

MIDGARD – Hausregeln
DRAFT

von [Octavius Valesius](#)

Berufe in M5

Vorwort

Dieses PDF ist eine Ergänzung für die Erschaffung und Weiterentwicklung von MIDGARD-Charakteren. Es führt die für die Hintergrundgeschichte so wichtigen Berufe in M5 wieder als spielrelevante Größe ein und versieht sie mit einem Erfolgswert um zu bestimmen ob ein Charakter nur Grundkenntnisse besitzt oder ein Experte auf seinem Gebiet ist.

Warum ein Beruf?

Die Eltern auf Midgard sind nicht anders als die Eltern im Rest des Multiversums. Sie sorgen sich um ihren Nachwuchs und wollen ihm die besten Chancen für das weitere Leben mitgeben. Dazu gehört auch ein Beruf. Meistens werden Berufe an die Kinder ‚vererbt‘, das heißt die Eltern bilden ihren Nachwuchs in ihrem eigenen Broterwerb aus. Nur wenige können es sich leisten eines oder gar mehrere Kinder zu teuren Lehrmeistern in die Lehre zu geben und das Lehrgeld aufbringen. Abenteurer mag ja eine Berufung sein, aber ein Beruf und bei Eltern beliebte Beschäftigung ist es nicht.

Daher haben fast alle Abenteurer in ihrer Jugend einen Beruf gelernt. Sei es, dass im elterlichen Geschäft ausgeholfen werden musste oder der Vater auf der Jagd nach Wildbret begleitet wurde.

Um diese Erfahrungen zu berücksichtigen und den persönlichen Hintergrund zu vertiefen, dürfen sich die meisten Abenteurer einen Beruf aus diesem PDF auswählen. Die Unterscheidung zwischen Stadt- und Landberufen aus M4 entfällt ebenso wie eine Beschränkung auf bestimmte Stände. Hier vertraue ich darauf, dass Spieler sich für einen Beruf entscheiden, der zu ihrem Charakter und seiner Hintergrundgeschichte passt. Im Zweifelsfall aber gilt: **Der Spielleiter hat immer ein Veto-Recht.** Es ist alleinige Entscheidung des Spielleiters ob er einen Beruf von den folgenden Seiten zulässt oder entscheidet, dass dieser Beruf nicht zum Entwicklungsstand eines Landes oder seiner Welt als Ganzes passt.

Wie erhalte ich einen Beruf?

Für die Charaktererschaffung bieten sich drei Optionen an:

1. Freie Wahl: Der Spieler wählt sich einen passenden Beruf aus dem Angebot dieses PDFs aus.
2. Der Beruf kann mit den Lerneinheiten aus dem Bereich Allgemein gekauft werden. Dabei kostet ein leichter oder normaler Beruf einen und ein schwerer Beruf zwei Lerneinheiten. Sehr schwere Berufe für 10 Lerneinheiten wären zwar theoretisch möglich, aber sicher nicht sinnvoll.

3. Du würfelst auf diese Tabelle ob du einen Beruf, mit Glück auch zwei, erlernt hast und wenn ja, aus welcher Schwierigkeitsstufe.

4. Du erwirbst einen Beruf nach Methode 3 und kaufst weitere Berufe nach Methode 2.

| W% | Beruf |
|--------|--|
| 01-20: | Leider kein Beruf |
| 21-50: | Ein leichter Beruf |
| 51-80: | Ein leichter oder normaler Beruf |
| 81-95: | Ein Beruf von leichter, normaler oder schwerer Schwierigkeit |
| 96-00: | Ein schwerer oder sehr schwerer Beruf oder gar zwei der Schwierigkeit leicht und/oder normal |

Als letzte Möglichkeit einen Beruf zu erlernen kann man nach dem Start in das Abenteurerleben bei einem Meister in die Lehre gehen. Berufe erlernen kostet Erfahrungspunkte gemäß ihrer Schwierigkeit und ein zusätzliches Lehrgeld sowie sehr viel Zeit. Während dieser Zeit ist es nicht möglich die Ausbildung für längere Zeit zu unterbrechen, ohne zu riskieren, dass die Ausbildung von vorne beginnen muss. Das Lehrgeld ist bei Beginn der Ausbildung in voller Höhe fällig und wird bei Abbruch nicht erstattet, auch nicht anteilig. Die Kosten können der folgenden Tabelle entnommen werden:

| Schwierigkeit | Lernzeit | Lehrgeld |
|---------------|----------|----------|
| Leicht | 13 Monde | 150 GS |
| normal | 18 Monde | 250 GS |
| schwer | 26 Monde | 500 GS |
| sehr schwer | 39 Monde | 1.500 GS |

Zusätzlich fallen tägliche Kosten für Verpflegung und Unterkunft in Höhe von 5 GS an.

Die Option aus M4 einen Lehre auch auf Reisen zu absolvieren biete ich aus gutem Grund nicht an. Meiner Meinung nach gehört zu einer Ausbildung auch die Praxis. Ohne eine Esse wird man kein Schmied und ohne Feld kein Bauer. Beides auf Reisen mitzunehmen stelle ich mir schwierig vor.

Der Berufserfolgswert

Berufe sind allgemeine Fertigkeiten deren Schwierigkeit von leicht bis sehr schwer reicht. Allen gemeinsam ist die Tatsache, dass sie über keine Leiteigenschaft verfügen und für Abenteurer somit bei einem Erfolgswert von +18 meistens das Ende der Vollkommenheit erreicht ist. Dies soll den Spielleiter aber nicht davon abhalten Nichtspielercharaktere zu erschaffen, die einen höheren Erfolgswert erreicht haben. So steigt der

Erfolgswert mit den Jahren fast automatisch, da mit jedem durchgehenden Jahr sesshafter Arbeit der Charakter einen *PP:Beruf* erhält. Ferner erhält er für jeweils drei Jahre Berufserfahrung in der Sesshaftigkeit einen Bonus von +1 auf seinen Erfolgswert (bis zu einem Maximum von +4).

Der Erfolgswert steht für den Grad an Vollkommenheit, mit dem der Charakter seinen Beruf beherrscht. Er steht für die praktische Erfahrung, die er mit dem Abschluss seiner Ausbildung und Berufsausübung erworben hat.

Mit einem Erfolgswurf wird festgestellt, ob unser Charakter Aufgaben und Probleme aus dem Bereich seines Berufes lösen kann, sofern keine andere Fertigkeit passender ist. Der Spielleiter sollte Erfolgswürfe nur verlangen, wenn die Umstände der Situation es erfordern. Routineaufgaben gelingen in der Regel automatisch. Die folgende Tabelle enthält eine Auswahl an möglichen Modifikatoren für den Erfolgswurf. Die Modifikatoren muss der Spielleiter passend zum Beruf interpretieren. Sie sind als Anregung zu verstehen.

| Schwierigkeitsgrad | |
|----------------------------------|----|
| Routine | +6 |
| Einfach | +4 |
| Leicht | +2 |
| Normal | ±0 |
| Schwer | -2 |
| Komplex | -4 |
| Ungewöhnlich | -6 |
| Zeitdruck | |
| 100% mehr als erforderlich | +4 |
| 50% mehr als erforderlich | +2 |
| Normal | ±0 |
| 25% weniger Zeit | -2 |
| 50% weniger Zeit | -4 |
| Hilfsmittel und Werkzeuge | |
| Normale Qualität | ±0 |
| Schlechte Qualität | -2 |
| Improvisiert | -4 |
| Fehlen gänzlich | -8 |

Neben der Lösung spezifischer Probleme kann mit einem Erfolgswurf auch festgestellt werden, wie geschäftlich erfolgreich ein Charakter seinen Beruf ausübt. Ein Erfolgswurf wird dann einmal im Mond ausgeführt. Natürlich kann ein Abenteurer während dieser Zeit nicht auf Abenteuer ausziehen oder sich weiterbilden. Er widmet sich ganz seinen Kunden, denn ein Arbeitstag besteht aus zehn Stunden oder mehr. Da zu einer, und sei es nur kurzen, Sesshaftigkeit auch ein gewisser Lebenswandel gehört, wird ein Abenteurer während einer solchen Auszeit vom gefährlichen Abenteuerleben meistens aber gerade genügend einnehmen

um diesen Lebenswandel zu finanzieren. Ein Händler muss investieren um Geld zu verdienen und von einem Künstler erwartet man geradezu einen gewissen suspekten Lebenswandel um überhaupt ernst genommen zu werden.

Die Regeln in diesem PDF sind nicht primär dafür gedacht den Abenteurern zwischen den Abenteuern eine einfache Geldquelle zu eröffnen. Für diese Hausregel wäre das zu viel verlangt. Doch wenn der Spielleiter dies möchte kann er die genauen Auswirkungen selber festlegen. Folgende Modifikatoren zur aktuellen Wirtschaftslage könnten Anwendung finden.

| Auftrags-/Wirtschaftslage | |
|----------------------------------|----|
| Hochkonjunktur | +6 |
| Im Aufschwung | +4 |
| Gute Lage | +2 |
| Normal | ±0 |
| Angespannt | -2 |
| Schwierig | -4 |
| Depression | -6 |

Rangsystem und Gilden

In vielen Berufen gibt es ein Rangsystem. Dies beginnt im Handwerk beim Lehrling, geht über den Gesellen zum Meister. Im Allgemeinen erlangt dies Bedeutung, wenn ein Abenteurer eine Anstellung sucht oder die Fähigkeit eines Nichtspielercharakters einschätzen möchte.

Im Spiel haben diese „Stufen der Vollkommenheit“ aber auch handfeste Auswirkungen. Bei den Berufen werden Boni angegeben, die diese auf Fertigkeiten bieten. Das können allgemeine oder angeborene Fertigkeiten sein, aber auch Boni auf diesen oder auch einen anderen Beruf. Diese Boni reichen von +1 bis +4 und bei jeder Stufe der Perfektion, die ein Charakter erreicht, kann er einen der Boni aus der Liste frei wählen. Der Bonus beträgt bei jeder Stufe immer +1. Boni die über +1 liegen können bei Erreichen einer neuen Stufe mehrfach gewählt werden, bis der Maximalwert des Bonus erreicht ist.

Einige Berufe können Boni auf Sinnesfertigkeiten bieten, wie zum Beispiel Koch oder Winzer. Wer bei der Charaktererschaffung einen Malus auf diese Sinnesfertigkeit erhalten hat, kann solche Berufe nicht ergreifen.

| | |
|-------------------------------|-----------------|
| Lehrling, Schüler | +8 bis +10 |
| Geselle, Student | +11 bis +14 |
| Meister, Doktor | +15 bis +17 |
| erfahrener Meister, Professor | +18 bis +20 |
| Gildenmeister, Dekan | +21 bis +23 |
| Legende, Weiser | +24 und darüber |

Beispielhaft sind hier handwerkliche und akademische Titel angegeben. Bei anderen Berufen sind die Titel entsprechend anzupassen. Zum Beispiel Fähnrich,

Leutnant, Hauptmann, Major, General bei Offizieren der Armee.

Die Zuordnung von Erfolgswert zu Titel ist in sofern schwierig, dass selbst der beste Geselle kein Meister wird, wenn ihm der finanzielle Hintergrund für die Meisterprüfung fehlt oder in der Stadt von der Gilde keine neuen Meisterstellen für neue Betriebe bereitgestellt werden.

Vielleicht möchte unser Abenteurer ja einen Betrieb zur Altersabsicherung gründen und in seiner Abwesenheit von einem Stellvertreter führen lassen. Dann muss er sich aber auch mit der örtlichen Gilde herumschlagen. Um in einer Gilde aufzusteigen reicht eine gute Beherrschung des Berufes nicht aus. Man muss sich in der Gilde hochdienen. Sei es durch das Anfertigen spezieller Meisterstücke, durch Geschenke in der Gunst der Gildenoberen steigen oder allgemein den Zielen der Gilde dienen. Aber selbst dann gilt: Gilden sind straff organisiert und es gibt meist eine lange Warteliste für eine Beförderung, denn um die Preise in einer Stadt stabil zu halten begrenzen die meisten Gilden die Anzahl an zugelassenen Betrieben.

Die besonderen Dienste für die Gilde und Fähigkeitsbeweise sollten am Besten im Rahmen eines Abenteurers ausgespielt werden.

Berufsfertigkeit vs. Allgemeine Fertigkeiten

Einige Berufe könnten alternativ zu allgemeinen oder angeborenen Fertigkeiten eingesetzt werden. Doch wenn es eine allgemeine Fertigkeit gibt, ist diese vorzuziehen, auch wenn diese einen niedrigeren Erfolgswert aufweist um die stärkere Spezialisierung zu repräsentieren. Beherrscht ein Abenteurer eine benötigte allgemeine Fertigkeit gar nicht, wird sie aber über den Beruf abgedeckt, kann er alternativ einen *EW:Beruf/3* ablegen.

Berufsfertigkeiten

Ein Beruf vertieft in erster Linie die Einzigartigkeit des Abenteurers, da er meist Teil der Hintergrundgeschichte ist, genau wie Verwandte oder Erzfeinde. Dies kann der Spielleiter bei der Gestaltung seiner Abenteuer gelegentlich berücksichtigen. Daneben bietet der Beruf auch einige handfeste Vorteile.

Wer einen Beruf erlernt hat, kennt sich mit dem Wert und der Qualität der verwendeten Materialien und hergestellten Produkte aus. Ein Buchbinder kann den Wert eines Buches ermitteln oder ein Offizier die Qualität und den Wert eines Langschwertes einschätzen. Daher erhält der Abenteurer die Fähigkeit *Geschäftstüchtigkeit+10* als ungelernete Fertigkeit, wenn es um den Ankauf, Verkauf oder die Wertermittlung von Produkten aus seinem Berufsfeld geht.

Besitzt ein Abenteurer geeignetes Werkzeug, die benötigten Ausgangsmaterialien und etwas Zeit, kann er für sich und die Gruppe zu seinem Beruf passende Gegenstände für den Eigenbedarf selber herstellen. Im Vergleich zum Kauf bei einem Händler halbieren sich hierdurch die Kosten für die Anschaffung. Der Spielleiter würfelt einen verdeckten *EW:Beruf* um die Qualität zu bestimmen. Nicht, dass der Bogen beim ersten Schuss bricht.

Dazu kommen die Boni auf allgemeine und angeborene Fertigkeiten oder gar Zaubersprüche aus den „Stufen der Vollkommenheit“. Es sei nochmal daran erinnert, dass in jeder Stufe nur ein Bonus von +1 erhalten werden kann. Ist beim Beruf ein höherer Bonus angegeben, muss man den Bonus bei den verschiedenen Stufen der Vollkommenheit mehrmals wählen, bis zum angegebenen Maximum. Es handelt sich dabei um einen Bonus auf den Erfolgswurf, nicht um eine Erhöhung des Fertigkeitswertes. Auch möglich sind Boni auf Basiseigenschaften wie Stärke oder Willenskraft. Diese steigen in jeder Stufe um +5.

Am beliebtesten sind sicher die Waffenfertigkeiten. Daher kann aus dieser Liste nur ein Bonus für eine Waffengruppe gewählt werden. Auch mit weiteren Stufen der Vollkommenheit kann maximal der Bonus für diese eine Waffengruppe gesteigert werden, nicht jedoch eine weitere gewählt werden. Krieger, als die Spezialisten an der Waffe, können sich den Bonus auf bis zu drei Waffengruppen sichern.

Einige Berufe bieten auch Nachteile an. Der Charakter kann sich bei jeder „Stufe der Vollkommenheit“ für einen dieser Nachteile entscheiden und dafür einen zusätzlichen Bonus erhalten. Voraussetzung ist allerdings, dass er die benachteiligte Fertigkeit auch erlernt hat, auf ungelernete Fertigkeiten sind sie unzulässig.

Berufe und MOAM

Am sinnvollsten legt man für jede Stufe der Vollkommenheit einen dauerhaft auf die Figur wirkenden Effekt an. Dann berücksichtigt MOAM den Bonus bei allen Erfolgswürfen. Den Beruf selbst kann ein Premiuser anlegen, indem er eine allgemeine Fertigkeit passender Schwierigkeit wählt und diese umbenent.

Aufbau der Berufsübersicht

Aus Gründen der Übersichtlichkeit habe ich die Berufe in sechs Gruppen unterteilt: Kampfberufe, Wildnisberufe, Gesellschaftsberufe, Handwerker, magische Berufe und priesterliche Berufe. Einige Einsortierungen mögen strittig sein, aber es ist nur ein Hilfsmittel für die Übersichtlichkeit ohne einen spielrelevanten Effekt.

Der Aufbau eines Berufes ist immer gleich. Nach einigen einleitenden Worten folgen die spielrelevanten Daten in tabellarischer Form: Schwierigkeit, Boni auf Waffen, Fertigkeiten und schließlich Zauber. Den Abschluss bildet ein kurzer Absatz „Besitz“. Dieser beschreibt einige Gegenstände die sich unser Abenteurer während seiner Ausbildung erworben oder hergestellt hat. Er erhält sie bei der Charaktererschaffung zusätzlich zu seiner Grundausrüstung und den 80 GS. Einige Berufe bieten sogar einen „Besonderen Besitz“ an. Diese Gegenstände erhält ein Charakter nur, wenn er sich in seiner Ausbildung besonders verdient gemacht hat. Um dies zu repräsentieren verliert er einen Lernpunkt aus der Kategorie Allgemein. Lernt er den Beruf während seiner Abenteurerlaufbahn nach, erhält er die unter „Besitz“ aufgeführten Gegenstände, muss den besonderen Besitz allerdings zu den üblichen Kosten erwerben.

Die Liste der Berufe

Kampfberufe

Es gibt die unterschiedlichsten Gründe professionell zur Waffe zu greifen. Sei es als Soldat eines stehenden Heeres, als Söldner, Schaukämpfer oder Stadtgardist. Dazu zählen auch die aufkommenden Ritter aus dem Süden Albas oder die Stammeskrieger fuardainischer Stämme. Die Ordenskrieger habe ich bei den priesterlichen Berufen einsortiert, auch wenn sie sich natürlich vorzüglich um Umgang mit Waffen auskennen.

Fähnriche

Offizier in der Armee oder Flotte. Das bedeutet immer ein warmes Essen am Tag, ein Dach über dem Kopf und großes Ansehen beim einfachen Volk. Dazu eine fundierte Ausbildung an der Waffe, ein Offizier ist zweifelsohne eine Respektsperson.

Während der Fähnrich der niedrigste Offiziersdienstgrad ist, ist der Weg zum General fast schon vorgezeichnet. Während in den Küstenstaaten oder KanThaiPan die Offiziere an Kadettenschulen herangezogen werden, werden die angehenden Offiziere andernorts meist von erfahrenen Kommandeuren ausgebildet. Die Ausbildung ist grundsätzlich nicht kostenlos und nur die wenigsten Familien können sich die teure Ausbildung leisten. Daher beginnen die meisten Abenteurer mit einem immensen Schuldenberg.

Infanteriefähnrich

Der klassische Fähnrich der Infanterie wird mit dem Ziel ausgebildet einmal ein Banner zu führen, also eine Einheit im Gefecht zu befehlen. Dazu muss er den Waffendrill der Gemeinen ebenso absolvieren wie Tak-

tik und Menschenführung studieren. Nach seiner Ausbildung dient er meist erst einmal im Stab des Banners. Sei es als Adjutant, Schreiber oder Verbindungsoffizier zu anderen Truppenteilen.

Schwierigkeit: schwer

Mögliche Mali: Schulden (1.500 GS, muss bei der Erschaffung gewählt werden), Beredsamkeit-2, Menschenkenntnis-1, Reiten-1, Waffenloser Kampf-1

Mögliche Boni:

Waffen: Armbrüste+1, Blasrohre+0, Bögen+1, Einhandschlagwaffen+2, Einhandschwerter+2, Fechtwaffen+2, Kettenwaffen+1, Parierwaffen+0, Schilde+0, Spießwaffen+1, Stichwaffen+1, Stielwurfwaffen+0, Schleudern+0, Stockwaffen+0, waffenloser Kampf+1, Wurfklingen+0, Wurfscheiben+0, Wurfspieße+0, Zauberstäbe+0, Zweihandschlagwaffen+1, Zweihandschwerter+1

Alltag: Bootfahren+0, Erste Hilfe+1, Etikette+2, Gerätekunde+1, Geschäftssinn+2, Glücksspiel+0, Klettern+1, Kochen+0, Malen und Zeichnen+0, Musizieren+0, Reiten+1, Schreiben+1 (Muttersprache), Schwimmen+1, Seilkunst+0, Sprache+1 (Muttersprache), Wagenlenken+1

Freiland: Abrichten+0, Naturkunde+0, Pflanzenkunde+0, Schleichen+0, Spurensuche+0, Tarnen+0, Tierkunde+0, Überleben+0

Halbwelt: Akrobatik+0, Balancieren+0, Betäuben+0, Fälschen+0, Gassenwissen+0, Gaukeln+0, Glücksspiel+0, Klettern+0, Stehlen+0

Kampf: Anführen+3, Athletik+2, Beidhändiger Kampf+0, Betäuben+0, Fechten+0, Geländelauf+2, Kampf in Vollrüstung+0, Reiten+1, Reiterkampf+0, Scharfschießen+0

Körperbeherrschung: Akrobatik+0, Athletik+2, Balancieren+0, Geländelauf+2, Klettern+1, Laufen+0, Meditieren+0, Schwimmen+1, Tauchen+0

Sozial: Anführen+3, Beredsamkeit+2, Etikette+2, Gassenwissen+0, Menschenkenntnis+2, Verführen+0, Verhören+0, Verstellen+0

Unterwelt: Fallen entdecken+0, Fallenmechanik+0, Gassenwissen+0, Meucheln+0, Schleichen+0, Schlösser öffnen+0, Spurensuche+0, Stehlen+0, Tarnen+0

Wissen: Alchimie+0, Astrologie+0, Erste Hilfe+1, Heilkunde+0, Landeskunde+2 (Heimat), Lesen von Zauberschrift+0, Meditieren+0, Naturkunde+0, Orakelkunst+0, Pflanzenkunde+0, Schreiben+1 (Muttersprache), Sprache+1 (Muttersprache), Thaumagraphie+0, Thaumalogie+0, Tierkunde+0, Wahrsagen+0, Zauberkunde+0

Sonstiges: Lederer+1, LP+0, Selbstbeherrschung+0, Wahrnehmung+1, Willenskraft+10