

MIDGARD

Das kleine Kompendium



MIDGARD
press



Inhalt

Das Buch der Entwicklung

Der Wildläufer	6
Der Derwisch	9
Der Magister	13
Nicht schon wieder ein neuer Typ	15
Der Fian	17
Die Fianna	20
Die Flammenaugen	24
Der Hexenjäger	26
Kampfzauberer	28
Rollenwechsel	31
Der Todeswirker oder Thanaturg	33
Die Orden der Todeswirker	34
Der Klingenmagier	40
Der Schattenweber	43
Die Lehrpläne der Abenteurer	47

Der Magische Almanach

Wahrsagefertigkeiten	54
Die Zaubertänze Eschars	57
Die Hexentänze	61
Zauber der Fianna	62
Zauber der Hexenjäger	64
Zauber der Schattenweber	67

Das Buch der Begegnungen

Die Bewohner Midgards	72
Außergewöhnliche Personen	74
Das Verhalten der Bewohner Midgards	80
Versuchungen für Abenteurer	84
Verhaltensweisen im Kampf	85

Der Anhang

Tabellen der Zaubersprüche und -materialien	91
Tabelle der Zaubertänze	92

Das Buch der Entwicklung





Im eigentlichen Regelwerk und in den Quellenbüchern bietet MIDGARD inzwischen eine große Zahl an Abenteuerarten. Es kommt dennoch immer wieder vor, dass Spielleiter oder Spieler einen Fantasy-Helden vor Augen haben, der so richtig in keines der vorgegebenen Schemata passt. Da MIDGARD-Abenteurer im Wesentlichen durch ihre Fertigkeiten und - bei Zauberern - durch ihre magischen Künste charakterisiert sind, lässt sich mit diesen Bausteinen leicht ein neuer Typ von Abenteuerer konstruieren. Schwierig sind nur Personen, die spezielle im Grundregelwerk nicht abgedeckte Fertigkeiten haben, wie die waelischen Runenschneider mit ihren speziellen Runenzaubern oder die kanthanischen KiDokas mit ihrer besonderen Kampfkunst.

Schon mit den Fertigkeiten und Zaubern des Grundregelwerks lässt sich aber viel machen. Wenn der Spielleiter einen neuen Typ von Nichtspielerfigur entwirft, so kann er die besonderen Eigenschaften frei vorgeben. Besondere Vorsicht ist nur beim Erschaffen eines Abenteuerartyps nötig, in dessen Rolle ein Spieler schlüpfen will. Dabei besteht die Gefahr, dass der Neue alle guten Eigenschaften mit bekommt und alle Nachteile gestrichen werden - vor allem, wenn der Spieler bis in jede Einzelheit mitreden darf. So ein „toller Typ“ macht seinem Spieler aber nur auf den ersten Blick viel Freude, denn er verdirbt den Mitspielern und dem Spielleiter (und schnell auch sich selbst) den Spaß, da er seinen Gefährten und seinen Gegnern so überlegen ist, dass er das Spielgeschehen dominiert. Die schwachen Seiten eines Abenteuerers sind die Würze im Rollenspiel. Superhelden, denen einfach alles gelingt, werden bald langweilig (und einsam).

Die sicherste Methode, einen neuen Abenteuerartyp zu schaffen, der nicht stärker und auch nicht schwächer als die anderen Mitglieder der Spielergruppe ist, besteht darin, von einer bewährten Figur auszugehen und sie Schritt für Schritt zu verändern. Einige Beispiele werden in den nächsten Abschnitten vorgestellt, aber die prinzipielle Vorgehensweise sieht so aus:

Für jede neue Grundfähigkeit, die der Abenteuerer bekommen soll, wird eine etwa gleich nützliche Grundfähigkeit des alten Typs zur Standardfähigkeit herabgestuft. Genauso kann man Standard- und Ausnahmefähigkeiten tauschen. Am Ende sollte der neue Typ etwa gleich viele und gleich wertvolle Grund- bzw. Standardfähigkeiten besitzen.

Ähnlich kann man dann bei der Festlegung der Waffen vorgehen, wobei das weniger problematisch ist, da es hier im Wesentlichen nur drei große Gruppen gibt: Krieger und Söldner, für die fast alle Waffen Grundfähigkeiten sind, andere Kämpfer, die Waffen zum normalen Preis lernen, und

fast alle Zauberer, für die Waffen nur Ausnahmefähigkeiten sind.

Genauso kann man wünschenswerte Zaubersprüche billiger oder überhaupt lernbar machen, muss dafür aber gleichwertige Zauber des alten Abenteuerartyps verteuern, d.h. von Grund- zu Standardzaubern oder von Standard- zu Ausnahmезaubern machen, oder ganz streichen.

Zum Schluss muss nachkontrolliert werden, ob der alte Abenteuerartyp besondere Vor- oder Nachteile hat. Dann sollte die neue Art von Spielerfigur vergleichbare Besonderheiten besitzen.

Nachdem die Lernlisten bearbeitet sind, kann man den Lehrplan entsprechend festlegen, wobei Grundfähigkeiten eher billig sind und Ausnahmefähigkeiten in der Regel bei Spielbeginn gar nicht beherrscht werden.

Der Wildläufer

Nein, das ist kein durch Druckfehler verunstalteter Waldläufer. Dieser Abenteuerartyp wird auf Wunsch eines Spielers entworfen, der gerne einen Elfen-Tiermeister spielen will. Sein Argument, dass Elfen als naturverbundene Personen auch die Möglichkeiten haben sollten, tierische Gefährten um sich zu scharen, ist schlüssig, aber die schamanistischen Eigenarten des Tiermeisters und der druidische Glaube der Elfen schließen einander aus.

Zu Beginn müssen Spieler und Spielleiter gemeinsam festlegen, was das Besondere an dem neuen Abenteuerer sein soll. Anschließend kann der Spielleiter dann daran gehen, die allgemeinen Vorstellungen in Regeln umzusetzen. Das Ergebnis kann er dann wieder mit dem Spieler durchgehen, aber wenn der Spieler zusätzliche Vorteile haben will, dann muss er auch sagen, welche gleichwertigen Nachteile er dafür in Kauf zu nehmen bereit ist.

Der neue Abenteuerartyp soll ein naturverbundener Einzelkämpfer sein, der durch seinen engen Kontakt mit den Mächten des Lebens und seinen festen druidischen Glauben auch ein paar magische Fähigkeiten besitzt. Vor allem soll er wie der Tiermeister die Möglichkeit haben, tierische Gefährten an sich zu binden. Da der Spieler einen Elfen spielen



will, d.h. den Angehörigen einer ziemlich kleinen Gemeinschaft auf *Midgard*, die in größerer Zahl nur in den Wäldern Vesternesses und Moravods lebt, hat der Spielleiter eine ziemlich präzise Vorstellung von dem Abenteuerertyp. Dies ist ein Vorteil gegenüber so allgemeinen Typen wie dem des Kriegers, der gleichzeitig den feder- und fellgeschmückten nahuatlantischen Adlerkrieger, den albischen Ritter oder den kanthanischen SaMurai abdecken muss. Als Bezeichnung einigen sich Spieler und Spielleiter auf den elfischen Namen Reannaialta, d.h. „der mit den wilden Tieren läuft“ oder kurz: **Wildläufer (Wi)**.

Allgemeine Fertigkeiten

Ausgangspunkt ist der Abenteuerertyp des Tiermeisters. Als Elf muss der Wildläufer sowieso *Schleichen*, *Spurenlesen*, *Tarnen* und *Wahrnehmung* wählen, und es bietet sich auch von der Art des gewünschten Abenteuerertyps an, ihm diese Fertigkeiten als Grundfähigkeiten zuzuteilen.

Die Grundfähigkeiten des Tiermeisters sind: *Abrichten*, *Fallenstellen*, *Geländelauf*, *Laufen*, *Meditieren*, *Naturkunde*, *Spurenlesen*, *Tierkunde*. Die meisten dieser Fertigkeiten erscheinen auch für den Wildläufer typisch zu sein. Daher bleiben sie auch Grundfähigkeiten des neuen Abenteurers mit Ausnahme von *Meditieren*, das eher für göttergläubige und schamanistische Personen charakteristisch ist und zur Standardfähigkeit herabgestuft wird. Als Ersatz wird *Schleichen* zur Grundfähigkeit, eine Fertigkeit von vergleichbarer Nützlichkeit. Der Spielleiter entscheidet, dem Wildläufer auch *Tarnen* und *Wahrnehmung* als Grundfähigkeiten zu geben. Das lässt sich rechtfertigen, da ein Glaubenskämpfer druidischer Art kein Totem hat und daher auch nicht die hiermit verbundenen Vorteile von Schamanen und Tiermeistern genießt.

Weitere Fertigkeiten wie *Klettern* oder *Überleben im Wald* könnten auch charakteristisch für den Wildläufer sein. Im Gegensatz zum Waldläufer, der sich ganz auf das Leben in freier Natur eingestellt hat, kann der neue Abenteuerertyp aber zaubern und sich mit einer größeren Zahl an Tieren umgeben. Daher würde er zu sehr bevorzugt, wenn er noch mehr Fertigkeiten billig lernen könnte.

Bei den Ausnahmefähigkeiten von Tiermeistern fallen die Fertigkeiten *Heilkunde*, *Kräuterkunde*, *Pflanzenkunde* und

Stimmen nachahmen auf, die für einen Wildläufer nicht ungewöhnlich wären. Der Spielleiter macht sie daher zu Standardfähigkeiten. Als Ausgleich werden *Gaukeln*, *Kampf in Schlachtreihe*, *Kampftaktik* und *Schiffsführung* zu Ausnahmefähigkeiten. Ein eigennütziger Spieler hätte eventuell versucht, *Fälschen* oder *Meucheln*, was er als Elf sowieso nicht lernen darf, oder selten brauchbare Fertigkeiten wie *Katapult bedienen* zur Ausnahme zu machen, aber damit hätte er ge-



mogelt. Die verbotenen Fertigkeiten sind ein Ausgleich für die Vorteile, die Elfen genießen, und haben nichts mit dem Typ des Wildläufers zu tun, und nur selten im Spiel anwendbare Fertigkeiten können nicht gegen regelmäßig nützliche Wissensfertigkeiten aufgerechnet werden.

In der folgenden Liste sind die Grundfähigkeiten **fett** gedruckt, die Ausnahmefähigkeiten *kursiv*. In Klammern folgen jeweils die Kosten zum Lernen der Fertigkeit. Fertigkeiten, die der Wildläufer als Kämpfer oder Elf überhaupt nicht lernen kann, fehlen ganz in der Liste.