sehen wir eine Ausgabe von Midgard 1880 ! Auf die Anfrage, ob man mal reinschauen dürften, hörte man nur „is nich“. Das regte bei uns nur den Reflex „dann kauf ich hier auch nich“ an. Leicht säuerlich taperten wir weiter und entdeckten schließlich den Midgard-Stand. Neben diversen Ausgaben der Gildenbriefe, Abenteuer, lag dort auch eine (offene!) Ausgabe von Midgard 1880.

Gespannt blättern wir uns durch die Seiten der Regelerweiterung und... waren leicht enttäuscht (1. Eindruck nach ca. 5–10 Minuten):

- **Aufmachung OK** (wie gewohnt)
- **neue Fertigkeiten** einige wie: Okkultismus, Einbrechen, Maschinenkunde...  
**Eindruck:** nichts, wo man gesagt hätte: „genial“ aber wie immer sauber
- **neue Klassen** Reiseberichterstatter, Archäologe, Detektiv...  
**Eindruck:** naja, auch nichts, auf das man nicht selbst gekommen wäre...
- **Charakterblätter** haben wir bei einer Spielerunde gesehen  
**Eindruck:** ohne Schnickschnack, kein Stil → nur funktionell
- **Waffen** diverse Schußwaffen, vom Revolver bis zur Gettling-Gun  
**Eindruck:** ordentlich (siehe Sprengstoffe :)
- **Magie** Magie wird, glaube ich, auf sage und schreibe 1 Seite abgefaßt  
**Frage:** Wo ist denn da die Magie geblieben ?  
**Antwort/Stand:** Na 1880 ist halt mit Magie nicht mehr soviel los, nur wenige Gruppen praktizieren okkultistische Sitzungen, etc. Magie lief im Rahmen der „Shamanistischen“ Magie vom Ur-Midgard ab (könne also von dort übernommen werden). Aber Erweiterungen seien geplant.  
**Eindruck:** Wo ist meine Magie ? Das bedeutet: Verwendung der alten Sprüche... nix neues !?!

### **Gesamteindruck:**

Dazu sage ich nur folgendes: Ich hatte genug Geld dabei. Vor der Messe war ich sicher **mit** Midgard 1880 wieder nach Hause zu fahren (wie auch einer meiner Begleiter). Ergebnis nach der Messe: Ich habe es (noch) nicht, weil das, was ich gesehen habe, mich nicht überzeugt hat. Ich hatte vor allem mehr Ideen im Bereich Magie oder Dämonen (ähnlich Cuthulhu) erwartet.

### **Mein Tip:**

Schaut Euch Midgard 1880 vor dem Kauf an. Es steckt viel Arbeit drin und wird sicherlich dem einen oder anderen gefallen...

*Autor:* Dogio the Witch

P.S.: Pille wird sicherlich im MD-6 auch noch seinen Senf dazu abgeben. Ihr dürft drauf gespannt sein, wir haben nämlich recht unterschiedliche Geschmäcker...

## 8 Impressum

Diesmal beteiligte Personen:

<b>Hendrik S. Roepcke</b>	<code>panther@toppoint.de</code>
<b>Uwe Lerch</b>	<code>lerchu@hp817s.rz.uni-duesseldorf.de</code>
<b>Bernd</b>	(sorry, haben keine E-Mail-Adresse)
<b>HHW</b>	<code>HHW@hacon.de</code>
<b>Marcus Pillekamp</b>	<code>Pille@unidui.uni-duisburg.de</code>
<b>Uwe M.</b>	<code>Dogio@unidui.uni-duisburg.de</code>
<b>Klaus Singvogel</b>	<code>kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de</code>

Das Midgard-Digest soll eine Ideenquelle für Spielleiter und Gruppen sein, die das Midgard-system verwenden. Um sich mit einem Artikel zu beteiligen, zu Subscriben oder Unsubscriben, genügt eine Nachricht an: `Pille@unidui.uni-duisburg.de` oder `Dogio@unidui.uni-duisburg.de`  
Inzwischen auch über FTP erhältlich:  
`ftp.uni-erlangen.de` (/pub/games/roleplay/midgard/digest)  
`ftp.sun.rz.tu-clausthal.de` (/pub/special/rpg/midgard)

**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<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91634 Wilburgstetten – Dezember 1994.

Vielen Dank !

Viel Spaß in der Zukunft !

Und nicht vergessen: Das Mailen ist des Müllers Lust !

Das Midgard - Digest