



Jürgen E. Franke

Der Kodex

Der Schlüssel
zu einer fantastischen Welt
voller Abenteuer



Sample file

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 © 2013-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Peter Kathe, Dirk Richter, Christoph Tinius
Titelbild: FuFu Frauenwahl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Stephanie Böhm, FuFu Frauenwahl, Ulf Lehmann, Swen Papenbrock,
Nele Klumpe, Werner Öckl, Verena Schneider, Folko Streese



Inhaltsverzeichnis

Das Buch des Ursprungs 9

Start ins Abenteuer	10
Der Ablauf eines Abenteuers	11
Mit Schwert und Magie	13
Kämpfer	13
Zauberer	16
Nichtmenschliche Rassen	18
Geburt eines Abenteurers	20
Die Basiseigenschaften	20
Der Abenteurertyp	23
Lebens- und Ausdauerpunkte	24
Abgeleitete Spielwerte	25
Angeborene Fähigkeiten	26
Der Hintergrund des Abenteurers	28
Lehrjahre eines Abenteurers	35
Auswahl der Fertigkeiten	37
Lerneinheiten bei Spielbeginn (Tabelle)	38
Lernlisten für neue Abenteurer (Tabellen)	40
Ungelernte Fertigkeiten	44
Die Ausrüstung eines Abenteurers	46

Das Buch der Gesetze 49

Die Grundregeln	50
Der Einsatz von Fertigkeiten	50
Erfolgswürfe	50
Widerstandswürfe	52
Prüfwürfe	53
Fertigkeiten im Spiel	53

Zeit und Bewegung	55
Aktionsphasen	59
Der Schaden und die Folgen	61
Stürze und andere Unfälle	61
Schadensfolgen	62
Krankheiten und Gifte	64
Heilung und Erholung	68
Die Kampfregeln	69
Angriff und Abwehr	69
Rüstungsschutz	71
Handlungen und Positionen im Kampf	74
Nahkampf	77
Spezielle Nahkampftechniken	79
Fernkampf	82
Spezielle Fernkampftechniken	83
Handgemenge	85
Handlungen im Handgemenge	86
Kritische Kampfergebnisse	87
Verschiedenes	92
Improvisierte und unvertraute Waffen	92
Licht und Feuer	92
Gewalt gegen Sachen	94

Das Buch der Begabungen 95

Angeborene Fähigkeiten	96
Fertigkeiten	96
Sinne	99
Allgemeine Fertigkeiten A-Z	100
Waffenfertigkeiten	135



Nahkampfwaffen	135
Wurfaffen	142
Schussaffen	143
Verteidigungswaffen	145

Das Buch des Ruhmes

147

Das Sammeln von Erfahrung	148
Pauschale Erfahrungspunkte	148
Individuelle Erfahrungspunkte	149
Das Sammeln von Praxis	152
Lebenslanges Lernen	153
Die Kosten des Lernens	153
Das Lernen und Verbessern von Fertigkeiten	155
Lernen von Spruchrollen	155
Lern- und Trainingslisten	158
Spruchlernliste	163
Der Grad eines Abenteurers	165
Steigerung der Ausdauer	167

Anhang

169

Die Welt <i>Midgard</i>	170
Vesternesse	171
Das Valianische Imperium	172
Lamaran	173
Huaxal	175
Sirao	176
Die Heimat der nichtmenschlichen Völker	179
Kleines Bestiarium	181
Spieldaten von Tieren und Fabelwesen	181
Wesen von A-Z	184
Nichtspielerfiguren	196
Die Kosten des Abenteurers	197
Waffen, Rüstungen und Zubehör	197
Kleidung	199
Unterkunft und Verpflegung	200
Ausrüstung	201
Tiere, Reisen und Transport	202
Karte der Welt <i>Midgard</i>	203
Index	204
Abkürzungen	210



Vorwort

Mehr als dreißig Jahre nach dem Erscheinen der ersten Ausgabe von MIDGARD liegt jetzt die 5. Ausgabe des Klassikers unter den Fantasy-Rollenspielen vor. MIDGARD lässt die Spieler in die Rollen von Kämpfern und Zauberern in einer fantastischen Welt schlüpfen und unter der Regie eines Spielleiters spannende Geschichten nachspielen. Hier ist Magie Realität, die Mächte des Lichts und der Finsternis ringen auf ewig miteinander, und für die von den Spielern geführten Akteure werden fantastische Abenteuer wahr.

Was ist das Besondere an diesem Spiel, das nach so langer Zeit immer noch zahllose Spieler fasziniert? Welchen Eigenschaften ist es zu verdanken, dass MIDGARD eines der wenigen Rollenspiele ist, die sich seit Jahrzehnten ununterbrochen am Markt behaupten? Ein Grund ist sicher die Freiheit, die der Spielleiter bei der Auswahl der Welt hat, in die er seine Spieler entführen will. Wir bieten zwar mit *Midgard* eine Welt an, die Schauplatz der Abenteuer sein kann und zu der es eine Menge an Hintergrundinformationen gibt, aber die Regeln selbst sind generisch und können zum Spielen in beliebigen klassischen Fantasywelten benutzt werden - vom Spielleiter selbst entworfene Welten oder Vorbilder aus Fantasy-Romanen. Die Regeln selbst benutzen die Welt *Midgard* nur als Bezugspunkt, um Beispiele konkreter und unterhaltender gestalten zu können.

Die Freiheit bei der Gestaltung einer eigenen Welt und eigener Abenteuer wird durch das flexible Baukastensystem unterstützt, mit dem die Helden der gespielten Geschichten charakterisiert werden. MIDGARD hat sich von Anfang an auf die Fähigkeiten der Abenteuerer konzentriert, unter denen die Waffenfertigkeiten nur ein kleiner Teil sind. Die große Zahl an im Spiel nützlichen Talenten ermöglicht es den Spielern, ihre eigenen Vorstellungen zu verwirklichen und sich im Lauf der Zeit genau die Persönlichkeit zu erschaffen, in deren Rolle sie sich am wohlsten fühlen. Der *Kodex* gibt zwar 15 Abenteuerertypen vor, aber bei deren Ausgestaltung im weiteren Spielverlauf haben die Spieler weitgehend freie Wahl. Erfahrene Spielleiter und Spieler können mit der 5. Ausgabe von MIDGARD sogar ohne viel Aufwand gemeinsam einen eigenen Abenteuerertyp entwerfen; sie müssen sich nur einigen, welche Arten von Fertigkeiten für ihn typisch und welche eher untypisch sind, was sich in den Lernkosten während des Spiels niederschlägt.

In einer fiktiven Welt, die nur in den Köpfen der Spieler und des Spielleiters existiert, benötigt man Verfahren, mit denen

man feststellen kann, ob die Aktionen einer Person erfolgreich sind oder misslingen. Der Spielleiter würde das Spiel zu sehr dominieren, wenn er alleine willkürlich über Erfolg und Misserfolg der Helden der Geschichte entscheiden könnte. Auf der anderen Seite kann man solche Entscheidungen verständlicherweise auch nicht den Spielern überlassen. Daher gibt es Regeln für Situationen, die immer wieder in Abenteuern auftreten. Mit ihrer Hilfe bestimmen Spieler und Spielleiter gemeinsam, ob es einer Person gelingt, ihre Absichten in die Tat umzusetzen, und wie sich dies auf den Fortgang des Spiels und damit des Abenteuers auswirkt.

Die Kunst des Rollenspiel-Regeldesigns ist die Balance zwischen realitätstreuer Simulation und Spielbarkeit. Die Kernregeln MIDGARDs sind relativ einfach, können aber mit immer den gleichen Mechanismen eine Vielzahl von Abenteuersituationen ins Spiel umsetzen. Auf Detailfetischismus wird dabei bewusst verzichtet, ohne dass darunter die Realitätsnähe des Spielablaufs als Ganzes leidet. Als Beispiel sei der Verzicht auf durchgängige Trefferlokalisation genannt, bei der für jede Wunde zu bestimmen wäre, ob sie am linken Fuß oder an der rechten Schulter erlitten wurde. Dazu würde natürlich auch die Festlegung des Rüstungsschutzes einzelner Körperzonen gehören. Beim Entwurf von Abenteuern und am Spieltisch führt das zu überzogener Buchführung. Stattdessen wird die Gefahr schwerer Verletzungen u.a. über die seltenen, aber dann wirklich effektiven kritischen Treffer geregelt.

Der MIDGARD-Regelkern, der ständig benötigt wird, ist einfach und leicht zu lernen. Mit seinen Elementen kann man aber nach dem Baukastensystem auch kompliziertere Sonderregeln entwerfen. Das Ersteigen eines Berges durch eine Seilschaft oder der Kampf eines einsamen Reiters gegen eine Räuberbande werden so zu einem spannenden Spiel im Spiel, das der Spielleiter als Höhepunkt eines Abenteuers vorbereiten kann. Abgesehen vom Handgemenge, das häufig im Spiel auftritt, sind Situationen, wo längere Sonderregeln sinnvoll sind, selten und werden daher nicht im *Kodex* behandelt. Das elektronische Zusatzmaterial enthält aber Beispiele, wie der Spielleiter bei Bedarf komplizierte Aktionen ins Spiel einbauen und spannend gestalten kann.

Das MIDGARD-Regelwerk - die 5. Ausgabe

Die 5. Ausgabe von MIDGARD besteht aus zwei Regelbüchern: dem *Kodex* mit den Regeln einschließlich eines kleinen Bestiariums und einer kurzen Weltbeschreibung sowie dem *Arkanum* mit allen Regeln und Informationen rund um Zauberei. Diese beiden Bände und das zu ihnen gehörende



elektronische Zusatzmaterial enthalten alles, was man zum Spielen braucht.

Zusätzlich zu diesem Regelwerk erscheinen Bände mit Hintergrundmaterial, zum Beispiel Länder- oder Stadtbeschreibungen, und Erweiterungen, die Anregungen für Spielleiter enthalten und mit denen das Spiel abwechslungsreicher gestaltet werden kann. Diese Bücher erleichtern dem Spielleiter seine Arbeit und bieten den Spielern mehr Wahlmöglichkeiten, aber man kann MIDGARD auch ohne sie spielen.

Die aktuelle Ausgabe der MIDGARD-Regeln unterscheidet sich von ihrem Vorgänger vor allem in zweierlei Hinsicht. Einerseits sind zahlreiche Anregungen und Erfahrungen von Spielern aus den vergangenen 12 Jahren eingebaut worden, um das Spiel flüssiger und die Regeln noch einheitlicher zu gestalten. Andererseits sollte der Trend zu immer dickeren, alle möglichen seltenen Sonderfälle abdeckenden Regelwerken gebrochen werden. MIDGARD ist in der 5. Ausgabe gerade für Einsteiger wieder einfacher geworden, ohne an Spieltiefe zu verlieren, und auch langjährige Spieler werden die Erleichterungen beim Verwalten ihrer Abenteurer zu schätzen lernen. Abgesehen von vielen kleinen Verbesserungen bei einzelnen Regeln, Fertigkeiten oder Zaubersprüchen ist vor allem das Erschaffen von Spielerfiguren und das Verbessern ihrer Fähigkeiten im Spielverlauf überarbeitet und durch Konzentration auf das Wesentliche deutlich schlanker geworden. Dank des geringeren Verwaltungsaufwands können sich Spielleiter und Spieler so auf das Wichtigste konzentrieren: gemeinsam Abenteuer erleben und Spaß haben.

Danksagung

Unser Dank geht wie immer zuerst an all die vielen Spieler, die seit dem Erscheinen der ersten Ausgabe unserem Rollenspiel die Treue gehalten haben und uns durch ihre Begeisterung motiviert haben, Spiel und Welt in einer Weise zu entwickeln, die wir uns seinerzeit nie hätten träumen lassen. Ihre zahllosen Verbesserungsvorschläge und ihre Anregungen, die wir per Post, Mail oder persönlich auf Conventions erhalten

haben, sind auch in diese fünfte Ausgabe der Regeln eingegangen.

Besonders möchten wir das Midgard-Forum (www.midgard-forum.de) von Hans-Joachim Maier und seine Moderatoren hervorheben, die Spielern eine ideale Plattform bieten, um Fragen zu den Regeln zu diskutieren, Vorschläge zu unterbreiten und Wünsche zu äußern. Sieht man sich den Umfang des Forums an, kann man sich gut vorstellen, wie viel Arbeit es gemacht hat, alle Regelfragen und -vorschläge zu sichten und in übersichtlicher Form zu organisieren. Hierbei haben uns ganz wesentlich Andreas Franke, Markus Kässbohrer und Christoph Tinius unterstützt, die unabhängig voneinander die Beiträge durchgearbeitet und Vorschläge, die für die Überarbeitung der Regeln relevant schienen, zusammengestellt haben. In die 5. Ausgabe von MIDGARD sind nicht alle diese Vorschläge eingegangen, allein schon weil sie sich dank unterschiedlicher Vorlieben der Spieler widersprachen. Viele Forumsbeiträge wurden jedoch in das neue MIDGARD übernommen, sofern sie zur großen Linie der Überarbeitung passten: Kürze und Einfachheit, um das Spiel für neue Spieler zugänglicher zu machen, um erfahrene Spieler von Verwaltungsaufwand zu entlasten, und um Spielspaß und Entscheidungsfreiheit über zu große Regeldetails zu stellen.

Ein herzliches Dankeschön geht ausdrücklich an Christiane Franke, Sebastian Henn, Andreas Jung, Markus Kässbohrer, Stephan Naundorf, Gerald Warstat, Thomas Wessoly und an die Lektoren, die umfangreiche Vorschläge zur Regelüberarbeitung geliefert und uns so unterstützt haben. Alles konnten wir nicht berücksichtigen, selbst wenn es gut begründet war, aber wir mussten uns selbst an die Regel Nr. 1 für Neuauflagen von Rollenspielen halten: Evolution statt Revolution. Spielerfiguren, Quellenmaterial und Abenteuer zu MIDGARD 4 sollten ohne großen Aufwand auch mit MIDGARD 5 verwendbar bleiben.

Zuletzt danken wir dem Lektorenteam Andreas Franke, Peter Kathe, Dirk Richter und Christoph Tinius, die in unzähligen Stunden die ersten Entwürfe des *Kodex* und des *Arkanums* sorgfältig gelesen, kommentiert und durch ihre konstruktive Kritik verbessert haben.

Das Buch des Ursprungs





Das *Buch des Ursprungs* beschreibt Schritt für Schritt, wie man als Spieler mit ein paar Würfelwürfen seinen eigenen individuellen Abenteuer erschafft, mit dem man anschließend auf Abenteuer zieht. Zuerst wird aber der Ablauf eines Rollenspiels wie MIDGARD beschrieben. Dieser Text ist absichtlich kurz; Neulingen, die noch nie ein Rollenspiel gespielt haben und mehr Informationen brauchen, empfehlen wir als Alternativen:

- ◆ für neue Spieler **MIDGARD für Einsteiger** - eine Kurzfassung der wesentlichen Regeln auf 10 Seiten, die kostenlos von www.midgard-online.de heruntergeladen werden kann.
- ◆ für unerfahrene Spielleiter die Einsteigerreihe **MIDGARD: RUNENKLINGEN** - eine Kombination von Regeln und drei Abenteuern, die schrittweise in die Kunst der Leitung eines Rollenspiels einführen.

Anschließend folgt ein Überblick über die Rollen vom Assasinen bis zum Waldläufer, die das MIDGARD-Grundregelwerk für Spieler bietet. Sie erhalten hier erste Informationen für die anstehende Entscheidung, welchen Typ von Abenteuerer sie spielen wollen.

Start ins Abenteuer

MIDGARD ist als Fantasy-Rollenspiel ein kooperatives Spiel, bei dem die beteiligten Spieler Abenteuer in einer Welt voller Wunder und Magie erleben. Diese Art des Spielens lässt sich am besten erklären, wenn man es mit dem Lesen eines Fantasy-Romans vergleicht.

Bei einem Roman denkt sich der Autor eine Geschichte für seine Leser aus, die sich mit den Hauptpersonen der Geschichte identifizieren können. Meist verfolgen die Leser die Taten ihrer Helden aufmerksam und begeistert, doch ab und zu sind sie mit Sicherheit auch enttäuscht, wie dumm oder rücksichtslos sie sich verhalten. Doch da das Buch schon geschrieben ist und der Ausgang der Erzählung feststeht, kann der Leser nichts am Verhalten der Romanfiguren ändern. Es bleibt ihm nur noch das Vergnügen, sich vorzustellen, wie die Geschichte wohl verlaufen wäre, wenn er oder sie der Held oder die Heldin der Geschichte gewesen wäre.

Der Autor hätte nun, um sicher zu gehen, dass sein Roman die Leser zufrieden stellt, auch wie folgt vorgehen können:

Zunächst einmal entwickelt er die Geschichte nur in groben Zügen; d.h. er arbeitet ein sogenanntes Szenario oder Exposé aus, den Rahmen für die Handlung. Dann lädt er ein paar Leser zu sich nach Hause ein. Er beschreibt ihnen die Ausgangssituation seines Romans, überträgt jedem der Leser die Rolle einer Romanfigur, und fragt sie, was sie wohl tun würden, wenn sie anstelle der Helden des Romans in diese oder jene Situation gerieten. Man kann wohl davon ausgehen, dass der Roman am Ende anders aussehen wird, als es sich der Autor ursprünglich vorgestellt hat. Genau diese Situation enthält die wesentlichen Elemente eines Rollenspiels.

In einem Rollenspiel übernimmt ein **Spielleiter** die Funktion des Autors, und die **Spieler** entsprechen den „Lesern mit Mitspracherecht“. Der Spielleiter erzählt die Ausgangssituation und die fiktive Umgebung der Geschichte. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Romanhelden und lässt diesen nach eigenem Gutdünken auf die jeweiligen Umstände reagieren. Der Spielleiter berücksichtigt das Vorgehen der Spieler beim weiteren Verlauf des Romans, und so entwickelt sich in einem ständigen Dialog die eigentliche Geschichte, das Abenteuer.

Der Spielleiter

Vor dem eigentlichen Spielbeginn entwirft der Spielleiter ein Szenario, d.h. er legt den groben Verlauf des Abenteuers fest, ein „vorläufiges Drehbuch“ für die Spielhandlung. Die Spieler können dann durch die Aktionen ihrer Figuren entscheidenden Einfluss auf die Geschichte nehmen. Es ist wichtig, den Spielern diesen Freiraum auch zu lassen; es wäre langweilig für sie, wenn sie sich nur genau so verhalten dürften, wie es sich der Spielleiter in seiner Geschichte zurechtgelegt hat. Beim Entwurf des „Drehbuchs“ müssen deshalb Alternativen berücksichtigt werden, die den Spielern Entscheidungsfreiheit lassen. Aus diesem Exposé, den Aktivitäten der von den Spielern geführten Figuren und der Moderation des Spielverlaufs durch den Spielleiter ergibt sich dann schließlich das eigentliche Spielgeschehen.

Als Hilfestellung für den frischgebackenen Spielleiter werden in der Reihe MIDGARD-Abenteuer vorgefertigte Szenarien veröffentlicht. Mit ihnen lassen sich Erfahrungen sammeln, wie solche Exposés aufgebaut sind und was die Spieler mit ihnen anstellen, bevor man sich an die Aufgabe macht, selbst Geschichten für die Spieler auszudenken.

Während des Spielgeschehens beschreibt der Spielleiter den Spielern, was deren Abenteuerer wahrnehmen. Treffen die Figuren der Spieler auf andere Personen der fiktiven Welt oder