

Einladung zu einer Midgard-Kampagne
in den "Küstenstaaten"
(Quellenbuch: Das Spiel der Großen Häuser)

Anfänglicher Grad: 10

Herkunft der Abenteurer: Möglichst menschliche Charaktere aus den Küstenstaaten – seien sie nun einheimisch oder schon Jahre vorher zugezogen.

Parameter für die Charakter-Gestaltung:

1. Alle Zauberer sollten dem Magierkonvent der Küstenstaaten angehören, um nervtötende Probleme beim Einsatz des Charakters zu vermeiden. Anwender akademischer Magie (Magier, Thaumaturgen, Heiler) könnten sich als besonders nützlich erweisen.
2. Heimat- bzw. Startort der Charaktere ist eine für die Verhältnisse der Spielwelt sehr große Stadt mit einer vielschichtigen Gesellschaft. Laufbahnen wie Ermittler, Glücksritter oder Spitzbuben dürften nützlicher sein als in primitiveren Regionen der Spielwelt, bestimmte andere – wie Barbaren oder Waldläufer – weniger nützlich.
3. Auf ähnliche Weise sind bestimmte Fertigkeiten hier nützlicher oder weniger nützlich, als man es aus anderen Spielweltländern gewöhnt ist. Für Geschäftssinn, Landeskunde, Etikette und sogar Exoten wie Gerätekunde geht der Daumen deutlich nach oben. Hingegen dürfte Überleben im Eis relativ sinnlos sein.
4. Alle Fertigkeiten aus dem Ars Amorum und dem Küstenstaaten-Quellenbuch sind zugelassen. Das gilt sogar für KiDo, da beide im Quellenbuch ausführlich beschriebenen Städte, Diatrava und Pelor, KanTai-Viertel haben und ein Charakter von dort durchaus passt.
5. Bestimmte Profile, die mehr an einzelnen Fertigkeiten hängen als an der generellen Laufbahn, sind in den Küstenstaaten eher mal nützlich als sonstwo. Beispiele sind Geschützmeister, die zu jeder Schiffsbesatzung (als Offizier) und zu jeder Söldnerkompanie gehören und die Fertigkeit "Gerätekunde" brauchen, sowie Architekten, Bildhauer, Grafiker und Maler, die die neue Fertigkeit "Bildende Kunst" brauchen; diese ist ähnlich wie Landeskunde und Überleben in Unterfertigkeiten aufgeteilt, die den soeben genannten Berufen entsprechen. Bildende Kunst ist eine Alltagsfertigkeit, die ja allen Laufbahnen gleich leicht fällt, ausgenommen Händler, denen sie noch leichter fällt.
6. Händler und Spitzbuben (neben anderen) tauchen in den Küstenstaaten in Machtpositionen auf, mit denen man sie in anderen Ländern meist nicht verbindet.
7. In den Küstenstaaten werden Langschwerter deutlich weniger benutzt als in Alba, es sei denn, man ist Ritter oder Ordenskrieger. Häufiger ist das Rapier, das als modisches Accessoire gilt und fast immer und überall getragen werden darf, während die Miliz große Schwerter und Äxte den Leuten abnimmt. Schließlich sind städtische Straßen, Akademien, Theater und Ballsäle keine Schlachtfelder – oder sollten es zumindest nicht sein. Bei Aficionados der Selbstverteidigung sind auf den Nebenstraßen und in den Gassen der Städte vor allem Dolche, Parierdolche, Kurzscherter, Krummmesser, Ochsenzungen und Fuchteln verbreitet. Eine sonst eher ungebräuchliche Verteidigungswaffe ist auch der Mantel, der somit mehrere nützliche Funktionen in sich vereint: Er kann modisch schick sein (besonders wichtig!), wärmt in kühlen Nächten und an Wintertagen und kann in den Küstenstaaten als Abwehrwaffe gelernt werden.