Die „anderen“ Abenteurer

- Lernen und Steigern von alten M4-Abenteurern -

In der 5. Auflage von MIDGARD fehlen einige Abenteurertypen aus dem Grundregelwerk der 4. Auflage sowie aus dem M4-Kompendium. Dieser Beitrag erläutert, wie man sie mit M5 weiterspielen kann. Dazu muss man nur wissen, wie neue Fähigkeiten gelernt und alte Fertigkeiten gesteigert werden, was im Folgenden erklärt wird.

Hinweis: Die Abenteurertypen **Ermittler**, **Heiler**, **Magister**, **Thaumaturg** und **Tiermeister** werden im Ergänzungsband *Das Mysterium* behandelt. In der Konvertierungsanleitung (Konvertierung_Mysterium.pdf im Zusatzmaterial zum *Mysterium*) wird beschrieben, wie man diese Spielerfiguren nach M5 übertragen kann.

Söldner, Kundschafter, Barbar, Wildläufer

Söldner und Krieger sind zu einem Typ vereint worden, der jetzt *Krieger* heißt. Die M4-Regeln für diese beiden Typen waren sowieso schon fast identisch. Die Unterschiede liegen eher im rollenspielerischen Bereich. Spieler können auch nach M5 einen Krieger als Söldner gestalten, was teilweise durch Auswahl passender Fähigkeiten, vorwiegend aber durch sein Verhalten im Spiel geschieht.

Auch Waldläufer und Kundschafter sind wieder (wie in früheren Regelausgaben) zu einem Typ vereint worden, der jetzt *Waldläufer* heißt. Auch hier waren die Unterschiede zu gering, um einen eigenen Typ zu rechtfertigen. Die größere Freiheit bei der Auswahl an Fertigkeiten, die M5 dem Spieler lässt, reicht aus, um innerhalb der Gruppe *Waldläufer* auch naturverbundene Abenteurer zu gestalten, deren Lebensraum Steppe oder Gebirgslandschaften sind. Spieler können ihre Kundschafter weiterspielen und sie auch weiterhin *Kundschafter* nennen, wenn sie die Bezeichnung *Waldläufer* für Wüstenspäher stört. Dieser Abenteurer lernt und verbessert seine Fertigkeiten aber wie der M5-Waldläufer.

Auch die drei Barbarentypen von M4 sind zu einem einzigen M5-Barbaren vereint worden. Der Spieler hat in M5 die Freiheit, seinen Barbaren durch Wahl passender Fertigkeiten und der Hintergrundgeschichte zu spezialisieren und wird nicht von vorneherein in eines von drei Mustern gepresst.

Der Tiermeister umfasst in M5 auch den Wildläufer, da er jetzt nicht mehr auf schamanistischen Glauben festgelegt ist, sondern alternativ auch dem druidischen Glauben anhängen kann.

Seefahrer

Tabelle 8a gibt als Ergänzung zu Tabelle 8 im *Kodex* an, wie teuer für diesen Abenteurertyp Lerneinheiten in den einzelnen Fertigkeitengruppen sind. Im Übrigen gelten für Seefahrer dieselben Regeln wie für Glücksritter, zum Beispiel beim Bestimmen der Ausdauerpunkte.

Derwisch

Tabelle 8a enthält die Lernkosten für Fertigkeiten. Da die meisten Spieler den Derwisch wohl gewählt haben, da er als Zauberer vergleichsweise billig effektive Nahkampfwaffen lernen konnte, kann er nach M5 wie PS Waffenfertigkeiten billiger als andere Zauberer erwerben. Im Übrigen gelten für Derwische dieselben Regeln wie für Schamanen, zum Beispiel beim Bestimmen der Ausdauerpunkte.

Tabelle 9a enthält die Lernkosten für Zauber. Eine Besonderheit des Derwischs sind seine **Zaubertänze**, für die er **30 EP** je Lerneinheit zahlen muss. Um die nötigen Lerneinheiten zu bestimmen (Tabelle auf S. 162 im *Kodex),* werden die M4-Stufen der Zaubertänze verdoppelt. Der *Al-Tarka* ist nach M5 zum Beispiel ein Zaubertanz der Stufe 6 und kostet 10 LE.

Fian

Tabelle 8a enthält die Lernkosten für Fertigkeiten, Tabelle 9a die Lernkosten für Zauber. Im Übrigen gelten für den Fian dieselben Regeln wie für den Ordenskrieger, zum Beispiel beim Bestimmen der Ausdauerpunkte.

Der Fian ist jetzt ganz auf Dweomerzauber festgelegt, was aber durch die Erweiterung dieser Zaubergruppe keine gro-

ße Einschränkung bedeutet. Seine bisher charakteristischen Zauber bleiben weiterhin Grundfähigkeiten. Er verliert zwar einige weniger wesentliche Zauberfähigkeiten, aber zum Ausgleich kann er jetzt andere Zauber lernen.

Durch die Umstellung auf Dweomer tauschen Fian drei Wundertaten gegen die vergleichbaren Dweomerzauber aus: *Handauflegen* wird durch *Lebensstärkung* ersetzt, *Heilen von Wunden* durch *Lebensrettung* und *Heilen schwerer Wunden* durch *Schnellheilung.* Er darf diese Zauber jetzt auch auf andere Abenteurer anwenden.

Weitere Zauber, die ein nach M4 erschaffener Fian gelernt hat, die er aber nach M5 nicht mehr lernen könnte, kann er weiterhin benutzen.

Kombi-Abenteurer

Im M4-Kompendium werden beispielhaft einige Abenteurer beschrieben, die durch Kombination der Fähigkeiten eines Kämpfers und eines Zauberers entstehen: **Klingenmagier** (Krieger/Magier), **Schattenweber** (Spitzbube/Thaumaturg) und **Todeswirker** (Assassine/Hexer). Unter den M5-Regeln ist es einfacher, solche Kampfzauberer zu entwerfen und dafür zu sorgen, dass ihre Fähigkeiten im Vergleich mit anderen Abenteurertypen ausbalanciert sind. Wie man das macht, wird im *Mysterium* beschrieben. Klingenmagier und Schattenweber tauchen dort auch als Beispiele auf. Der Todeswirker mit seinem ganz speziellen und einengenden Hintergrund ist jetzt nur noch ein Spezialfall des Bestienjägers. M4-Todeswirker werden daher zu M5-Bestienjägern, können aber genauso weitergespielt werden wie bisher.

Der alte Hexenjäger

Tabelle 8a enthält die Lernkosten für die Fertigkeiten des Hexenjägers. Im Übrigen gelten für den Hexenjäger dieselben Regeln wie für den Ordenskrieger, zum Beispiel beim Bestimmen der Ausdauerpunkte.

Dieser zauberkundige Kämpfer zeichnet sich in M4 durch eine große Bandbreite an Zaubern aus, die ihm im Kampf gegen dunkle Mächte helfen und die er fast alle als Grundfähigkeiten lernen kann. Leider stammen jeweils einige dieser Zauber aus allen M5-Zaubergruppen mit Ausnahme von Dweomer. Daher können die Zauberfähigkeiten des M4-Hexenjägers im Gegensatz zu allen anderen zauberkundigen Abenteurern im *Kodex* und in diesem Beitrag nicht mit den Zaubergruppen von M5 erfasst werden. Wenn er nicht zu stark im Vergleich zu anderen Abenteurern werden soll, müsste man ihm viele M4-Zauber nehmen oder sie wenigstens sehr teuer machen. Er könnte dann zwar andere Zauber lernen, aber der Charakter des Abenteurertyps würde sich entscheidend ändern.

Daher braucht man zum Weiterspielen des alten Hexenjägers eigene Lernregeln für seine Zauberfähigkeiten. Die Lerneinheiten richten sich nach der Stufe des Zaubers *(Kodex,* S. 162). Welche Sprüche der Hexenjäger lernen kann und wie viele EP er je Lerneinheit zahlen muss, entnimmt man der folgenden Liste (kursive Zauber stammen aus den *Ergänzungen zum Arkanum):*

30 EP je LE: Angst, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Blaue Bannsphäre, Blauer Zwingkreis, Drittes Auge, Erkennen von Zauberei, Flammenklinge, Flammenkreis, Geisterhorn, Goldene Sphäre, Hören der Geister, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Magischer Kreis des Widerstehens, Person wiederfinden, *Rauchbild,* Schwarze Sphäre, Schutzgeste, Silberne Bannsphäre, Silberner Zwingkreis, Silberstaub, Wahrsehen, Zauberauge, Zauberschmiede - Austreibung des Bösen, Bannen von Finsterwerk, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, *Leuchtspur*

60 EP je LE: Binden des Vertrauten, Geistessschild, Juwelenauge, Lauschen, Macht über das Selbst, Schallwächter, Schwarze Zone, Sehen von Verborgenem, Umkehrschild, Zauberschild, Zauberschlüssel, Zweite Haut

Der folgende Abschnitt enthält zwei Optionen für diejenigen Spieler, die ihren M4-Hexenjäger vollständig nach M5 übertragen wollen. Wie immer beim Übertragen von Abenteurern in das neue Regelsystem gehen einmal gelernte Fähigkeiten nicht verloren. Die Figur behält insbesondere alle ihre Zauber, auch wenn sie diese nach den neuen Regeln gar nicht mehr erwerben könnten. Die M5-Regeln werden nur auf das weitere Steigern der Figur und den zukünftigen Erwerb neuer Fertigkeiten angewandt.

Zwei neue „Hexenjäger“

In diesem Abschnitt werden zwei Abenteurertypen beschrieben, die die Motivation für den M4-Hexenjäger aufgreifen und dieselbe Rolle in der Welt spielen. Spieler, die ihren alten Hexenjäger nach M5 transferieren wollen, können sich aussuchen, welche Rolle und welches Spektrum an Fähigkeiten eher zu ihnen passt:

- Der M5-Hexenjäger hat zwar nicht weniger, aber andere Zauberfähigkeiten (ausschließlich Beherrschen und Erkennen) wie der M4-Hexenjäger. Dafür ist er weiterhin

Tabelle 8a: **EP-Kosten für 1 Trainingseinheit (TE)**

1 Lerneinheit (LE) kostet das **Dreifache** an EP (+ 6 EP für Elfen)

	Alltag	Freil.	Halbw.	Kampf	Körper	Sozial	Unterw.	Waffen	Wissen
Se	20	30	20	20	10	10	30	20	20
Fi	20	20	40	20	10	30	40	20	20
Hj	20	30	30	40	20	10	20	20	20
De	20	20	40	30	10	30	40	30	30
Iq	20	40	40	40	40	20	20	30	20

Geldkosten: **20 GS** je TE, **200 GS** je LE

Tabelle 9a: **EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauber** (+ 6 EP für Elfen).

	Beherr.	Beweg.	Erkenn.	Erschaff.	Formen	Veränd.	Zerstören	Wunder	Dweom.	Lied
De	90	60	90	60	120	120	90	30	-	-
Fi	-	-	-	-	-	-	-	-	30	-
Hj	60	-	60	-	-	-	-	-	-	-
Iq	60	120	60	60	120	120	120	60	-	-

Geldkosten: **100 GS** je LE
Lernen von Spruchrollen: **1/3 EP** je LE bei Erfolg, pauschal **20 GS** je Lernversuch

Tabelle A3a: **EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für thaumaturgische Zauber** (+ 6 EP für Elfen).

	Zaubersalze	Zaubersiegel	Runenstäbe	Thaumatherapie	Zauberrunen
De	120	-	-	-	-
Fi, Hj	-	-	-	-	-
Iq	120	-	-	-	-

Geldkosten: **100 GS** je LE
Lernen von Spruchrollen: nicht möglich

Tabelle A4a: **EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauberwerkstatt** (+ 6 EP für Elfen).

	Erhaltung	Zaubermittel	Zauberschutz	Zauberblätter	Vigilsignien	Artefakte
De	60	60	60	-	-	-
Hj	120	-	90	-	-	-
Iq	90	90	60	-	-	120

Geldkosten: **100 GS** je LE

ein Kämpfer und lernt Kampf- und andere nichtmagische Fähigkeiten preiswerter.

- Der Inquisitor ist wie der PS ein Zauberer, der vergleichsweise gut kämpfen kann. Wer sich für diesen Abenteurertyp entscheidet, kann alle magischen Fähigkeiten des M4-Hexenjägers (und viele andere mehr) lernen. Zwei charakteristische Zauber (*Schutzgeste* und *Flammenklinge*) sind jetzt zwar sehr teuer, aber das sind auch die beiden einzigen rollentypischen Sprüche aus den Gruppen Formen und Verändern. Der Preis für die große Auswahl an Zaubern sind die höheren Kosten beim Steigern von Waffenfertigkeiten. Bei den anderen Fertigkeiten sieht es dagegen ganz gut für den Inquisitor aus: diejenigen Fertigkeiten, die für seine Rolle wichtig sind, stammen alle aus den für ihn günstigen Gruppen Alltag, Sozial, Unterwelt und Wissen.

Der neue **Hexenjäger** (**Hj**) legt mehr Wert auf die kämpferischen Fertigkeiten. Er ist ein zauberkundiger Kämpfer, der von den normalen Zaubern her dieselben Wahlmöglichkeiten wie der Magister hat. Er unterscheidet sich bei den thaumaturgischen Fähigkeiten, indem er keine Zaubersalze einsetzt, dafür aber - als bisher einziger zauberkundiger Kämpfer - das Herstellen von Talismanen, Glücksbringern und einigen schützenden Amuletten lernen kann.

Der **Inquisitor** (**Iq**) ist ein Zauberer, der sich in seinem Kampf gegen Hexen und Dämonen eher auf Magie verlässt. Wie der Priester als Streiter (PS) zahlt er für Kampffertigkeiten weniger als andere Zauberer und hat dafür eine eingeschränktere Auswahl an preiswerten Zaubern. Der Inquisitor setzt auch mit göttlicher Hilfe Wundertaten ein, muss aber wie der Ordenskrieger kein Priester sein. Er kann als Einzelgänger und Kämpfer gegen das Böse durch die Lande ziehen, aber die meisten Inquisitoren sind wenigstens locker in eine größere Organisation eingebunden: in den Klerus (Aran, Nahuatlan), in die landesübergreifende Magiergilde des Covendo (Küstenstaaten) oder in die Regierung (in geringem Ausmaß in Alba, wo es am Königshof den einen oder anderen Inquisitor gibt). Ein Inquisitor kann auch Priester oder Stammesschamane sein - im Hinblick auf seine gesellschaftliche Stellung, aber nicht auf den Abenteurertyp PB, PS oder Sc.

Der Inquisitor ist ursprünglich als Kombi-Abenteurer nach den Richtlinien des *Mysteriums* angelegt worden: als eine Kombination von Ermittler und Priester als Beschützer. Das Ergebnis war nicht ganz zufriedenstellend im Vergleich mit dem neuen Hexenjäger und dem Priester als Streiter. Die Feinarbeit an den Lernkosten hat dann dazu geführt, dass der Inquisitor wie ein normaler Zauberer aussieht und man ihm seine Herkunft als Kampfzauberer nicht mehr ansieht.

Die Tabellen 8a und 9a enthalten die Lernkosten des neuen Hexenjägers und des Inquisitors für die Fertigkeiten und Zauber des Grundregelwerks (*Kodex, Arkanum*). Die Tabellen A3a und A4a enthalten die Lernkosten für thaumaturgische Zauber und die Herstellung von Zauberwerk; sie entsprechen den Tabellen A3 und A4 des *Mysteriums*. Der Hexenjäger ist ein zauberkundiger Kämpfer und der Inquisitor ein normaler Zauberer mit den folgenden Besonderheiten:

Glaube: Der Hexenjäger kann sein Glauben frei wählen. Der Inquisitor muss wegen seiner Wundertaten ein Anhänger von Göttern sein oder den schamanistischen Glauben wählen.

Thaumagral: Hexenjäger und Inquisitor können eine einfache Waffe zum Thaumagral im Kampf gegen die Mächte der Finsternis umgestalten lassen. Dabei können sie zwischen dem sogenannten Hexenhammer, der je nach Form als Streitkolben oder Kriegshammer zählt, und dem Hexenfänger, einer zweischneidigen Blankwaffe, die je nach Größe und Form im Kampf wie ein Dolch, ein Kurzschwert oder eine Ochsenzunge eingesetzt wird, wählen.

Ausdauer und andere Regeln: Für Hexenjäger gelten im Zweifelsfall die Regeln für Ordenskrieger, z.B. bei der Bestimmung der Ausdauer oder der Startausrüstung. Inquisitoren würfeln ihre Ausdauer wie Schamanen aus und erhalten bei Spielbeginn 2 Waffen. Ansonsten gelten im Zweifelsfall für sie dieselben Regeln wie für einen Priester als Streiter.

Für den Fian gibt es inzwischen eine vorläufige M5-Version, die allerdings noch nicht völlig gebalanzt ist. Man kann aber schon sehr gut mit ihr spielen. Die Daten finden sich im *Manual* (Zusatzmaterial zum *Kodex*).