

# Midgard

## D i g e s t

V20

Dogio's Gem

Hallo !

Und wie versprochen tobte der Wolf in Herne. Der Con der RV-Herne war wirklich überzeugend. Von Freitag 19:00 bis Sonntag 18:00 Rollenspiel **non-stop**, wobei ich hier anmerken muß, daß (von SA auf SO) zwischen 2 und 7 Uhr nur wenig wirklich ins Rollenspiel vertieft waren...

Ich habe mit ein paar „Opfern“ das DDD-Abenteuer „Verlorene Träume“ gespielt (siehe DDD4-Bericht) und dabei mal mein neues CON-System „QCCS“ ausprobiert. Mir gefiel das Spiel sehr gut, obwohl mir als SL hier und da mal ein Fehler passierte (wo ist das Koffein?), aber auch die Spieler brauchten mit verstreichender Zeit immer mehr Bedenkzeit...

Auf jeden Fall: **Fun Pur** ! → Role the Dice !

Dogio the Witch  
16.1.94, Krefeld

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Ungewöhnliche magische und nichtmagische Waffen und Rüstungsteile II</b>	<b>2</b>
1.1	Das Wurfmesser „Scabra“	2
1.2	Eine magische Mistgabel	2
1.3	Der Dolch „Blutsauger“	2
1.4	Besondere Munition II	3
<b>2</b>	<b>Der Marktschreier</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Schmerzüberwindung</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Eine Episode aus dem Rollenspielleben</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Impressum</b>	<b>6</b>

# 1 Ungewöhnliche magische und nichtmagische Waffen und Rüstungsteile II

Wer den ersten Teil meiner Ausführungen über magische Waffen bei MIDGARD gelesen hat, wird sich vielleicht etwas wundern, wenn er diesen zweiten Teil studiert: Hat dieser Webster letztes Mal über Waffen mit zu hohen magischen Boni geflucht, bringt er diesmal plötzlich einen (+5/+2)-Wurfdolch in's Spiel !?! Wie schon gesagt: Eine derart mächtige magische Waffe sollte nach meiner Meinung immer ein Risiko für den Benutzer beinhalten, sei die Chance für den negativen Effekt auch noch so gering. An dieser Stelle Dank an meine Mitspieler Ingo Karsunky, dem Schöpfer Scabras in seiner ursprünglichen Version, und Ralf Strauch, der schon vor geraumer Zeit die „göttliche Mistgabel“ verbrochen hat !

## 1.1 Das Wurfmesser „Scabra“

(magisch/verflucht/beseelt, (+5/+2), ABW10 )

Dieser Wurfdolch orientalischer Machart ist Bestandteil eines verfluchten (Tempel-)Schatzes, dem/den Finder/n sollten in einer alten Schrift (Tempelbibliothek o.ä.) von Anfang an einige Informationen über die eventuelle Gefährlichkeit des Artefaktes zugänglich gemacht werden:

- Der Dolch kann, wenn er erst einmal Blut eines Opfers „getrunken“ hat (z.B. durch Nahkampftreffer), bis zu 250 m hinter einem Fliehenden hergeworfen werden (wobei der Werfer **keine** Bereichsmodifikation für Entfernung erhält → Nahbereichsangriff +5!).
- Der Dolch ist das Werk eines rawindischen Meisterschmiedes, eines Thaumaturgen und eines Beschwörers, die für einen Assassinenorden arbeiteten.
- In Scabra gebunden ist ein mächtiges Wesen der Luft, das dem Dolch seine außergewöhnlichen Flugeigenschaften verleiht. Das Wesen ist zu diesem Dienst gezwungen worden, und wird demjenigen, der den letzten Wurf mit dem Dolch ausgeführt hat, bestimmt nicht freundlich gegenüber stehen.

Das gebundene Wesen ist tatsächlich ein Dschinn, ein Elementarmeister der Luft. Er wird frei, wenn die Waffe zerbricht oder (nur beim Wurf) ein PW:ABW10 gelingt. Der Dschinn wird alle seine Möglichkeiten gegen den Träger der Waffe einsetzen...

## 1.2 Eine magische Mistgabel

(göttlich/magisch, (+1/+2) + „Extra“)

Dieses Artefakt wurde vor langer Zeit einem jungen Bauern von der albischen Fruchtbarkeitsgöttin Vana verliehen (Götter der Situation anpaßbar, so war es halt in unserer Gruppe...). Zu der Gabel gehört ein einfacher, glatter, silberner Ring, der den Träger und die Gabel auf besondere Weise miteinander verbindet: Entfernt sich der Ringträger von seiner Waffe, so spürt er ihren Aufenthaltsort (ähnlich wie *Dinge wiederfinden*), **nur** der Ringträger kann die magischen Kampfwerte der Gabel nutzen. Der Ring kann, einmal auf den Finger gesetzt, nicht mehr abgenommen werden !

Nach 1W20 Tagen wachsen dem Charakter 3 grün-braun-schillernde Hahnenfedern im Haupthaar. Zieht sich die Figur eine Feder aus der Kopfhaut, kann sie für drei Minuten maximal 10 m hoch mit B30 „flattern“. Fehlende Federn wachsen in weiteren 1W20 Tagen nach. Mit dem Erscheinen der ersten Feder beginnt die Figur, täglich bei Sonnenaufgang zu krähen...

Die Mistgabel kann wie ein Stoßspeer geführt werden, mit der Ausnahme, daß Sturmangriffe zu Pferd wegen der etwas geringeren Länge und der geringeren Schaftstärke nicht möglich sind.

Werden Ringträger und Gabel mehr als 30 Tage voneinander getrennt oder zerbricht die Waffe im Kampf, verwandelt sich die Spielerfigur sofort in einen Hahn ! Dieser Effekt läßt sich nur mir erfolgreichem *Bannen von Zauberwerk* durch einen hochgradigen Priester der entsprechenden Gottheit wieder aufheben (gegen Zaubern +22) !

## 1.3 Der Dolch „Blutsauger“

(schwarzmagisch (+1/+1) + „Extra“)

Der „Blutsauger“ ist von seiner Optik her ein einfacher Dolch mit grauschwarzer Klinge und ohne jede Verzierung. Landet ein Abenteurer einen schweren Treffer, so fließt die geraubte Lebensenergie des Opfers in Form von LP dem Angreifer zu, bei einem leichten Treffer erhält die SpF die geraubten AP.

Zerbricht die Waffe, kehrt sich der positive Effekt für den Träger in eine mittlere bis letale Katastrophe um: Er verliert permanent W% Ko, was beim Erreichen von Ko = 0 den sofortigen Tod zur Folge hat...

## 1.4 Besondere Munition II

„Pfeile mit Anhängseln“

Unter diesem, etwas seltsam anmutenden Titel folgt nun ein Thema, das mich schon einige Zeit ärgert: Die Modifikationen bei Fernkampfangriffen mit Brandpfeilen bzw. das Verschießen von Zaubersalzen mit Bögen. Im „Buch des Schwertes“ heißt es:

*Das Präparieren und Entzünden eines Brandpfeiles dauert 3 volle Runden. [...] Der Schütze erhält WM-4 auf seinen EW:Angriff. Zusätzlich zum normalen Pfeilschaden richtet ein Brandpfeil so viel Schaden an wie ein Nahkampftreffer mit einer Fackel.*

Ein Brandpfeil ist im optimalen Fall ein Kriegspfeil, der eine **feste** Umwicklung von öl-, harz- oder pechgetränktem Seil an oder direkt hinter der Spitze aufweist. Schon diese optimale Machart macht den Pfeil derart kopflastig, daß es meiner Meinung nach nicht schaden würde, die Reichweiten und Bereichsangaben für die entsprechende Waffe zu **halbieren** ! Ein Pfeil- und Bogenmacher, der in Windeseile einen Brandpfeil improvisiert, sollte mit einem PW:Ge beweisen, daß er sein Handwerk wirklich beherrscht. Für Spielerfiguren ohne diese Berufsfertigkeit würde ich einen PW:Ge+50 (!) vorschlagen. Bei Mißerfolg des PW gibt es zwei Möglichkeiten: Der Pfeil hat keinerlei Aerodynamik mehr, trudelt und trifft ein zufällig zu bestimmendes Feld oder der Brandpfeil erlischt im Flug.

Noch extremer wird es, wenn ein Thaumaturg seine Zaubersalze, wie im „Buch der Magie“ beschrieben, verschießt/verschießen läßt. Ein – relativ lose – an den Pfeil gebundenes Säckchen mit div. Salzen zerstört die Aerodynamik des Geschosses und macht ihn zudem extrem kopflastig.

Meine Alternative: Um einen Pfeil mit **glatter** Spitze wird aus leimgetränktem Pergament oder besser noch Papier eine nach vorne offene schlanke Tüte geformt, das Salz eingefüllt und die Tüte zur Spitze hin zugebunden. Nach dem Trocknen erhält man einen relativ steifen, salzgefüllten und aerodynamisch „glatten“ Körper, der beim Auftreffen des Pfeils nach vorn von der Spitze gleitet (Impulserhaltung !) und das Zaubersalz freigibt. Um diesen Effekt sicher zu erreichen, kann die Pfeilspitze vor dem Präparieren mit Leinöl o.ä. eingerieben werden. Welche Auswirkungen der Leim und das Öl auf den thaumaturgischen Inhalt hat, stelle ich hiermit zur Diskussion...

*Autor: Webster*

## 2 Der Marktschreier

Na, dann will ich mich mal mit meinem kleinen Problemchen an den Digest wenden, vielleicht hat ja einer der Leser bereits eine solch leidvolle Erfahrung gemacht.

Einer meiner Spieler hat es sich in den Kopf gesetzt, einer der größten Magier Midgards zu werden. Nun ist ja dieser Gedanke sehr gut (für's Rollenspiel) und man kann auch als Spielleiter einiges Einfließen lassen. Dummerweise hat er sich darauf spezialisiert, daß er jegliche Art von Magie nur noch Mental beherrscht, so daß z.B. keiner mehr merken kann, wenn er Magie ausübt (höchstens an den Auswirkungen). Schon viele Stunden Diskussion sind über das Land gezogen, und die **Spielleiterentscheidung** (hoch gelobt sein sie [...*aber nur wenn ich selbst Spielleiter bin*]) wurde als Böswilligkeit verworfen, denn schließlich könnte es ja auch einen NSC geben, der dies zumindest ansatzweise beherrscht. Auch eine Aussicht auf die Jahre des Studiums erschrecken ihn nicht, da derzeit die Charaktere relativ hochgradig sind und dadurch das Lernen immer länger dauert, und durch die Jahre des Studium würde der Charakter sogar die Gruppe überleben und könnte dann bei einer neuen mitmischen.

Meine Frage nun: Kennt jemand dieses Problem, hat sich jemand schon darüber Gedanken gemacht, wie das zu bewältigen wäre oder hat jemand **gute** Gründe dagegen (wie es eigentlich meine Meinung ist)?????

*Autor: Pwyll up cunning*

## 3 Schmerzüberwindung

(Abenteurerfertigkeit)

Anfangswert +5

Grundfertigkeit: Krieger      Ausnahmefertigkeit: andere Kämpfer

Lernkosten: 350

Mit Schmerzüberwindung kann man auch noch mit 0AP weiterkämpfen, als ob man noch AP hätte. Hierzu muß der Charakter jede Runde einen EW:Schmerzüberwindung machen. Gelingt der Wurf, kämpft

er ganz normal weiter, d.h. ohne die Einschränkungen und Nachteile die ein Charakter sonst erleiden würde, wenn er OAP hätte.

Mißlingt der Wurf, so darf der Charakter in dieser Runde nicht angreifen, da eine Schmerzenswelle über ihn herbricht. Der Gegner erhält sofort den Bonus, welcher er bekommt, sobald ein Charakter wehrlos ist (WM+4).

Der EW:Schmerzüberwindung wird am Anfang einer jeden Kampfunde gewürfelt.

*Autor: Pwyll the cunning.*

*[Ich finde diese Fertigkeit verschiebt das Spielsystem ziemlich stark. Man erhält nur Boni: Man kann weiterkämpfen ohne Nachteile, aber keine Nachteile. Den WM+4 bekommt 'eh jeder Gegner. Eine 25% Chance, für nur 350 GFP ist auch nicht besonders teuer. ⇒ Ich werde diese Fertigkeit in meiner Gruppe nicht einführen. – Klaus]*

## 4 Eine Episode aus dem Rollenspielleben

### Der Drachenring

Ein Markttag wie jeder andere.

Shana, Breeze, Trantar und Gandalf wuchteten sich hintereinander, tiefend Naß, aus dem Brunnen-schacht hervor.

Glücklich, dem Chaos und Tod entronnen der in ihren Erinnerungen bereits an Schrecken verlor, konnten sie endlich ihre eigenen Bedürfnisse verfolgen.

Shana sagte noch irgendwas von Apotheke und Heilsalbe für ihre Schürfwunden und Kratzer im Gesicht, als sie bereits schnell im Gewühl des Marktes verschwand.

Trantar, der Ordenskrieger des Nathirtempels, wurde unruhig als im einfiel das das Tier das ihn gebissen hatte einem Werwolf sehr ähnlich kam. Er verabschiedete sich kurz mit einem Gruß und marschierte in den am Markt angrenzenden Nathirtempel um ein Wörtchen mit seinen Eidgenossen zu wechseln.

Tja, schon wieder einer weniger sagten sich Breeze und Gandalf, sahen sich an und schlenderten die Marktstände entlang.

Gandalf entdeckte nach nicht allzulanger Zeit einen kleinen Laden, unscheinbar zwischen den großen Marktständen plaziert, mit heruntergekommenen Aussehen.

Die Auslagen des Standes erweckten allerdings schnell das Interesse eines hochstufigen Magiers. Breeze der träumend durch die exotische Umgebung lief wurde durch das jähe abstoppen von Gandalf so überrascht, daß er auf ihn aufließ, strauchelte und sich an der Tischkannte wieder hochziehen durfte.

Er bedankte sich wortstark bei Gandalf, der allerdings bereits in anderen Sphären weilte und die Auslage in näheren Augenschein nahm.

Breeze lugte derweilen über dessen Schulter und erfreute sich der glitzernden Gegenstände die dort in ungeordneter Vielfalt lagen.

Fast gleichzeitig erspähten zwei Augenpaare ein Kleinod aus angelaufenem Silber und einem durchsichtigen Stein. Er war eingefaßt in ein Gewirr aus verdrehten Schlangenleibern deren Köpfe auf dem Stein ruhten.

Breeze, als Assassine geübt in schneller Fingertechnik und höherem Reaktionswert schnappte das Kleinod zu Gandalfs Bedauern schneller vom Tisch.

Innerlich kochte Gandalf, war dieser vermaledeite Assassine doch wieder geschickter als er. Sicher, er war vielleicht ein bißchen Tolpatschig und so manches mal haben ihm seine zwei linken Hände keine Hilfe geleistet, aber trotzdem .... „naja, der liebe Friede willen (und der vielen Zuschauer) werde ich ihn nicht mit dem Blitz eins überziehen.“

Trotz dessen kam Breeze die Einsicht sich aus dem Wirkungsbereich von Gandalf zu entfernen. Sicher ist sicher.

Zu guter letzt entdeckte auch Gandalf einen Ring der ihm gefiel.

Er war aus Gold, oder sah wenigstens so aus, rund wie alle Ringe und ohne Schnörkel, Verzierungen oder Muster.

„Ein so unscheinbarer Ring war schon wieder zu unscheinbar, als daß er uninteressant sein konnte“, sagte sich Gandalf. Schon kurze Zeit später nachdem der Ring erstanden war, betrachtete Gandalf den Ring näher.

Eigentlich wollte er ja zur ansässigen Magiergilde, aber irgendwie konnte er es nicht abwarten den Ring schon jetzt in Augenschein zu nehmen.

Nach kurzer eingehender augenscheinlichen Untersuchung entdeckte Gandalf in Ringinneren eine abgenutzte Gravur, die von Schmutz verdeckt war.

Sauber machen und Ansehen sagte er sich wohl, als er einen Lappen nahm und kräftig im Ringinneren polierte.

Tatsächlich, eine Gravur, ähnlich einer Schlange mit kurzen Flügeln und tippel Beinen.

Da der Ring noch nicht glänzte, wurde auch schnell die Oberfläche ein bißchen poliert.

Zu Gandalfs Erstaunen anscheinend jedoch zuviel.

Da wallten plötzlich rote Nebelschwaden aus dem Ringinneren und verdichteten sich zu einer, einem...

Tja, sah jedenfalls sehr der Gravur ähnlich. Anscheinend guter Künstler.

„Ein Drache wird es wohl sein“, dachte sich Gandalf.

„Ein Drache ? Rot ? öhm...“

„Hilfe ein **Drache!!!**“

Der Drache war anscheinend nicht gerade begeistert auf einem belebtem Marktplatz zu stehen. Allerdings bleibt dies nicht lange so, als eine mittlere Panik ausbrach, nachdem der erste Feuerhauch über die Menschenmenge donnerte und im Hintergrund die ersten Buden und Marktstände Feuer fingen. Jetzt hatte der Drache schon viel mehr Spaß

Als dann auch noch der massige Körper, der auf kleinen Stummelfüssen ruhte, in Bewegung kam breitete sich die Panik rasant aus und die Marktbesucher flohen in alle Richtungen davon.

In einem Meer aus lodernden Marktständen und unter dem Gewicht des Drachen berstendem Holzes stellte sich Gandalf dem Drachen.

Was sollte ihm schon passieren? Er hatte ja immernoch den Ring. Also versuchen wir den Drachen mal zu kontrollieren oder zu lenken indem wir mit dem Ring ein bißchen hin und her fuchteln.

– Keine Reaktion.

„Naja, was soll's noch hat er mich ja nicht bemerkt. Ein kleiner Spruch. Ja, das ist gut. Hmm, welchen nehmen wir denn...“

Genau, Macht über magische Wesen.“

– Keine Reaktion

„Ups, er wendet sich mir zu. Da sollte ich doch sicherheitshalber in Deckung gehen.“

Gandalf springt beherzt hinter den Brunnen, als auch schon eine Glutwelle über ihn hinwegfährt und die Vorderseite es Brummens zu Schmelzen veranlaßt.

„Jetzt habe ich es satt. Dem brutzel ich mit dem Blitz eins über.“

Der Blitz trifft. Die Wirkung ist jedoch minimal. Der Drache wird langsam ärgerlich und verwüstet mit seinem Schwanz weite Teile des Marktes.

Trantar, gerade in ein kleines Glaubensinterpretiergespräch mit einem Nathirpriester verwickelt und beim Anpassen einer neuen Kettenrüstung fährt erschrocken zusammen als eine Seitenwand des Raumes bestrebt ist ihn mit Schutt und Steinen zu begraben.

Ein Sprung unter den nächsten Tisch rettet ihn vor der Bekanntschaft mit schweren Steinquadern. Überrascht erblickt er eine rote Schwanzspitze die sanft durch die Mauer gleitet wie ein warmes Messer durch Butter.

Kurz nach dem Poltern und Bersten von Mörtel und Gestein blickt Trantar auf einen Haufen Schutt wo einst eine Tempelwand gestanden hat. Dahinter kann er einen monströsen Leib mit einem langen Schweif entdecken der einem wesentlich kleineren Wesen folgt.

– „ Ein Mensch.

Ja, scheint so.

Kommt mir auf die Entfernung bekannt vor.

Oh, ein Blitz. Wohl ein Magier der Purpurgilde.

Diese Bewegungen des Magiers... das kann nur Gandalf der Tolpatschige sein.“

Als Ordenskrieger des Nathirordens, der dem Schlangenkult anhängt, ist im natürlich die Besänftigung von Schlangen und Schlangwesen bekannt. Das Problem ist nur die mangelnde Praxis mit Großschlangen.

Damals in der Ausbildung hatte er nur die kleinen Schlangen besänftigt. Bei den großen hatte er immer gefehlt.

Typisch, alles mögliche macht man mit und das was einem entgeht wird gebraucht.

Allerdings waren diese Schlangen immernoch mickrig im Vergleich mit dem Ungetüm das dort draußen wütete.

*Schluck!*

Der Oberpriester des Nathirtempels bewegte sich lautlos an seine Seite, es war diese Art von Lautlosigkeit das sie in den Ohren schmerzte da sie so lautlos war.

Tarantar war sich bewußt was jetzt wieder kam. Eine Predigt über die Unterstützung von Notleidenden, Hilfebedürftigen und von Schicksal gepeinigten.

„Hätte ich doch bloß damals eine Ausbildung in Allaman begonnen.“

Wieder erwarten kam die erwartete Predigt nicht, nein es kam viel schlimmer. Da wollte der alte Knacker doch tatsächlich das er, als momentan einziger Ordenskrieger im Tempel, die rituelle Besänftigung durchführe.

„Wäre ich doch bloß Söldner geworden.

Wie war denn das gleich mit dem Zirkel und den Kerzen...

Ach was, verkürzen wir das Ritual etwas und fangen gleich mit der Besänftigung an.“

Wild entschlossen läuft Trantar, leicht Bekleidet, mit Fischernetz und Seil in der Hand, von hinten an den Drachen heran.

Einige male dem Schwanz ausgewichen und ein entschlossener Sprung auf den verlängerten Rücken.

Mit Fischernetz und Seil gesichert klettert Trantar langsam aber stetig den Rücken hoch.

„Gut das ich schwindelfrei bin.“

Währenddessen versucht Gandalf dem Bestreben des Drachen ihn zu töten entgegenzuwirken.

Der Boden ist inzwischen von dem Gewicht des Drachen wellig geworden und kleine Glutkrater spickten das einstmalige Kopfsteinpflaster.

Mit kurzen haken verwirrt Gandalf den Feind immer mehr. Als Gandalf dann endlich an seinen Gepäck angelangt ist und einen seiner Magierstäbe zieht die er wohlverstaubt im Gepäck hat, fühlt er sich schon viel besser.

„Ha, jetzt werde ich dich Lähmen! Mein Magierstab gibt dir saures.

– Treffer. Ha,ha!!

Ups, der bewegt sich ja immer noch. Verdammt!“

„Naja, wenn ich einen Zeh nach dem anderen lähme fällt er bestimmt um.

Also los.“

Trantar arg belustigt über die Versuche der Magiers ist trotz des unruhigen Rittes auf dem Rücken des Drachens bis zum Kopfansatz vorangekommen.

Die Aussicht in 10m Höhe ist prächtig.

Mit einem Seil um dem Hals gesichert schwingt er sich auf den Kopf des überraschten Drachens.

Schnell ist das Besänftigungsritual abgeschlossen. Muß man doch nur beide Hände an Stirn der Schlange legen.

„Hoffentlich wirkt es.

Sieht mir nicht wie ein Schlange aus.

Wenn gleich der Drache besänftigt ist, werde ich mal ein ernstes Wörtchen mit Gandalf reden müssen.

Das arme Tier! Wo es doch heilig ist und er im einfach weh tut.

Na, der kann was erleben.“

„Oh, was ist denn das? Der Drache verwandelt sich in rote Nebelschwaden.

Wie jetzt?

Verdammt, das Seil wird mich wohl nicht halten.“

Sturz, 10 Meter. Platsch!

Tod.

— to be Continued —

*Autor: Marty*

## 5 Impressum

Danke für die Beiträge an:

ulrich.weber@chemie.uni-giessen.de

pi305-2@htw.uni-sb.de

Marty@mao.sh.sub.de

Webster

Pwyll up Cuning

Detlef „Marty“ Martysiak

Die „festen“ Mitarbeiter:

Panther@saxnot.toppoint.de

kssingvo@immd4.informatik.uni-erlangen.de

„Panther“ Hendrik S. Roepcke

Klaus Singvogel

mlrettel@informatik.uni-erlangen.de  
rabe@chemie.fu-berlin.de  
march@pool.informatik.rwth-aachen.de  
Dogio@uni-duisburg.de  
Pille@uni-duisburg.de

Michael Rettelbach  
„Rabe“ Bjoern Rabenstein  
Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg  
Uwe M. „Dogio the Witch“  
Marcus „Pille“ Pillekamp

Das Midgard-Digest soll eine Ideenquelle für Spielleiter und Gruppen sein, die das Midgard-system verwenden. Um sich mit einem Artikel zu beteiligen, zu **subscriben** (Eintragen in die Mailing-Liste = Abo) oder **unsubscriben**, schreibt an: **midgard@unidui.uni-duisburg.de**

Über FTP erhältlich:

Als Text

ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/midgard)  
(Durch Klaus Singvogel und Michael Rettelbach)  
ftp.sun.rz.tu-clausthal.de (/pub/specials/rpg/midgard)  
(Christian Hanisch, leider nicht immer up-to-date)

Als L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X/PostScript

ftp.uni-erlangen.de (/pub/games/roleplay/midgard/digest/tex)

Über WWW

<http://www.ang-physik.uni-kiel.de/~hendrik/>  
Hendrik S. Roepcke ([Panther@saxnot.toppoint.de](mailto:Panther@saxnot.toppoint.de))

Diskussionsforen:

News Bjoern Rabenstein  
Magie Bernd Jurgasz & Marc Hasenberg

Moderatoren des Midgard-Digest:

**Pille@unidui.uni-duisburg.de** und  
**Dogio@unidui.uni-duisburg.de**

Wir danken allen Autoren, die zum bestehen des Midgard-Digest beitragen und Klaus Singvogel für die Konvertierung des MD in L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X!

Copyright:

**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. Die Verfasser der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.

Mit L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X formatiert und dabei deutsche Umlaute eingefügt: Klaus Singvogel, 91058 Erlangen – Februar 1995.