



Inhalt

Leitfaden für alle Spieler	3	Für Spielleiter	12
Grundregeln von MIDGARD	3	Nichtspielerfiguren	13
Die Würfel	4	Wer würfelt eigentlich?	13
Eigenschaften und Prüfwürfe	5	Zusatzregeln	13
- Prüfwürfe	5	- Besondere Kampfsituationen	13
- Fertigkeiten und ihr Einsatz	6	- Andere Schadensursachen	15
- Erfolgswürfe	6	- Rüstklassen	15
- Widerstandswürfe	7	Die Fertigkeiten im Einzelnen	17
- Abzüge, Zuschläge	7	- Waffenfertigkeiten	19
- Kämpfen und Zaubern	8	Besonderheiten beim Zaubern	20
Handeln in Kampfsituationen	9	Kleiner magischer Almanach	20
Schaden	10	- Zaubertrünke	23
- Schadenfolgen	11	Ein Spielbeispiel	24
- Heilung und Erholung	11	Spielbereite Figuren	26
		Der Raub der Reliquie (Abenteuer)	28
		Wo sind wir denn hier?	50

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg

<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2007-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke

Titelbild: Werner Öckl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: Ulf Lehmann, Werner Öckl

Zierleisten und Karte: Ulf Lehmann, Lagepläne: Hartwig Nieder-Gassel

Leitfaden für alle Spieler

Vielleicht hast du dich schon gefragt, was ein Fantasy-Rollenspiel wie MIDGARD überhaupt ist? Dabei leitet einer der Spieler als **Spielleiter** ein Abenteuer wie zum Beispiel *Der Raub der Reliquie* (s. Ende dieses Hefts). Alle anderen schlüpfen als **Spieler** in die Rolle eines **Abenteurers**. Zusammen spielt ihr als **Gruppe** Szenen aus einer fantastischen Welt nach, in der Magie Realität ist. Es gibt Geister und Ungeheuer, und auch ein Troll oder ein Drache kann euch schon einmal begegnen. Alle diese Wesen der Spielwelt werden vom Spielleiter geführt. Unter seiner Leitung erleben die Abenteurer immer wieder neue spannende Geschichten. Dabei werden sie mächtiger und erwerben neue Fähigkeiten, mit denen sie auch besonders gefährlichen Aufgaben gewachsen sind. Im Spiel lernt ihr die Welt und ihre Bewohner besser kennen, und die Abenteurer, in deren Haut ihr schlüpft, werden im Laufe der Zeit zu berühmten und einflussreichen Persönlichkeiten.

Auch beim Rollenspiel kommen vor dem eigentlichen Spielen die Spielvorbereitungen. Bevor du also zusammen mit den anderen Mitspielern versuchen kannst, die geraubte Reliquie zurückzuholen, schau dir die vorgefertigten Spielerfiguren auf den Seiten 26-27 an und suche dir eine als deinen Abenteurer aus. Dabei kannst Du den Namen und auch das Geschlecht nach Belieben abändern. Hast du dich entschieden, versuche gedanklich, die Rolle deiner Spielerfigur anzunehmen und nicht bloß dich selbst zu spielen. Dein Abenteurer verfügt über anderes Wissen

als du, ist überhaupt ein ganz anderer Typ. Das Hineindenken und -fühlen in eine andere Rolle mag dir am Anfang noch etwas schwer fallen, doch das wird schon! Es sind noch keine wahren Helden einer Geschichte einfach so vom Himmel gefallen.

Anschließend kannst du die folgenden Grundregeln durchlesen. Du kannst dir auch erst auf Seite 24f anschauen, was während einer Spielsitzung so abläuft. Für diejenigen von euch, der sich traut, den Spielleiterpart zu übernehmen, gibt es auf S. 12 ff. noch ein paar Zusatzinformationen und natürlich ab S. 28 die Beschreibung vom *Raub der Reliquie*. Dann seid ihr schon bereit für das erste Abenteuer.

Grundregeln von MIDGARD

MIDGARD kennt vier Arten von Würfelwürfen, auf denen alle anderen Spielregeln aufbauen:

- **Erfolgswürfe** (abgekürzt: **EW**) entscheiden darüber, ob dein Abenteurer beim Einsatz seiner Fertigkeiten erfolgreich ist. EW führst du mit W20 durch.
- **Widerstandswürfe** (abgekürzt: **WW**) werden angewandt, wenn ein Gegner z.B. erfolgreich einen Keulenschlag oder einen Zauberspruch eingesetzt hat und sich dein Abenteurer dagegen zur Wehr setzen möchte. WW machst du mit W20.

Die Würfel

Beim Spielen von MIDGARD werden verschiedene Würfel benötigt, um in bestimmten Spielsituationen eindeutige Entscheidungen treffen zu können:

- ein normaler sechseckiger Würfel mit den Ziffern **1-6** (kurz: **W6**);
- ein zwanzigseitiger Würfel mit den Ziffern **1-20** (kurz: **W20**);
- ein Würfelpaar bestehend aus einem zehneckigen Würfel mit den Ziffern **10-00** und einem zehneckigen Würfel mit den Ziffern **0-9**, die zusammen eine Prozentzahl ausdrücken - „00“ und „0“ wird dabei als „100“ gelesen (kurz: **W%**).

Es werden zudem noch folgende oder ähnliche Kurzschreibweisen rund um die Würfel benutzt:

- **1W20**: Würfele mit einem W20.
- **1W6**: Würfele mit einem W6.
- **1W6+2**: Würfele mit einem W6 und füge 2 zur Augenzahl hinzu.
- **2W6-1**: Würfele mit zwei W6, addiere die Ergebnisse und ziehe 1 von der Augenzahl ab.
- **1W3**: Würfele mit einem W6, teile die Augenzahl durch zwei und runde auf. Du erhältst so Zahlen von 1 - 3.

Im Rollenspiel wird also durch Würfeln bestimmt, ob die Hexe Siofra zwei Kobolde, die am Lagerfeuer rasten, mit ihrem Zauber *Schlaf* ausschalten kann, ob der Barbar Borias einen Banditen erfolgreich mit einem wuchtigen Hieb seines Langschwertes niederstreckt, oder ob es der Glücksritzerin Morwin gelingt, den verborgenen Giftorn an der Schatztruhe des Händlers zu entdecken.

- **Prüfwürfe** (abgekürzt: **PW**) gegen eine Eigenschaft werden durchgeführt, falls dein Abenteurer für eine Handlung keine spezielle Fertigkeit besitzt. PW führst du mit W% durch.
- **Schadenswürfe** bestimmen die Höhe des Schadens, den deine Spielerfigur oder der Gegner deiner Spielerfigur durch Treffer im Kampf, als Auswirkung von Zaubern, durch die Anwendung von Gift oder durch Unfälle erleidet. Schadenswürfe machst du mit einem oder mehreren W6.

Wenn im Rollenspiel solche Aktionen durch Würfeln entschieden werden sollen, dann müssen die Abenteurer und ihre Gegner über festgelegte Spielwerte verfügen, mit denen in einer entsprechenden Spielsituation gewürfelt werden kann. Nimm dir nun einmal das Blatt zur Hand, auf dem die Informationen über deinen Abenteurer abgedruckt sind. Dort findest du Spielwerte aus den folgenden Bereichen:

- die körperlichen und geistigen **Eigenschaften**, die Rüstklasse (**RK**) sowie die Bewegungsweite (**B**),



- die Lebenspunkte (LP) und die Ausdauerpunkte (AP)
- sowie die verschiedenen **Fertigkeiten** (unterteilt in Kampffähigkeiten einschließlich Abwehr und Resistenz, andere Fähigkeiten und - bei magiekundigen Figuren - Zauberkünste)

Was diese Daten und Werte bedeuten und wie sie im Spiel benutzt werden, erklärt dir dieser Leitfaden.

Eigenschaften und Prüfwürfe

Zunächst einmal verfügt dein Abenteuerer über sechs körperliche und geistige **Eigenschaften**, die bei Menschen Werte zwischen **1** (grottenschlecht) und **100** (fantastisch gut) haben:

Stärke (**St**), Geschicklichkeit (**Gs**), Gewandtheit (**Gw**), Konstitution (**Ko**), Intelligenz (**In**), Zaubertalent (**Zt**)

- **Stärke** ist ein Maß für rohe Muskelkraft. Starke Abenteuerer richten im Kampf mehr Schaden an als schwache Spielfiguren.
- **Geschicklichkeit** beschreibt die Fingerfertigkeit und die Feinmotorik. Sehr geschickte Abenteuerer sind besonders treffsicher im Kampf.
- **Gewandtheit** umfasst körperliche Vorzüge wie einen guten Gleichgewichtssinn und allgemeine Körperbeherrschung. Abenteuerer mit großer Gewandtheit können im Kampf besser ausweichen.
- **Konstitution** ist ein Maß für die Gesundheit und körperliche Widerstands-

kraft eines Abenteurers. Eine hohe Konstitution bedeutet eine hohe Ausdauer und eine größere Widerstandskraft gegen Gifte und Krankheiten.

- **Intelligenz** steht für Gedächtnis, Lernfähigkeit und logisches Denken. Sehr intelligente Abenteuerer können sich besser wehren, wenn sinnverwirrende Magie gegen sie eingesetzt wird.
- **Zaubertalent** bestimmt die Möglichkeiten einer Figur, wirkungsvoll zu zaubern, und ihre Empfänglichkeit für übernatürliche Einflüsse. Abenteuerern mit hohem Zaubertalent fällt das Zaubern leichter.

Prüfwürfe

Um zu überprüfen, ob deine Spielerfigur im Spiel für eine bestimmte Situation stark oder schlaue genug ist, wird einmal mit **W%** gewürfelt. Ist die Augenzahl dabei nicht größer als der Eigenschaftswert, so hat dein Abenteuerer den Test bestanden. Dieses Würfeln mit **W%** gegen einen Eigenschaftswert wird **Prüfwurf** genannt. Wird beim **W%**-Wurf 100 als Augenzahl gewürfelt, so gilt der Prüfwurf immer als gescheitert.

Für Prüfwürfe gibt es in Regeln und Abenteuerbeschreibungen eine Kurzschreibweise: ein Prüfwurf gegen Stärke wird z.B. als **PW:Stärke** angegeben.

Zuschläge und Abschläge: Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteuerer mit einem Prüfwurf bewältigen soll, besonders schwer oder leicht. Um dies zu berücksichtigen, kann der Spielleiter Zuschläge oder Abschläge auf den Prüfwurf vergeben. Das Endergebnis wird