

Midgard

D i g e s t

V7

Und wieder eine vollgepackte neue Version des Midgard-Digests ! Eine kleine Änderung: Wir verschicken ihn ab jetzt nur noch in einem Part. Die Leute in den Netzen scheinen ihn ja trotzdem zu bekommen. Wenn jemand damit Probleme hat und die entsprechenden Newsgroups im de/maus/zerberus-Netz nicht lesen kann, der solle sich bitte melden. Das Splitten ist immer eine Heidenarbeit. Ich hoffe, Euch gefällt die vorliegende Ausgabe ! C U

Pille.

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

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----|--|----|
| 1 | Indexdämonen | 2 |
| 2 | Neulich beim Rollenspiel | 2 |
| 3 | Thorir Thorinson — Ein etwas anderer Midgard-Charakter | 4 |
| 4 | Chameleonfliege (Neues Monster) | 6 |
| 5 | „Lied des Schutzes“ (Bardenlied) | 7 |
| 6 | Midgard - Abenteuer 1880 | 7 |
| 7 | Cons, Cons und nochmal Cons | 9 |
| | 7.1 Hannover Spielt 3 — 18. - 19. März 1995 | 9 |
| | 7.2 UniCon 14 | 9 |
| 8 | Antworten oder Fragen auf die Fragen | 10 |
| 9 | Kritik am Midgard-Digest | 12 |
| 10 | Impressum | 13 |

1 Indexdämonen

Indexdämonen sind kleine, übernatürliche Wesen, die intuitiv das in Büchern gespeicherte Wissen spüren. Nennt man ihnen ein Stichwort, so suchen sie aus einer Sammlung von Büchern die passenden Bücher heraus. Höhergradige Indexdämonen haben zusätzliche Fähigkeiten (s.u.). Der Indexdämon schließt sich hauptsächlich Abenteurern mit $In > 80$ an, wobei jedoch auch magische Mittel der Intelligenzsteigerung berücksichtigt werden.

Obwohl Indexdämonen ziemlich intelligent sind, interessieren sie sich nur für Bücher. Sie sind daher nicht als Späher o. ä. einzusetzen.

Ein Indexdämon muß jeden Tag mit einem Stückchen Pergament gefüttert werden (50 * 50 cm). Füttert man einen Indexdämon Grad 1 einen Monat lang mit 10 * 10 cm Zauberpergament (50 * 50 cm = 200 GS), so kann er zum Grad 2 Indexdämon werden (Prüfwurf gegen IN des Meisters). Wie man seinen Grad noch höher steigern kann, ist nicht bekannt.

Indexdämonen sind graue Kreaturen, d. h. trotz ihres Namens keine Dämonen im engeren Sinn. Sie schließen sich freiwillig einem Abenteurer an, sofern sie nicht schon einen Meister besitzen und einen Widerstandswurf nicht geschafft haben.

($W\% = In(\text{Abenteurer}) - 25 * \text{Grad/Dämon}$; auch hier wird magische Intelligenzsteigerung berücksichtigt). Sie lösen sich wieder von ihrem Meister, wenn dieser sie nicht gut behandelt, sie nicht regelmäßig füttert und begeben sich in die nächste erreichbare Bibliothek. Dieser Dämon kann von demselben Abenteurer nicht mehr gebunden werden.

Indexdämonen werden gerne in großen Bibliotheken genutzt, wobei sie dann meist an den obersten Bibliothekar gebunden sind (dabei stellt sich das Problem, sie davon abzuhalten, den Buchbestand zu fressen). Freie Indexdämonen halten sich bevorzugt in alten Geheimbibliotheken auf, wobei bei der Konzeption berücksichtigt werden muß, daß ein gewisser Prozentsatz der Bücher (an)gefressen ist.

Alle Indexdämonen beherrschen als Fähigkeit eine Abart des Zaubers **Verwandeln** (1AP; psy; Zd = 1sec; Wd = unbegrenzt; Wb = Z; in ein Buch, gibt Rüstungsklasse LR; Biß+5; 1W6-2). In seiner natürlichen Gestalt hat der Indexdämon keine Angriffsmöglichkeiten. Tötet ein Abenteurer einen Indexdämon (pfui!), so werden ihm die EP als ZEP und nicht als KEP gutgeschrieben.

Werte:

Grad 1: 1LP, 3AP; In (m)=50; Ab=15

Res.= 15/15/15; RW=95; B=70

Fhg.: sucht Bücher zu einem Thema

Grad 2: 2LP, 6AP; In (m)=75; Ab=17

Res.= 17/17/17; RW=100; B=80

Fhg.: wie Grad 1; schlägt außerdem die richtigen Seiten auf.

Grad 3: 3LP, 9AP; In (m)=80; Ab=18

Res.= 19/19/19; RW=105; B=90

Fhg.: wie Grad 2; verfaßt außerdem Abstracts zu den Schlagwörtern

Grad 4: 4LP, 12AP; In (m)=100; Ab=19

Res.= 20/20/20; RW=110; B=100

Fhg.: wie Grad 3; kann globale Recherchen durchführen

Wie lange jeweils ein Recherche dauert, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Autor: Markus Nickl

2 Neulich beim Rollenspiel

Ein Abenteuervorschlag etwas anderer Art

Michael Rettelbach

Kurz die Voraussetzungen, die zu diesem Abenteuer geführt haben:

- Ich war längere Zeit am Stück Spielleiter in dieser Gruppe, hatte aber erstmal keine Lust mehr, und vor allem auf die Schnelle nichts auf Lager.
- Meine Frau (Martina) hätte schon Lust gehabt, es wäre aber ihr erstes Abenteuer gewesen (als erstes Abenteuer leitet man am besten ein selbergemachtes, weil man da nicht alle Zusammenhänge lernen muß, sondern intuitiv weiß – so jedenfalls meine Meinung)

- Es waren noch 3 Stunden bis die Leute zum Spielen gekommen sind.

OK, wir sind auf die Idee gekommen (in Anlehnung an ein Erlebnis, das ich auf den Erlanger Spielertagen hatte), die anderen kräftig reinzulegen. Es ist folgendes dabei herausgekommen:

Meine neue Figur (Nimaminon, Sp als ?? getarnt) stößt in einer Kneipe auf die Gruppe, und bringt einen Auftrag mit:

Einem Weisheitsorden einige Tagesreisen weiter wurde ein wichtiges Artefakt gestohlen. Es soll in einem Kloster sein, das von einem schwarzen Orden bewohnt wird, das Kloster befindet sich einige Tagesreisen weit im Dschungel. Der Weisheitsorden will das Ding wieder zurückhaben, können es aber nicht selber machen, da ihre magische Ausstrahlung sie verraten würde. *bla bla* ...

Für alle war es das langweilige Standardabenteuer, *gähn*, jeder war froh, daß überhaupt einer sich erbarmt hatte zu leiten, und außerdem war es ja Martinas erstes Abenteuer, so daß man ihr einiges verzeihen konnte. ...

Man ist also losgegangen und hat sich nach beiden Orden erkundigt, und festgestellt, daß sie existieren, vom genauen Standort des schwarzen Klosters hatte man aber nichts erfahren. Aber da hatte ja Nimaminon eine ungefähre Beschreibung seiner Auftraggeber. Insbesondere konnte keiner direkt bei dem Weisheitsorden nachfragen, da er zu weit entfernt war.

So ist man also gemeinsam in den Dschungel gezogen um das Artefakt zu finden.

Die wahre Geschichte:

Der Auftrag war von Nimaminon nur erfunden. In Wirklichkeit war er mal Novize im schwarzen Orden, ist aber wegen Unfähigkeit rausgeschmissen worden (bzw. hat sich rechtzeitig verpißt). Um sich für die schlechte Behandlung beim Orden zu rächen und um eine finanzielle Grundlage für ein neues Leben anderswo zu haben, hat er beschlossen, ein Artefakt aus dem schwarzen Tempel zu stehlen. Dafür brauchte er die Abenteurergruppe.

N. hatte natürlich gute Ortskenntnisse dort, die er so weit wie möglich verbergen mußte.

Die Gruppe hatte einige Chancen den Betrug zu merken.

- Die Ortskenntnisse
- kurz vor dem Tempel ist man auf andere Novizen gestoßen. N. hat natürlich darauf plädiert diese sofort und möglichst lautlos plattzumachen (damit sie ihn nicht erkennen). Das ist einigen bereits verdächtig vorgekommen.
- Nachdem sich dann alle dazu überreden ließen zuzuschlagen, ging es doch nicht so schnell, wie eigentlich nötig gewesen wäre, so daß die Novizen noch etwas von „Verräter“ rufen konnten.
- Bei diesem und einem weiteren Kampf haben sich die Gegner in erster Linie auf N. konzentriert.

Trotz jeden Verdachtes haben die anderen noch weiter mitgemacht, so daß Nimaminon bei der entscheidenden Falle des Ordens (wenn man das Artefakt anfaßt, dann klappt der Boden des Tempels nach unten und die Türe verschließt sich) vor der Türe Schmiere stand (er hat bei einem seiner „Kumpels“ im rechten Moment auch noch mit einem kleinen Schubbs nachgeholfen, damit wirklich **alle** in die Falle gehen). Das Artefakt verschwindet mit auslösen der Falle und erscheint in einem Nebenraum des Tempels, der von außen zugänglich ist. Nimaminon wußte als ehemaliges Mitglied des Ordens davon und mußte das Artefakt nur noch aufsammeln und schnellstens abhauen.

Das Ende: Der Orden hätte hier alle plattmachen können (sollen), aber das wollten wir nicht. Also sind sie mit einem Geas ausgerüstet auf den Weg geschickt worden, um Nimaminon zu finden. In diesem Moment war ich dann schon Co-Spielleiter, da ja sowieso jeder wußte, daß alles abgemachte Sache war. Am zweiten Abend, an dem das Abenteuer zu Ende gespielt wurde, konnte ich dann leider nicht mehr dabeisein. So wurde N. irgendwann gestellt und unter Vorsichtsmaßnahmen an die schwarzen Priester übergeben. Er hat es nicht überlebt.

Man hätte hier noch mehr daraus machen können. Immerhin waren einige der Spielfiguren eher weiß eingestellt, hatten aber das schwarze Geas. Nimaminon hatte also eigentlich auch in ihrem Sinne gehandelt, dem Bösen Schaden zuzufügen. Aber was soll's. Die Gesichter der anderen Spieler in dem Moment als der Betrug aufflog waren wirklich Gold wert. Ich werde es mit einer anderen Figur nicht leicht haben, in dieser Gruppe wieder mitzuspielen. So ganz freimachen von dem Gedanken „der hat uns schonmal über's Ohr gehauen“ kann man sich als Spieler eben doch nicht.

Viel Spaß ...

Michael

Autor: Michael Rettelbach

3 Thorir Thorinson — Ein etwas anderer Midgard-Charakter

Heute wollte ich Euch mal meinen Lieblingscharakter vorstellen, der leider in Rente gegangen ist, da die Ywerdon-Kampagne abgebrochen wurde, an dem er beteiligt war ;(. (Für Regelfanatiker ⇒ Dies ist ein Kampagnencharakter er hält sich in vielen Teilen **nicht** ans Regelwerk, mit voller Absicht !) Er ist speziell auf die anderen Charaktere abgestimmt, um diese optimal zu ergänzen (insg. waren es mit ihm 4). Die Charaktere hatten bewußt keine feste Charakterklasse, es waren alles Individualisten bei den es mehr auf deren Geschichte und pers. Neigungen ankam. Aber genug gesülzt :

Thorir Thorinson – Abenteurer (Spämannr/Seewolf) → Waeland-Quellenbuch

Grad 5 – Rasse Zwerg

Spezialisierung Schlachtbeil

Herkunft: Waeland/Dvarheim

Glaube: Lishandi (wF)

Stand: Volk

Alter: 52 Jahre

Gestalt: Dick (7)

Gewicht: ujuju

Größe: 1,44 Meter

Beruf: Zimmermann (BEW:14)

Sprachen: Welska4, Erainisch4, Twyneddisch4, Zeichensprache2

| |
|---|
| St 94 Ge 89 Ko 100 In 76 Zt 91 Au 33 pA 21 Sb 65 Kraftakt 9% HGW 80 RW 80 B 22 Gift 75 Psy +16 Phy +18 Phk +12 |
|---|

Angriffsrang:

| | gegen (leichte/schwere) Rüstung | |
|--------------|---------------------------------|---------|
| Schlachtbeil | 60 | +1 / -2 |
| Streitaxt | 80 | +0 / +0 |
| Dolch | 100 | -2 / +2 |
| Waffenl. K. | 100 | -2 / +2 |
| Bogen | 80 | — / — |

LP 22 **AP 31** GFP 3585 noch ZEP 118

Boni:

Aus +6 Schaden +2 Ang +0 Abw +1 Zbr +2 psy +4 phs +4 phk +0

Abwehr +14 (+13 Gerüstet und Bewaffnet)

RK = KR, Helm mit Nackenschutz aus Leder

Fähigkeiten:

| | |
|---------------------|----------------------------------|
| Klettern +12 | Überleben (Gebirge/Schnee) +6 |
| Reiten +12 | Nachtsicht (angeboren) |
| Schlittenfahren +12 | Wissen v.d. Magie |
| Schwimmen +15 | Runenwurf |
| Seilkunst +12 | Lesen/Schreiben (Waelisch/Runen) |
| Sagenkunde +8 | Athletik +1 |
| Laufen +2 | Lesen v. Zauberschrift |
| Trinken +12 | Faustkampf |
| Kampf zu Pferd | Kampf zu Schlitten |
| Himmelskunde | Landeskunde (Waeland) +7 |
| Beidh. Kampf -4 | |

Waffen:

Schlachtbeil +9 (1W6+5)

mag. Schlachtbeil (+2/+2) +11 (1W6+7)

Streitaxt +9 (1W6+3)

waffnl. Kampf +9 (1W6-1)

Dolch +7 (1W6+1)

Bogen (Zugstärke !) +7 (1W6+2)

Zauber:

Austreibung des Bösen (Runenstab)
Bannen v. Dunkelheit (Runenstab)
Erkennen v. Zauberei (Siegel)
Kälteschutz (Siegel)
Macht über das Selbst (Siegel)

JaJa, auch die gibbet so nicht in den Regeln, schreib mir, wenn Du genaueres wissen willst.

Und jetzt das eigentlich Wichtige:

Die Charakterzüge der SpF:

Was mag ich gerne ?

- Eine gute Pfeife, einen Krug Bier, bevorzuge allerdings Met
- Gebirgslandschaften
- Einen klingenden Geldbeutel
- Mit meinem Dickkopf dem Gegner die Nase tiefer ins Gesicht drücken
- Vidhingfahrten und überhaupt die See (dann wird mir richtig kribbelig in den Füßen und Fingern)

Welche Dinge verabscheue ich ?

- Regenwetter (Ich werde davon melancholisch und mürrisch)
- Feiglinge

Welches ist meine pers. Phobie ?

- Berggipfel (ich bin es gewohnt **in** Bergen zu leben, aber nicht **auf** !)
- Und damit verbunden habe ich panische Höhenangst
- Das ich meine Füße sehen kann (weil ich zu viel abgenommen habe)
- Panische Angst vor Baumkämpfern
- Furchtbare Angst vor einem Pr/Kr mit Tierschädelhelm (drei Hörner), Katana, Jagdhorn und dessen Hornstoß

Was sind meine charakt. Stärken ?

- Ziemlich Trinkfest
- Freunde sind mir sehr wichtig: man kann sich auf mich verlassen
- Kämpfe wie ein Fels in der Brandung
- sehr Religiös

Was sind meine charakt. Schwächen ?

- Mich treibt es immer wieder zur See (Wie sich das gehört !)
- Nicht immer der beste Zeitgenosse (ausgesprochen dickköpfig, aufbrausend gegenüber der Obrigkeit (Wenns nicht die meines Volkes ist), bei Regenwetter sehr störrisch und mürrisch, ich kann aber anders, **wenn ich will**)
- Habe Angst vor dem Klabaوترmann

Wie sehe ich genau aus ?

Klein und unheimlich breit und dick, ich habe eine Knollennase und mittelgroße Ohren, die in einem sonst knorrigem Gesicht, teilweise von meiner dunkelroten Haartracht (polang, zum Zopf geflochten) verdeckt werden, darunter beginnt ein langer, gutgepflegter Bart, der auch teilweise Zöpfe beinhaltet (Mein ganzer Stolz!). Ich habe braune, aufgeweckte Knopfaugen. Um den Hals trage ich an einer Lederschnur einen Bergkristall, ein Zeichen Lishandis, der Bewahrerin, das die Ewigkeit ihrer Schöpfung und ihres Schutzes symbolisiert. Ich trage eine prächtige Kettenrüstung über einem dicken Lederwamms, daß mit Schafsfell dick gefüttert ist. Dazu trage ich eine passende Lederhose, die ebenfalls auf die gleiche Art und Weise

gefüttert ist. Unter dem Kettenhemd sieht man eine Lederschürze hervorlugen, in der allerlei verstaut ist (Taschen befinden sich unter der Schürze). Das gesammte Leder ist einheitlich hellbraun gehalten. Im prachtvollen Waffengürtel hängt eine ebenso prachtvolle Streitaxt und ebenso ein kurzer, mit breiter Klinge versehener Dolch. Über dem schweren, aber aus Leder höchster Qualität, gearbeiteten Rucksack, liegt über die Schulter gehängt, ein kurzer Bogen, ein Lederköcher und ein Seil. Das Auffälligste ist allerdings das lässig auf die Schulter geschwungene Schlachtbeil, das ebenso schlachterprobt aussieht, wie der Mann und das schwerbeladene zöttige Pony, das er am Zügel führt.

Was mein Charakter vor der Kampagne erlebte:

Ich wurde in Dvarheim, Waeland geboren. Bei meinem Vater, Thorin Oakshield lernte ich den Beruf des Zimmermanns. Er versorgte die heimischen Stollen mit Abstützvorrichtungen. Von meiner Mutter, Elan Thrainslaugther, die Tochter einer Spaekona, lernte ich unter anderem auch die Kunst des Runenwurfs und wurde mit unserer Schutzgöttin, Lishandi, der Bewahrerin vertraut gemacht. Um die Kunst des Zimmermanns zu verfeinern, trat ich im jungen Alter von 30 Lenzen die Reise nach Boras an, eine Hafenstadt der Langbeine. Ich fand dort Tätigkeit bei dem aufgeschlossenen Schiffsbauer Astryd Styrdson. Meine erste Vidhingfahrt lernte mich das Meer zu lieben. Die Möwen wurden meine Freunde, die mir viel von fremden Ländern erzählten und so das Fernweh in mir weckten. Ich begann es zu lieben, wenn mir die Gicht ins Gesicht schlug. Kein Schiff war vor dem unseren sicher. Manch einer bekam mein Beil zu spüren. Als wir eines Tages in den River Runan einfuhren, wurde unser Schiff mit Brandpfeilen durch die Stadt Cuanscadar beschossen und versenkt. 18 Mann der Besatzung fuhren auf gen Walhalla und der Rest wurde gefangengenommen und wegen schweren Raubmordes an zahlreichen Erainnischen Händlern zum Tode verurteilt. Loki nahm sie mit sich. Ich wurde im Tosen der Frühlingsstürme übersehen und konnte mich ans Ufer retten bevor ich ins offene Meer hinaustrieb. Von dem Schicksal meiner Kameraden hörte ich erst später. Ich wanderte zur waelischen Ansiedlung Tan Bier südlich von Quihpur um dort mit dem nächsten Schiff Heimwärts zu fahren. Zuhause nahm ich mir meinen treuen Gefährten „Jumper“ und fuhr zurück, um dieses wunderbare Land zu erkunden.

„Jumper“

Typ: Schlachtpony

Int t70 HGW 81 RW 61 B 42

Gift 37 psy +11 phy +13 phk +11

Sprungkraft +4

Wendigkeit -2

Vertrautheit 0

Ruhe -1

Angriff: Hufschlag +6 (1W6+1)

Abwehr +12

Rk = TR

LP 14 AP 19

Und hier endet er ... schreibt an mich, wenn ihr Fragen habt. Im Ganzen soll dies eine Anregung sein, seinen Charakter auszuarbeiten und ihm Lebendigkeit zu verleihen.

Thorir Thorinson alias Marcus Pillekamp

Autor: Pille

4 Chameleonfliege (Neues Monster)

Chameleonfliege

LP 1 AP 1 RW 120 B 1/100

Angriff: +15 (Stich: überträgt magische Krankheit)

Abwehr: +15

Beschreibung: Magisches Insekt, daß laufend die Farbe wechselt und sich dem Hintergrund anpaßt. Kommt bevorzugt in den Dschungeln Midgards vor, aber auch mit 5–15% in jedem Wald. Es tritt nur im Schwar von 50 bis 200 Tieren auf und ist im Spiel wie ein Schwarm zu handhaben. Wird nach dem Schwarm geschlagen, so greift der Schwarm an. Wird eine Person gestochen, so muß er einen PW:Gi +30 machen, sowie einen PW:phkZR +40. Mißlingt einer der PW, so wird er von einer magischen Krankheit befallen die W6 Stunden später zum Ausbruch kommt. Im Laufe der Krankheit wechselt das Opfer laufend die Hautfarbe, um sich dem Hintergrund anzupassen (besonders lustig wird es auf einem bunten Markt oder ähnliches). Die Krankheit dauert W6 Wochen. Nach Abklingen der Symptome besteht eine 30%ige

Wahrscheinlichkeit für einen Rückfall. Wird die Krankheit nicht mit *Bannen von Zauberwerk und Heilen von Krankheit* geheilt, wird sie nach weiteren 6 Monaten dauerhaft.

Autor: Matthias Neussel

5 „Lied des Schutzes“ (Bardenlied)

„Lied des Schutzes“

Stufe 3

Instrument: beliebig

Der Barde errichtet mit dem Lied eine magisches Schild in Form einer Halbkugel mit einem Durchmesser von 8m, das keine Materie und keine Magie, es sei den sie ist höher als die Stufe des Bardens, durch läßt. Allerdings kann auch keine Materie oder Magie von innerhalb des Schildes nach außen gelangen. Das Schild besteht nur solange der Barde spielt (bzw. solange seine Puste reicht).

Autor: Matthias Neussel

6 Midgard - Abenteuer 1880

An dieser Stellen nun auch mein Senf. Das ich mit Dogios Meinung nicht übereinstimme, war klar. Ich habe mir 1880 zugelegt und auch von vorne bis hinten reingefahren: Eine runde Sache, ein klarer Leitfaden ist vorhanden, das Regelwerk ist nicht so umfangreich wie Midgard - DFR, da hier auf Zauberei in erster Linie verzichtet wird. (Was nicht unbedingt ein Nachteil ist).

Als erstes das Vorwort: In diesem Text wird auf leicht verständliche Weise erst einmal erklärt, worum es sich bei Rollenspielen überhaupt handelt ... Ich habe selten eine bessere Erklärung gelesen, sie ist, wenn man sie ein wenig beschneidet, universell für alle Rollenspiele gültig und vermittelt das Ganze auf so eine einfache Art und Weise, das jeder Laie nach durchsicht dieses Textes genau wissen müßte, worum es geht. Auf alte Midgard-Hasen wird wie auch im ganzen Regelwerk extra eingegangen. Man benötigt allerdings kein Vorwissen, da 1880 in sich abgeschlossen ist, d.h. es ist **keine** Regelerweiterung für Midgard - DFR.

Das 1. Kapitel erzählt von der Welt von 1880. Hier werden die Helden ausführlich behandelt (In Klammern stehen Untergruppen, die die selben Lerngruppen benutzen) :

- Agent (Geheimpolizist, Spion)
- Archäologe (Historiker, Anarchist)
- Arzt
- Diplomat
- Entdecker (Großwildjäger, Afrikaforscher, Polarreisender)
- Feldforscher (Geograph, Völkerkundler, Sprachwissenschaftler, Reiseschriftsteller)
- Glücksritter (Weltenbummler, Hochstapler, Juwelendieb, Betrüger)
- Händler (Handelsschiffer)
- Ingenieur (Bauingenieur, Bergbauingenieur, Erfinder)
- Journalist (Schriftsteller)
- Kirchenmann (Pfarrer, Missionar, Ordensbruder)
- Kriminalist (Polizist, Kriminalbeamter, Detektiv, Versicherungsdetektiv)
- Künstler (Musiker, Sänger, Schauspieler, Maler, Artist)
- Naturforscher (Botaniker, Zoologe)
- Soldat

Natürlich kann man sich auch einen anderen Charakter ausdenken, man wählt dann einfach eine Obergruppe (z.B. für einen Dichter die Künstlergruppe). Einige Probleme werden die Frauen mit 1880 haben. Zu dieser Zeit war die Stellung der Frau noch nah dem Hausvieh (: -)). Frauen hatten z.B. noch kein Wahlrecht (kein Kommentar). Aber sie dürfen natürlich auch Abenteuerinnen übernehmen. Dies geschieht dann meist vor dem Hintergrund einer reichen Witwe oder der Frau eines reichen Mannes. Hier werden auch einige zeitgenössische Beispiele genannt. Frauen haben normalerweise in 1880 immer Nachteile, ist nun mal die Zeit. Danach wird auf den Ablauf eines Abenteuers eingegangen, und das „Handwerkszeug“, die Wurfelwürfe gelernt.

Im 2. Kapitel erschaffen wir dann unseren Abenteurer. Hier gibts nun einige kleine Änderungen. Die Basiseigenschaften bestehen aus Stärke, Geschicklichkeit (die Fingerfertigkeit), Gewandtheit (Körperbeherrschung), Konstitution, Intelligenz und Mediales Talent. Das Zaubertalent wird von diesem abgelöst,

bzw. entfällt. Das Mediale Talent steht für die übersinnliche Wahrnehmung des Charakters. Die Abgeleiteten Eigenschaften sind: Reaktionswert, Handgemengewert und Willenskraft. Willenskraft läßt den Abenteuerer einen ungewollten Nieser (*Hatschi*) unterdrücken. Die alte Tabelle für die Bonis und den restlichen Kram gibts übrigens auch nicht mehr, hier wird alles berechnet (was die Sache für Charaktergeneratoren einfacher macht :-)). An dieser Stelle noch ein Hinweis, das zur Charakterkreation eigentlich nicht mehr das Regelwerk benötigt wird, es steht eigentlich alles auf dem Sichtschirm, sogar die Lerntabellen, doch zu diesem später. Es folgen Schadensbonus und Bewegungsweite. Weiter geht es dann mit dem äußeren Erscheinungsbild wie Aussehen, Körpergröße und Gewicht. Danach kommt die persönliche Ausstrahlung und Selbstbeherrschung. An dieser Stelle Kritik: Wofür braucht man eine Unterteilung von Geschicklichkeit und Gewandtheit oder Willenskraft und Selbstbeherrschung. Selbstbeherrschung ist von Willenskraft und Intelligenz abgeleitet. *kratz am imaginären Bart* Brauchen wir diese Einteilung wirklich, macht das alles die Sache nicht bloß komplizierter? Sei dahingestellt, vielleicht habt ihr ja auch eine Meinung. Was braucht ein guter Abenteuerer noch? Klar: LP und AP. Zur Abwehr gibts jetzt zusätzlich noch Ausweichen, die Abwehr für den Nahkampf und das Ausweichen für den Fernkampf. Und jetzt eine sehr positive Neuerung, die man meiner Meinung nach direkt so ins alte Midgard übernehmen sollte: Ein Abenteuerer hat Sinne, dieser sechs! Da sind sie: Hören, Sehen, Tasten, Riechen, Schmecken und sechster Sinn. Sie zusammen könnte man auch die Wahrnehmung des Charakters nennen. Die Tabelle für Angeborene Fähigkeiten gibts nun auch hier: Allerdings mit positiver (oder besser gesagt negativer :) Erweiterung: für niedrige Würfe werden die Sinne beeinträchtigt, im mittleren Bereich (von 20–80) besser, danach siehts Midgard – DFR ganz ähnlich, abgesehen von Fähigkeiten, die hier anders heißen, anders aufgeteilt werden oder weggefallen sind. Abgeschlossen wird dieser Part mit der Bestimmung des Alters.

Halt! ich habe vergessen, das es auch keinen Grad der Figur mehr gibt. Neue Charaktere hätten Grad 3–4 in Midgard – DFR. Auch der Grad wird von berühmt/berüchtigt ersetzt. Die Lehrjahre des Abenteurers bestimmen die Fachkenntnisse, das Schulwissen und die untypischen Fähigkeiten des Charakters, sprich, hier werden die Fähigkeiten gelernt. Wie oben bereits erwähnt, es existieren Lerntabellen.

Waffenfähigkeiten zählen zu den „normalen“ Fähigkeiten. Auf die Fähigkeiten möchte ich nicht weiter eingehen, das würde den Rahmen sprengen.

3. Kapitel: Hinein ins Abenteuer. Hier die eigentlichen Instruktionen zum Rollenspiel, Prüfwürfe, einsetzen von Fähigkeiten und ähnliches. Der Kampf wird auch hier umfangreich und detailliert erklärt. Dazu kommen noch Kritische Situationen und ihre Behandlung: Absturz, Schadensfolgen wie Lebensgefährliche Verletzungen. Danach tut auch mal Heilung und Erholung gut.

Das 4. Kapitel verschreibt sich der Erklärung der Fähigkeiten.

Im 5. Kapitel gehts um Ruhm und Reichtum. Wie werde ich berühmt und Reich? Ein Charakter wird berühmt, bzw. berüchtigt, was ich sehr originell finde und was dem Zeitgeschehen entspricht. Lösen die Abenteuerer einen Fall und kommen sie dafür in die Zeitung, dann werden sie eben berühmter. Charaktere haben Anfangswerte für diese beiden Werte, Frauen sind von Natur aus berüchtigt, da solche Abenteuererinnen immer schief von der Seite angeschaut werden, da es sich einfach nicht schickt, sich in Betätigungsfelder der Männer einzumischen.

6. Kapitel: Erfahrung und Praxis. KEP, ZEP, AEP und GFP werden abgelöst durch Erfahrungspunkte (EP) und Praxispunkte (PP). Mit diesen kann man neue Fertigkeiten lernen oder die alten sowie die Ausdauer steigern. Das Steigern und Lernen hat sich stark vereinfacht: Unterschieden werden die Fähigkeiten in den Klassen Körperliche, Geistige, Soziale und Waffenfertigkeiten, die jeweils noch mal in leicht, normal oder schwer aufgeteilt sind. Danach richten sich die auszugebenden EP. Das Steigern ähnelt dem Chaosiumsystem, für erfolgreiche Aktionen bekommt man 3 EP und 1 PP. Um zu steigern gibt man für **diese** Fähigkeit nun den PP aus um danach mit 1W20–2 zu würfeln. Der Wurf muß höher liegen als der alte Erfolgswert, sonst muß man wieder einen PP einsetzen und neu Würfeln. Der Anhang enthält zusätzliche Regeln, mit denen man zum Bleistift das Profil eines Charakters bestimmen kann. Auch das altern des Abenteurers und dessen Auswirkung wird hier genaustens behandelt. Gezielte Schüsse sind immer ganz nett, wenn man sie schafft, und es gibt auch auf der realen Welt wilde Tiere und andere Bestien. Hier werden allerdings nur „stinknormale“ Tiere behandelt, einen Yeti habe ich zum Beispiel nicht gefunden. Unsichtbare Gefahren sind Krankheiten, Gifte und Zauberei. Tja, Zauberei wird hier in ca. 1/2 DIN A4 Seite abgehandelt, und es geht sich auch nur um die Fähigkeit zu Zaubern. Zaubersprüche sucht man vergeblich, was ich als auch Cthulhu-Spieler sehr positiv finde. Ist natürlich doof für Leute, die noch nie Midgard – DFR oder sonstige Systeme gespielt haben, aber ob die sich unbedingt mit Magie auf der realen Welt auseinandersetzen wollen ist auch so eine Frage. Die Zauber von Midgard – DFR lassen sich schwubs so übernehmen wie sie sind, nur dessen Abwehr läuft hier anders. Da mein Master momentan daran arbeitet Cthulhu auf Midgard 1880 umzustellen, ist es natürlich eine feine Sache, das man hier viel Spielraum hat. Bleibt das Problem der Beschaffung der außergewöhnlichen Zauberutensilien für Cthulhu

:). Und auch mein Herz als Chemiker hüpfte hier höher, im Anhang stehen zwei Seiten zur Behandlung von Sprengstoffen *kicher verstört*. Zum Abschluß noch der Sichtschild und der weitere

Gesamteindruck:

Am Sichtschild ist meiner Meinung nach funktional nicht auszusetzen, wie oben beschrieben fand sogar die Charaktergenerierung darauf Platz. Wie üblich sind Tabellen für Kritis drauf und andere Lebenswichtige Tabellen, die allesamt stark nach Winword riechen. Negativ finde ich, das der Sichtschild wirklich nur funktional gestaltet ist, die einzige Abbildung ist das Midgard – 1880 Logo.

Ansonsten ist das Regelwerk schön mit zeitgenössischen Abbildungen und Advertisements ausgestattet, was den runden Eindruck verstärkt. Das Regelwerk ist auch dank seines kurzen und präzisen, aber doch hochgradig informativen Inhalts sehr übersichtlich, das Nachschlagen erleichtert auch das Stichwortverzeichnis auf der letzten Seite des Buches. Da Tabellen vermieden wurden, bzw. die nötigen alle auf dem Sichtschild stehen, dürfte das Nachschlagen sowieso oft der Vergangenheit angehören. Ein Dank an dieser Stelle an Heinrich Glumper, dem man seine Erfahrung mit Rollenspielen in jeder Hinsicht anmerkt, und der es geschafft hat, trotz der übermächtigen Vorgabe eines nahezu perfekten Midgard – DFR und Midgard – WDA eine eigenständige, daseinsberechtigte Sache zu erstellen. Ich freue mich auf den ersten Spieleabend mit diesem System ! Aber auch ein wenig Kritik: Warum gibt es keine einzelnen Charakterbögen ? Man muß sich diesen aus dem Heft kopieren, doch auch dieser ist nur schlicht gehalten und erinnert mich von der Gliederung her an den alten DSA- oder den alten Midgardcharakterbogen. Auch Blankokampfpläne sucht man überhaupt vergeblich. Ein Master, der Midgard – DFR nicht hat, ist hier erstmal aufgeschmissen. Midgard – Abenteuer 1880 ist ein Rollenspiel der Gattung Krimi/Horror (wenn man diesen einbaut) vom feinsten. Endlich kann man als Sherlock Holmes Jack the Ripper jagen, den Mord im Orient Express oder die Abenteuer des Indiana Jones nachspielen. Als letztes den Hinweis: Ja, auch bei 1880 liegen Abenteuer bei (Titel: Die Bestie in Menschengestalt) da mein Master das aber irgendwann mit unserer Runde spielen möchte, habe ich da nicht reingeschaut, soll aber ebenfalls nicht von schlechten Eltern sein.

Autor: Marcus Pillekamp (Pille)

7 Cons, Cons und nochmal Cons

7.1 Hannover spielt 3 — 18. – 19. März 1995

Hannover spielt wieder: Wieder, Größer, Satter. Da der Mühlenberg zu eng geworden ist, sind wir diesmal in die Hauptmensa der Uni Hannover umgezogen.

Neben einem Schwerpunkt DSA (aus der Redaktion haben folgende Leute ihr Kommen angekündigt: Ulli Kiesow, Hadmar Wieser, Thomas Römer, Michelle Melchers, Niels Gaul) werden wir wie immer ein vielfältiges Programm für fast jeden Geschmack anbieten.

Turniere sollen zu folgenden Bereichen angeboten werden: AD&D, DSA, Magic the Gath., Darkforce, Avalone.

Desweiteren sind wir dicht dran, einen Stargast aus den USA zu bekommen. Es wird ein Free Form Spiel zu Castle Falkenstein geben und ein riesiges LARPG nach Pendragon Regeln. Sonntags ein große Versteigerung.

Ab Mitte Januar wird ein vorläufiges Programmheft verfügbar sein. Wer uns bis dahin einen Programmpunkt schickt (Spielrunde, Workshop, Seminar...) hat nicht nur freien Eintritt, sondern nimmt zusätzlich an einer Verlosung von Preisen im Werte von über 500,- DM teil (das gleiche gilt für Leute, die sich bis dahin verbindlich als Helfer melden).

Die Formulare für den Eintrag ins Programmheft gibt es gegen 1,- DM Rückporto bei Dirk Remmecke, Postfach 1302, 30955 Hemmingen oder im TBS Hannover, Der Spieleladen Hannover (und bald hoffentlich auch in ca 300 Läden bundesweit).

Weitere Infos können auch bei mir abgefragt werden:

Autor: Ragnar Schwefel (RETNEK@Pinkynet.harz.sub.org)

7.2 UniCon 14

Wir (Arne Stanneck und Michael Sell) Organisatoren des UniCon 14 freuen uns, daß sich die Kunde davon im Lande so weit verbreitet hat. Das UniCon ist eine eintägige Veranstaltung, die zweimal im Jahr stattfindet und sich in Norddeutschland etabliert hat. Der Con im Herbst ist erfahrungsgemäß stärker besucht als der im Frühjahr und wir rechnen wieder mit ca. 400 Besuchern. Wir bieten zwar nur wenige feste offizielle Programmpunkte, aber viel Spielbetrieb für einen konkurrenzlos niedrigen Eintrittspreis von drei Mark. Jeder Spielleiter (egal ob Brett- oder Rollenspiel) bekommt freien Eintritt und ein Getränk.

Da der Con in Räumen der Uni stattfindet, sind Alkohol, Rauchen und Waffen verboten. Es gibt aber antialkoholische Getränke, Knabbersachen und einen Pizzaservice am Infotisch. Mitglieder befreundeter Rollenspielclubs und originell kostümierte Rollenspieler bekommen ermäßigten Eintritt.

An Programmpunkten gibt es wie immer ein oder zwei Rollenspieltourniere, mit Sicherheit ein Midgardturnier, über welches wir aber keine genauen Infos besitzen. Ob es noch ein AD&D-Turnier gibt, ist zur Zeit nicht klar. Des weiteren wird ein Blood Bowl-Turnier stattfinden.

Es gibt wie immer viele freie Spielrunden (RPGs und Brettspiele), einen Bücher- und Spielestand von Fantasia. Ein Liverollenspiel soll auch angeboten werden, Workshops und Diskussionsrunden waren auch im Gespräch. Der Termin für das UniCon 15 (ca. Mai 1995) wird auch auf dem UniCon 14 bekanntgegeben.

Der UniCon ist übrigens eine Veranstaltung des Arbeitskreises Fantasy (AKF) an der Uni Kiel, der seine normalen Spieletreffen jeden Mittwoch von 19 – 23 Uhr in der Vervielfältigungsstelle der Uni Kiel abhält.

Ach ja, das UniCon 14 findet am 12.11.1994 von 12 bis 22 Uhr statt in der Leibnizstraße 10 (Fakultätenblock D) in Kiel.

Der Weg zum Con ist ab Autobahnende (Richtung Uni / Olympiazentrum) ausgeschildert.

Autor: Arne Stanneck & Michael Sell
Organisatoren des UniCon 14

8 Antworten oder Fragen auf die Fragen

Zu den Fragen von Panther:

Panther: Midgard 3 – Kleine Verbesserungen:

Panther: 1. *Blitze* kann nur auf Wesen *schleudern*, die mindestens t- haben!

Erwin Wagner: Warum?

Panther: 5. Versetzt wird das, was zu über 50% von den Versetzten getragen wird.

Erwin Wagner: Das mit dem Zurücklassen ist doch viel lustiger!

Panther: Midgard 3 – Kleinste Verbesserungen:

Panther: 1. *Böser Blick* verrottet auf 1. Zurücknehmbar bis 1.

Erwin Wagner: Was bedeutet das?

Panther: 3. *Elementenwandlung* alle Erden / keine Felsen.

Erwin Wagner: Würd' ich mal als unnötiges Regelgepopel interpretieren.

Panther: 4. *Feuerkugel* (20cm) explodiert relativ lautlos!

Erwin Wagner: Frage des persönlichen Geschmacks.

Panther: 6. Zauberoöl brennt nur 6 KR ca. 50cm hoch!

Erwin Wagner: Hängt vom Jahrgang ab („Ja damals der '54, da hat's vielleicht gebrutzelt“)

Panther: Offene Probleme:

Panther: 1. Die Zauberdauer bei Barden soll erhöht werden?

Erwin Wagner: Nö.

Panther: 5. *Schattenkämpfer*: was kann man holen?

Erwin Wagner: Steht doch im Regelbuch.

Panther: 7. Bewegung im Kampf?

Erwin Wagner: Bitte nicht die einzelnen Felderchen abzählen (wie bei div. KoSims). Action ist angesagt: „Ich setz' über den Tisch hinweg und pflanz' meine Faust auf die dicke Nase des Widerlings...“

Panther: 8. Sö/Kr- Klassen Problem

Erwin Wagner: Gibt's eins?

Panther: 10. Altert der Körper, in dem man verwandelt ist?

Erwin Wagner: Wieso sollte er nicht?

Panther: 15. *Erhebung der Toten*?

Erwin Wagner: Ist möglich.

Panther: 16. 100er Werte-Boni abschwächen?

Erwin Wagner: Na, so viele 100er Werte laufen schließlich auch nicht rum...oder ? (kurz nachgerechnet: Jeder 10te hat einen, oder so)

Panther: 18. GS = Goldpunkte ... Lernen/Dienstleistungen/Tränke ?

Erwin Wagner: Den Lernvorgang kann man auch schön in Abenteuer einbauen, bzw. er liefert oft sogar Anlaß für neue Abenteuer. Stupide Formeln erzielen hier wenig Spielwitz, mehr Spielernerv.

Panther: 19. Altert der Körper, in dem man verwandelt ist?

Erwin Wagner: Ah, das gleiche nochmal, s.o.

Panther: 23. Th, Be abgeschwächt einführen?

Erwin Wagner: Beschwörer abschwächen? Die Armen sind doch froh, wenn sie nicht jeder dahergelaufene Ork umpustet.

Panther: 25. Punktevergabe pauschalisieren & Gruppenpunkte?

Erwin Wagner: Hm, nicht schlecht. Noch dazu: uferlose KEP drosseln und mehr AEP für gute Charakterdarstellung.

Panther: 1. SL plündert Sp

Erwin Wagner: Dann werden sie's schon verdient haben. Außerdem: Alles ist vergänglich...

Panther: 2. Gruppenmord / Sp – Rache

Erwin Wagner: Siehe Punkt 1.

Panther: 3. unspielbare Adv. / mehrere Adv. anbieten ?

Erwin Wagner: Ich dachte, als Spieler habe ich (fast) immer die Entscheidung. Das macht doch wirklich gutes Rollenspiel aus.

Panther: 5. Zwischenrufe/Selbstdisziplin/Regeldiskussionen

Erwin Wagner: Die werden sich nie vermeiden lassen (nie nie nie).

Panther: 6. Krötenschlucken/Manöverkritik

Erwin Wagner: Wer's verträgt.

Erwin Wagner zu den Charakterfragen:

Die Fragen sind wirklich gut und ich mußte schon beim Durchlesen dauernd daran denken, wie die Antworten für meinen (Lieblings-)Charakter lauten. Eine gute Idee, um sich und anderen ein Bild von seinen Charakteren zu vermitteln.

Autor: Erwin Wagner

Panther: 1. Man simuliert einen 60% unsichtbaren Menschen mit *Müds* – einen Geist! Ist es Allgemeinwissen, daß man Geister nur mit magischen Waffen treffen kann? Weiß man, daß man Feuerelementare nur mit magischen Waffen treffen kann? Lasse Feuerelementar erscheinen – treffbar?

Iwashere Im Regelwerk steht:

„Er [der Zauberer] verteidigt sich jedoch normal, d.h. er behält seinen eigenen Erfolgswert für Abwehr und seine eigene Rüstklasse. Natürlich kann der Zauberer mit einem Illusionsschild auch keine Hiebe seines Opfers abwehren.“

Nun weiß jeder, daß mit einem Schild ein Hieb abgewehrt werden kann, trotzdem hilft das dem Zauberer nicht. Wenn also nichtmal die Illusion der natürlichen Verteidigungsmöglichkeiten schützt, wieso dann die von übernatürlichen? IMHO behält der Zauberer auch seine Verwundbarkeit!

Allerdings könnten die Gegner glauben, den „Geist“ nicht verwundet zu haben und Angriffe aufgeben, obwohl ihr Opfer bereits blutüberströmt dasteht ;-)

Übrigens ist mir erst vor kurzem aufgegangen, wie mächtig dieser Zauber überhaupt ist:

Mit *Unsichtbarkeit* kann man sich höchstens gegen den Wind an einem Wachhund vorbeischieben. Aber wenn man Luft illusioniert, sieht der Hund Luft, hört Luft und riecht Luft (wenn sein Resistenzwurf fehlschlägt).

Ja, man könnte dem Hund sogar weiß machen, man wäre sein Herrchen, wenn man diese Person gut genug kennt (mindestens auf Reichweite gewesen ist;-)).

Und der unscheinbare Satz:

Er kann also [...] kämpfen (normal oder als Illusion) [...]

Also als Luft erscheinen und als Zauberer angreifen geht!! (Ich würde aber bei jedem Treffer dem Opfer einen neuen Resistenzwurf zugestehen) Oder welche beeindruckende Resultate könnte ein Zauberer mit einem Dolch erzielen, der in Wirklichkeit ein Zauberer mit einem Anderthalbhänder ist ; -)

Panther: Offene Probleme: [...] 17. Macht über Unbelebtes.....

Iwashere Welches offene Problem gibt's denn da?!

Im Gildenbrief war mal 'ne nette Interpretation:

Es wird eine Kraft erzeugt, als ob man an einer Stelle im Wirkungsbereich **stehen** würde und mit einer Hand zugreift.

Im Zweifelsfall kann der SC also alles mit dem Zauber, was der Spieler mit nur einer Hand vormachen kann :-)

Wo ich gerade über die Interpretation von Zaubern tippe:

Bei *Verfluchen* steht auf S.163 bei Wirkungsbereich 1Wesen/Objekt, bei Wirkungsdauer ein Strich. In der Tabelle 15 aber nur 1Wesen und 10min.

Sicher ein Tippfehler, aber ich hab mich davon mal inspirieren lassen :-). Wird ein magisches Objekt verflucht, ist die Wirkungsdauer permanent und bei magischen Schwertern/Rüstungen gibt's die entsprechenden Auswirkungen (Bonus wird negativ..).

Kann man sich so vorstellen, daß sich der Fluch mit der Magie verbindet und diese unwiederbringlich verunreinigt.

Wie's bei normalen Objekten aussieht, sei jedem selbst überlassen (vielleicht schmeckt eine Suppe mit einem verfluchten Löffel versalzen..).

IMHO macht das den Spruch nicht zu mächtig, denn wer verflucht schon einen Gegenstand, den er genausogut stehlen und selbst nutzen kann?

Autor: Iwashere (Jörg Mintel)

9 Kritik am Midgard-Digest

Hey, Hey, Hey endlich mal was richtig Gutes!!!!

Die beiden ersten Midgard-Digest haben mir sehr gut gefallen. Besonders gut gefallen mit die Feuerrechen und die Knochenkugeln.

Gleich in der nächsten Spielrunde werde ich diese beiden Möglichkeiten austesten. Reaktionsbericht folgt natürlich.

Nicht besonders gefallen mir die „religiösen“ Teilbereiche. Ich bin immer noch der Meinung, daß die Dheis Albi Religion nicht nach Alba paßt. Zu dem Clan-Volk passen besser heidnische Naturgötter. Vielleicht liegt es auch daran, daß ich niemals einen Priester spielen würde. Dieses ständige Bekehren ist zum kotzen.

Die abgedruckten Fähigkeiten Liebeskunst und Zeichnen halte ich für interessant, aber doch ziemlich überflüssig. Bei solchen Fähigkeiten, genauso wie z.B. bei Verhören oder Verführen, beschränkt sich das Spiel dann auf den Erfolgswurf, ohne daß die eigentliche Handlung noch gespielt wird.

Oder habt Ihr andere Erfahrungen mit diesen Fähigkeiten gesammelt?

[Also ich finde das durch Liebeskunst das Risiko des Verliebens einfach höher wird, so daß man nicht mehr bei jedem Kneipenbesuch wie wild rumbaggert, ohne das Risiko sich zu Verlieben, bzw. Verluste hinzunehmen. – Dogio]

Tätowieren im Zusammenhang mit mystischer oder heiliger Tätowierung ist eine klasse Idee. Vorsicht ist allerdings dadurch geboten, daß die Tätowierungen ja permanent wirken werden und somit dem Träger bei geeigneten Symbolen (im Vergleich zu Zaubersiegeln von Thaumaturgen) eine ziemliche Macht verleihen würden.

Man bedenke nur einen „Ganzkörper-tätowierten“, oh Schreck!

Einschränkungen wie hohe Ausbrennwahrscheinlichkeiten (irgendwann ist kein Platz mehr !!!) oder hohe physische oder psychische Belastungen bei Gebrauch müßten dem Mißbrauch gegenüberstehen.

[Mich wundert, daß das die erste Reaktion auf den Aufruf war. Haben denn so viele von Euch gar keine Ideen oder Meinungen dazu ? – Dogio]

Bis denn, Frank

Autor: Frank

10 Impressum

Diesmal beteiligte Personen:

| | |
|---|-------------------------------|
| RETNEK@Pinkynet.harz.sub.org | Ragnar Schwefel |
| psycho.toppoint.de!manicmedic@toppoint.de | Michael Sell |
| wagnere@Infromatik.TU-Muenchen.DE | Erwin Wagner |
| Iwashere | Jörg Mintel |
| ??? | Frank |
| mlrettel@informatik.uni-erlangen.de | Michael Rettelbach |
| msnickl@linguistik.uni-erlangen.de | Markus Nickl |
| Pille@unidui.uni-duisburg.de | Marcus Pillekamp |
| Dogio@unidui.uni-duisburg.de | Uwe M. (Anonymer Alkoholiker) |
| kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de | Klaus Singvogel |

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.

Vielen Dank !

Viel Spaß in der Zukunft !

Und nicht vergessen: Mailt !

Das Midgard - Digest

Der Midgard-Digest ist erhältlich via EMAIL an:

Pille@unidui.uni-duisburg.de
Subject: subscribe Midgard-Digest

Der Midgard-Digest ist erhältlich via FTP an:

ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/midgard/digest)
ftp.sun.rz.tu-clausthal.de (/pub/specials/rpg/midgard)

Über WWW:

<http://www.ang-physik.uni-kiel.de/~hendrik/>

Moderatoren: Pille@unidui.uni-duisburg.de und Dogio@unidui.uni-duisburg.de

– Die Autoren der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.