

# MIDGARD – Regeln und Hintergrund

von [Octavius Valesius](#)

# **Der Zauberergrad (ZAG)**

### Vorwort

Der Zauberergrad, oder kurz ZAG, hat (fast) nichts mit dem Grad einer Spielfigur und damit ihrem Erfahrungsschatz zu tun. Vielmehr spiegelt er die Stellung innerhalb der Magiergilde wieder.

„Notwendig“ wurde dieses Dokument, als ein Spieler nach dem zweiten oder dritten Auftrag der Magiergilde fragte: „Und wo stehe ich jetzt in der Rangstruktur?“. Wer darauf nicht mit: „Fußabtreter, Abteilung Abenteuer!“ antworten will, bekommt in diesem Dokument eine Rangstruktur für die albischen Magiergilden an die Hand und welche Voraussetzungen für einen solchen Rang zu erfüllen sind.

Da auch zauberkundige Kämpfer, wie der Magister oder der Ermittler, irgendwo ihre magischen Fertigkeiten schulen müssen, sind sie in (meinem) Alba ebenfalls gildspflichtig. Auch wenn ihnen die höheren Ränge wohl auf ewig verschlossen bleiben werden.

### Das System der Macht

Insgesamt gibt es fünfzehn Ränge in den albischen Magiergilden. Die ersten fünf sind für Schüler gedacht. Danach folgen die zehn regulären Ränge innerhalb der Gilden. Daran schließen sich die Ränge an, die weniger etwas über die Fertigkeiten des Zauberers aussagen, als seine Position in der Gildenhierarchie und nicht über Prüfungen erlangt werden können. Dies sind leitende Posten in der Gilde, wie Gildenrat oder Schatzmeister. Fünf werden hier als Beispiel beschrieben. In großen Gilden kann es aber noch andere leitende Positionen geben.

Auch bei den in der Ausbildung befindlichen Magiern gibt es eine Struktur, je nach besuchter Klasse werden sie als Scholaren fünfter bis erster Ordnung bezeichnet. Zur Versetzung in die nächsthöhere Klasse muss eine Prüfung vor dem Gildenrat abgelegt werden. Die Ernennung der Scholaren erster Ordnung zu Adepten der fünften Ordnung (erreichen von Grad 1) wird mit einem großen Abschlussfest begangen. Ihre Ausbildung ist damit aber noch lange nicht beendet. Viele Adepten begeben sich auf Wanderschaft, um ihr Wissen zu vertiefen.

Wie man einen solch begehrten Posten erhält, unterscheidet sich von Gilde zu Gilde. In der einen werden die Posten über eine Wahl der Gildenmitglieder vergeben, in einer anderen kann man seinen Rang vererben, wenn der oder die Auserwählte gewisse Mindestanforderungen in den magischen Künsten beherrscht. Auf einige Posten, wie dem Schatzmeister der Gilde, kann man auch vom Gildenrat berufen werden. Ränge, wie der des Schatzmeisters, können, müssen aber nicht, dem Gildenrat angehören.

Zu erkennen ist der Rang eines Zauberers für die Eingeweihten an einer circa fünf Zentimeter großen Brosche die über dem Herzen getragen wird. Diese muss der Zauberer auf eigene Kosten anfertigen lassen. Eine Pflicht diese Brosche zu tragen besteht aber nur zu offiziellen Anlässen der Gilde. Die Broschen der leitenden Positionen werden links davon getragen. Das kann dazu führen, dass ein Schatzmeister, welcher gleichzeitig Mitglied im Gildenrat ist, bis zu drei Broschen als Zeichen seines Ranges trägt.

Da die meisten Zauberer stolz auf ihren erreichten Rang sind, wird die Brosche meistens aus sehr hochwertigen Materialien wie Gold und Silber gefertigt. Ausnahme sind die Broschen der Adepten. Diese sind aus Kupfer. Ein Adept muss für seine Brosche 5 GS veranschlagen, ein Arkanist für seine silberne Brosche etwa 25 GS und ein Sorellor mindestens 100 GS.

### Die Stufen der Macht

Adept fünfter Ordnung  
Adept vierter Ordnung  
Adept dritter Ordnung  
Adept zweiter Ordnung  
Adept erster Ordnung

Arkanist fünfter Ordnung  
Arkanist vierter Ordnung  
Arkanist dritter Ordnung  
Arkanist zweiter Ordnung  
Arkanist erster Ordnung

Sorellor/Sorellis fünfter Ordnung  
Sorellor/Sorellis vierter Ordnung  
Sorellor/Sorellis dritter Ordnung  
Sorellor/Sorellis zweiter Ordnung  
Sorellor/Sorellis erster Ordnung

Meister der Alchimie – Laborleiter  
Meister der Bücher – Bibliotheksmeister  
Meister der Münze – Schatzmeister  
Hochmagier – Gildenrat  
Erzmagier – Gildenleiter

### Zweige der Macht und des Wissens

Die Zauberrituale und Gesten dieser beiden Zweige sind sich so ähnlich, dass es Zauberern besonders leicht fällt diese zu erlernen. Insbesondere, wenn sie schon einen der Zauber aus diesen Zweigen beherrschen.

Zum **Zweig der Macht** gehören die folgenden Sprüche: *Macht über das Selbst (1), Macht über die Sinne (2), Macht über Unbelebtes (3), Macht über die belebte Natur (4), Macht über Menschen (6), Macht über magische Wesen (7), Macht über Leben (9), Macht über den Tod (Nek9) und Macht über die Zeit (11).*

Der **Zweig des Wissens** besteht aus den folgenden Sprüchen: *Scharfblick (1)*, *Hören von Fernem (1)*, *Lauschen (1)*, *Erkennen von Leben (1)*, *Sehen in Dunkelheit (3)*, *Sehen von Verborgenen (3)*, *Erkennen von Zauberei (4)*, *Reise der Seele (8)*, *Reise in die Zeit (10)* und *Reise zu den Sphären (11)*.

Grundsätzlich müssen diese Sprüche in keiner festen Reihenfolge erlernt werden. Bei einer systematischen Ausbildung in einer Gilde, wird jedoch darauf Wert gelegt.

Seit einer albaweiten Reform über die Zuerkennung von Zauberergraden kann das Erlernen des Zauberspruchs *Macht über den Tod* aus Gewissensgründen verweigert werden. Dies darf nicht zu Ungunsten des Prüflings ausgelegt werden.

### Das Rigorosum

Die Prüflinge werden in verschiedenen Fächern geprüft. Allgemeine Fächer sind: Alchimie, Lesen von Zauberschrift, Naturkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, und Zauberkunde. Zusatzpunkte können gewonnen werden, wenn man freiwillige Prüfungen in Orakelkunst und/oder Wahrsagen ablegt. Streber legen auch Prüfungen in Astrologie oder Thaumalogie ab. Diese Fächer gelten als so schwer, dass sie doppelte Punkte bringen. Die Prüfung erfolgt in schriftlicher Form. Da bedeutet, wer der albischen Schrift nicht mächtig ist hat in diesen Fächern keine Chancen.

Dazu kommen natürlich die mündliche Prüfung im wichtigsten Fach: angewandte Zauberkunst. Hier müssen die Probanden die Beherrschung einer bestimmten Anzahl Zaubersprüche, Siegel oder Runenstäbe mit einer vorgegebenen Schwierigkeit (Stufe) demonstrieren. Ein Teil dieser Sprüche müssen aus den Zweigen der Macht oder des Wissens stammen. Werden diese Sprüche nicht beherrscht gibt es Punktabzug. Angewandte Zauberkunst ist das Sperrfach. Das bedeutet: wer in diesem Fach durchfällt besteht die gesamte Prüfung nicht, ungeachtet seiner sonstigen Leistungen.

Natürlich ist dieses System darauf ausgelegt insbesondere Magier zu bevorzugen, da ihnen diese Fächer und Zaubersprüche besonders liegen. Reformbegehren werden von den Gilden im Keim erstickt. An magische Dilettanten, wie Magister oder Ermittler, werden die gleichen Anforderungen gestellt. Da diese dann irgendwann im Fach angewandte Zauberkunst durchfallen sind ihnen die höheren Ränge verschlossen.

Die erfolgreiche Prüfung in einem der allgemeinen Fächer gibt einen Punkt für die Abschlussnote. Die schweren Fächer Astrologie und Thaumalogie bringen zwei Punkte für die Abschlussnote. Ein Erfolg im Fach angewandte Zauberkunst bringt für die Abschlussnote sechs Punkte.

Wer beim Rigorosum mit überragendem Wissen brilliert (kritischer Erfolg) erhält in diesem Fach einen Bonuspunkt für seine Abschlussnote.

Manchmal erfolgt das Rigorosum auch im Felde. Dazu rüstet die Gilde zum Beispiel eine Expedition aus oder vergibt an eine Gruppe Schüler einen Auftrag. Dieser muss dann als Gruppenarbeit gelöst werden. Sich der Hilfe von Nichtzauberern zu versichern gilt dabei nicht als anrühlich.

### Die Abschlussnote

Punkte	Abschlussnote
18+	Ohnegleichen
14-17	Erwartungen übertroffen
10-13	Annehmbar
7-9	Mies (durchgefallen)
3-6	Schrecklich (durchgefallen)
0-2	Troll (durchgefallen)

Absolventen mit der Note Ohnegleichen erhalten von der Gilde eine kleine goldene Anstecknadel (Wert 10 GS) von circa einem Zentimeter Durchmesser. Diese stellt eine sitzende Eule dar.

Absolvent die bei der Prüfung durchgefallen können diese im nächsten Jahr wiederholen.

Absolventen mit der Note Troll werden für fünf Jahre von allen Prüfungen ausgeschlossen. Im Wiederholungsfall erfolgt der Rauswurf aus der Gilde und ein lebenslanges Zauberverbot.

### Die Anforderungen

Die Examina in den allgemeinen Fächern werden mit der Zeit natürlich zunehmend herausfordernder. Um dies zu simulieren erhalten die Prüflinge mit steigendem Rang einen Abzug auf ihren EW:Fertigkeit. Dieser Malus setzt sich wie folgt zusammen:

Adepten:  $\pm 0$

Arkanisten: -2

Sorellor: -4

fünfter Ordnung:  $\pm 0$

vierter Ordnung: -1

dritter Ordnung: -1

zweiter Ordnung: -2

erster Ordnung: -2

Die Mali sind natürlich kumulativ.

Der Grad einer Spielfigur hat nichts mit ihrem Rang in der Gilde zu tun und gibt weder Boni noch Mali. Nur der erhöhte Zauberwert kann sich im Fach angewandte Zauberkunst positiv auswirken.

Er kann der folgenden Tabelle entnommen werden:

Angestrebter Rang	Prüfungsmalus
Adept vierter Ordnung	-1
Adept dritter Ordnung	-1
Adept zweiter Ordnung	-2
Adept erster Ordnung	-2
Arkanist fünfter Ordnung	-2
Arkanist vierter Ordnung	-3
Arkanist dritter Ordnung	-3
Arkanist zweiter Ordnung	-4
Arkanist erster Ordnung	-4
Sorellor/Sorellis fünfter Ordnung	-4
Sorellor/Sorellis vierter Ordnung	-5
Sorellor/Sorellis dritter Ordnung	-5
Sorellor/Sorellis zweiter Ordnung	-6
Sorellor/Sorellis erster Ordnung	-6

Neben ihrem Wissen müssen die Prüflinge auch die Beherrschung der Praxis unter Beweis stellen. Für jeden Spruch den er der Prüfungskommission vorführen möchte hat er maximal zwei Versuche. Zusätzlich hat er einmal die Chance auf einen dritten Versuch. Dieser dritte Versuch kostet ihn aber einen Punkt in der Abschlussnote. Mindestens ein Zauberspruch muss der höchsten geforderten Schwierigkeitsstufe angehören, bei den übrigen ist der Prüfling frei in seiner Wahl

#### **Adept fünfter Ordnung**

Mit Erreichen von Grad 1 wurde die Prüfung erfolgreich abgelegt. Dein Aufstieg zur Macht beginnt.

#### **Adept vierter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 2 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 2. Mindestens einer muss aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Adept dritter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 3 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 3. Mindestens 2 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Adept zweiter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 5 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 3. Mindestens 3 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Adept erster Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 6 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 3. Mindestens 4 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Arkanist fünfter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 7 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 4. Mindestens 5 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Arkanist vierter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 10 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 4. Mindestens 6 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Arkanist dritter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 13 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 5. Mindestens 8 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Arkanist zweiter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 18 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 5. Mindestens 11 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Arkanist erster Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 22 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 6. Mindestens 12 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Sorellor/Sorellis fünfter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 27 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 6. Mindestens 12 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Sorellor/Sorellis vierter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 30 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 7. Mindestens 12 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Sorellor/Sorellis dritter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 32 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 7. Mindestens 12 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Sorellor/Sorellis zweiter Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 34 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 8. Mindestens 12 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.

#### **Sorellor/Sorellis erster Ordnung**

Demonstriere die Beherrschung von 36 Zaubern bis Schwierigkeitsstufe 8. Mindestens 12 müssen aus den Zweigen des Wissens oder der Macht stammen.