

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	12
Vorwort zu Teil 1	14
Was ist ein Fantasy-Rollenspiel?	15
Eine Anleitung zum Lesen dieses Regelhefts	17
Weiteres Zubehör	19
Die Würfel	20
Regelunklarheiten und andere Anfragen	21
Anmerkungen in letzter Sekunde	22
Kapitel 1: Spielfiguren	23
Basiseigenschaften	24
Stärke	24
Geschicklichkeit	25
Konstitution	26
Intelligenz	26
Zaubertalent	27
Aussehen	28
persönliche Ausstrahlung	28
Charakterklassen	29
Verschiedene Merkmale	31
Reaktions- und Handgemengewert	31
Körper- und Rüstgröße	32
Stand einer Spielfigur	33
Lebenspunkte	34
Ausdauerpunkte	34
Fähigkeiten	35
Waffenfertigkeiten	35
Die Grundfähigkeiten	36
Grundfähigkeiten der Krieger	37
Grundfähigkeiten der Abenteurer	38
Grundfähigkeiten der Priester	39
Grundfähigkeiten der Magier	40
Anfangsausstattung	41

Kapitel 2: Fertigkeiten	44
Ausübung von Fertigkeiten im Spiel	45
Steigerung der Erfolgchancen	46
Beredsamkeit	47
Fallen entdecken	48
Fallen entschärfen	49
Gassenwissen	50
Gefahren spüren	52
Geheimmechanismen öffnen	52
Giftmischen	53
Glücksspiel	54
Horchen	54
Klettern	54
Kurtisane/Don Juan	56
Laufen	56
Lesen/Schreiben	56
Meucheln	57
Pflanzenkunde	60
Rechnen	61
Reiten	61
Schleichen	61
Schlösser öffnen	63
Schwimmen	63
Sprachen	64
Spurenlesen	65
Stehlen	66
Tarnen	67
Tierkunde	69
Tauchen	69
Verkleiden	70
Wahrnehmung	71
Kapitel 3: Abenteuer	73
Zeitablauf	75
Zufallsbegegnungen	75
Figuren und Spielfläche	76
Fortbewegung	76
Trag- und Hebefähigkeit	78

Licht	79
Schutzwürfe	80
Schutzwürfe gegen äußere Gefahren	80
Schutzwürfe von Spielfiguren hohen Grades	81
Schutzwürfe gegen persönliche Eigenschaften	81
Gift	82
Kapitel 4: Kampf	85
Die Kampfrunde	85
Zeit- und Raummaßstab und Bewegung	85
Ablauf der Kampfrunde	86
Überraschung	86
Das einfache Kampfsystem	87
Handlungsliste	88
Stellung im Kampf	90
Kampfposition und Kontrollbereich von Humanoiden	90
Nichthumanoide Figuren	92
Auswirkungen des Kontrollbereichs	93
Raumbedarf und Kampffront im Kampfgetümmel	94
Kooperation im Nahkampf	96
Angriff mit einer Waffe	96
Das Erzielen eines Treffers	96
Erfolgsbonus beim Kampf mit Waffen	97
Erfolgsbonus nichthumanoider Wesen	97
Angriffe auf weitgehend wehrlose Opfer	97
Nahkampfangriffe von hinten	98
Trefferbonus für Geschicklichkeit oder magische Waffen	98
Ausweichbonus aufgrund hoher Geschicklichkeit	98
Das Zurückdrängen im Nahkampf	99
Fernkampf-Sonderregeln	99
Entfernung und Deckung	99
Das Schussfeld	100
Ballistisches Schießen	101
Kleine und große Ziele	102
Nahkampfangriffe gegen Fernkämpfer	103
Spezielle Situationen	103
Kampf im Liegen	103

Kampf im Dunkeln oder gegen unsichtbare Gegner	103
Der Rundumschlag mit zweihändigen Hieb Waffen	104
Beidhändiger Kampf - Kampf mit zwei Waffen	104
Kampf mit bloßen Händen oder improvisierten Waffen	105
Fackeln als Waffe	105
Feuer und Öl im Kampfgeschehen	106
Parieren	107
Das Parieren mit Waffe oder Schild	107
Parieren mit natürlichen Waffen	108
Parierbonus für Geschicklichkeit oder magische Waffen	108
Treffer	109
Leichte und schwere Treffer	109
Die Würfelzahl 1	109
Die Würfelzahl 20 - Kritische Treffer	111
Versuch eines gezielten Treffers	111
Schaden	112
Schaden durch leichte und schwere Treffer	112
Verlust von AP durch erfolgreiches Parieren	113
Schaden durch lange Stichwaffen	113
Folgen eines Verlusts an Ausdauerpunkten	114
Folgen eines Verlusts an Lebenspunkten	114
Kritischer Schaden	116
Kurzfristige Folgen schwerer und kritischer Treffer	119
Heilvorgänge	119
Heilen verlorener Lebenspunkte	119
Regeneration verlorener Ausdauerpunkte	119
Rüstungen	121
Rüstungsarten	121
Auswirkung der Rüstklasse	122
Nebenwirkungen des Tragens von Rüstungen	123
Einschränkungen beim Tragen von Rüstungen	124
Helme	124
Metallschilde, Maßrüstungen und magische Rüstungen	124
Waffen	125
Die Waffen im einzelnen	129

Kapitel 5: Zauber	133
Arten des Zaubers	133
Grundfähigkeiten und Zauberformeln	133
Magische Spezialgebiete	133
Erlernbare Zauberformeln	134
Arten des Zaubers	134
Der Zaubervorgang	135
Zauberwurf und Zauberbonus	135
Automatischer Misserfolg beim Zaubern	136
Die Würfelzahl 20	136
Ausdauerverlust durch Zaubern	137
Der Ablauf eines Zaubervorgangs	137
Die Dauer eines Zaubers - Das einfache System	138
Nahkampfangriffe und andere Störungen	138
Die Dauer eines Zaubers - Das detaillierte System	139
Die Zaubersprüche	141
Priester-Fähigkeiten	142
Magier-Fähigkeiten	149
Zauberformeln	156
Beschwörungen	156
Bewegungszauber	161
Illusionszauber	164
Informationszauber	167
Kampfzauber	171
Schutzzauber	174
Verwandlungszauber	178
 Kapitel 6: Erfahrung	 182
Erfahrungsgewinn	182
Erfahrungspunkte im Kampf	182
Reduzierung von Erfahrungspunkten aufgrund der Situation	185
Erfahrungspunkte durch Zaubern	186
Erfahrungspunkte durch aktives Spiel	190
Erfahrungspunkte durch Spielleiter-Entscheidung	191
Steigerung der Fähigkeiten	191
Das Erlernen und Verbessern von Fähigkeiten	191
Das Erreichen höherer Erfahrungsgrade	192

Grad von unintelligenten Wesen	192
Erhöhung der Ausdauerpunkte	192
Verbesserung der Basiseigenschaften	193
Spezialisierung von Priestern und Magiern	194
Einschränkungen beim Erlernen von Waffen	194
Einschränkungen beim Erwerb von Fertigkeiten	194
Einschränkungen beim Erlernen von Zaubersprüchen	194
Waffenfertigkeiten	195
Fertigkeiten	197
Die Grundfähigkeiten der Krieger	199
Grundfähigkeiten der Priester und Magier	199
Zauberformeln	200
Kapitel 7: Türen und Fallen	203
Türen	203
Normale, unverschlossene Türen	203
Klemmende, unverschlossene Türen	204
Verschlossene Türen	204
Scheintüren, Einweg-Türen, Falltüren	204
Einschlagen von Türen	205
Schließen von Türen, Monster und Türen	205
Horchen an Türen	206
Geheimtüren	206
Das Entdecken von Geheimtüren	207
Das Öffnen von Geheimtüren	207
Kisten, Säрге, Schatullen usw.	208
Fallen	208
Entdecken und Auslösen von Fallen	211
Kapitel 8: Preislisten	213
Münzen	213
Waffen	213
Schilde und Rüstungen	214
Bewaffnungszubehör	215
Verpflegung und Unterkunft in einem durchschnittlichen Gasthaus	215
Verpflegung und Lebensunterhalt	216
Kleidung	216
Tiere	217

Ausrüstungsgegenstände	217
Bau oder Kauf eines Hauses	218
Lohnkosten und Lebensunterhalt	219
Steuern	220
Kapitel 9: Spruchrollen	221
Erhältlichkeit von Spruchrollen	221
Erlernen von Zauberformeln anhand von Schriftrollen	222
Das Verfassen von Spruchrollen	224
Vorwort zu Teil 2	226
Kapitel 10: Zauberwerk	227
Zaubertrünke	228
Zauberbücher	231
Magische Artefakte	234
Amulette und Talismane	237
Steine der Macht	239
Magische Kleidungs- und Schmuckstücke	241
Zauberstäbe	245
Magische Medien	248
Magische Waffen	249
Herstellung und Identifikation	251
Herstellung von Zaubertrünken	252
Herstellung von magischen Artefakten und Waffen	253
Identifizieren von Zauberwerk	254
Kosten von magischen Dienstleistungen	255
Kapitel 11: Berufe	257
Festlegung der Berufe	257
Auswirkungen von Berufsfähigkeiten im Spiel	259
Alternative Bestimmung von Fertigkeiten	267
Kapitel 12: Nichtspieler-Figuren	269
Nichtspieler-Figuren als Gegner der Spielerfiguren	269
Nichtspieler-Figuren als Begleiter der Spielerfiguren	272

Die Spieldaten von Nichtspieler-Figuren	273
Spieldaten von Nichtspieler-Figuren höheren Grades	275
Verhalten von Spielfiguren	280
Verhalten von Nichtspieler-Figuren	280
Kampfmoral von Einzelwesen	283
Kampfmoral von Gruppen	284
Loyalität	287
Versuchungen	290
Kapitel 13: Abenteuer II	293
1. Schritt: Die Grundidee	293
2. Schritt: Die Hauptprotagonisten	294
3. Schritt: Spezialeffekte	295
4. Schritt: Entwurf des Schauplatzes	295
5. Schritt: Details (Bewohner, Monster, Schätze usw.)	296
6. Schritt: Bewegung im Szenario	299
Kapitel 14: Kampf II	300
Reiterkampf	300
Handlungsliste	300
Stellung im Kampf, Auswirkungen des Kontrollbereichs	302
Kampf des Reiters und Kampf gegen Berittene	303
Aus dem Sattel heben	304
Handgemenge	305
Einleiten eines Handgemenges	305
Handlungsmöglichkeiten während eines Handgemenges	306
Festhalten eines Gegners	307
Lösen aus einem Handgemenge	307
Angriffe von außen gegen im Handgemenge befindliche Figuren	308
Zaubern und Handgemenge	309
Kapitel 15: Kreaturen	310
Kraftakt	310
Magische Widerstandskraft	311
Verschiedenes	311
Bären und Großaffen	312
Dämonenartige	313

Geisterwesen	314
Großkatzen	315
Hundartige	315
Menschenähnliche	317
Menschenähnliche als Spielerfiguren	319
Riesenechsen	320
Tiermenschen	322
Ungeziefer	323
Untote	324
Kreaturen von A - Z	325
Liste der Kreaturen dieses Regelhefts und ihrer Stärke	369

Anhang

Anhang 1: Datenblätter für MIDGARD	372
Persönlichkeitsblatt (Auswürfeln von Spielfiguren)	372
Abenteuerblatt	375
Zauberblatt	378
Wesentliche Notizen des Spielleiters	379
Blanko Datenblätter	380
Anhang 2: Abkürzungen	383