

Midgard – Die Prophezeiung

Wieder einmal ist es an der Zeit für einen Blick in die Zukunft. Nur dem Eingeweihten sind die verschlungenen Wege des Morgen verständlich, und nur er kann mittels mächtiger magischer Medien eine sichere Interpretation der Ereignisse wagen, die da kommen mögen. Ein erfahrener Spielleiter wie ich vermag wesentlich mehr, als die Kollegen vom Wetter können! Hierzu habe ich mir gerade erst ein nettes kleines Kristallkugelchen aus dem Demigod-Discount bestellt. Ein hübsches Päckchen, ganz in Schwarz, so wie ich es mag!

Und was erblicken nun meine dämonischen Augen, als ich mich konzentriere und die verworrenen Pfade eines Zeitalters erkunde, das noch kommen wird? Siehe da: Die komplette 5. Auflage von *Midgard* ist erschienen! Schon das Titelbild verheißt eine Rückkehr zu guten, alten Traditionen: Auf den Zinnen Neuschwansteins räkeln sich halb- bis ganznackte Dämonenbräute im Kampf gegen einen lüsternen Barbaren mit Museklpaketen á la He-Man, einen errötenden, asketischen Priester mit Tonsur, eine Elfenzauberin, die im Handgemenge mehr an eine Schlammcatcherin erinnert, und einen sichtlich verstörten Halbling mit im Schritt extrem eng sitzender Strumpfhose, der sich des Ansturms mit einem spitzen Stück Apfelkuchen zu erwehren versucht. Offensichtlich soll mit der Rückkehr zu den freizügigen Covern der 90er Jahre der Verkauf mit der bewährten „Sex sells“-Strategie angekurbelt werden. Die Fans haben die Werbestrategie geradezu gefordert: Wer erinnert sich nicht gerne an die „*Pyramiden*“ von Eschar, wer hat nicht *Göttliches Spiel* nach dem Titelbild gekauft?

Aus Vereinfachungsgründen erscheint nun das ganze Regelwerk mitsamt Quellenbüchern in einem Band. Weil sich das ganze nicht mehr in ein Hardcover fassen lässt, gibt es die Ausgabe nur auf CDVD zu einem Preis, den echte Fans durchaus zu zahlen bereit sein könnten. Das DFR heißt jetzt „Deuteronomium“, sonst ändert sich angeblich nichts. Es enthält die „letzten Weisheiten des JEF“ und bildet mit Arkanum, Kompendium und Bestiarium nun endlich ein einheitliches Klangbild. Lediglich der Beschwörer-Sonderband „Meister der Sphären“, der auch schon nach M4 nicht erschienen war, lässt weiter auf sich warten und wurde wie üblich für übernächstes Jahr angekündigt. Der Arbeitstitel wurde dazu (in jeder Hinsicht) passend geändert in „Mysterium“.

Als Neuerungen wurden im Wesentlichen die bekannten Regeln aus *Midgard 8018-Waelingsee im Weltraum* ins Regelwerk übernommen. Das wirkt sich vor allem bei den Fernangriffen aus: Die meisten Schusswaffen verursachen jetzt nur noch 1 Punkt Schaden (dafür schützt Rüstung nicht), wogegen pyrotechnische Zauber – wohl in Anlehnung an Granatwerfer und Laserpistolen - noch einmal deutlich aufgewertet wurden. Des Weiteren wurde eine mit M4 eingeführte Unklarheit jetzt endlich beseitigt: Da es immer wieder Schwierigkeiten bei der Abgrenzung von *Selbstbeherrschung* und *Willenskraft* gab, wurde als weitere Eigenschaft die *Willensbeherrschung* eingeführt. Auf *Willensbeherrschung* würfelt man, wenn der Spielleiter sich nicht zwischen *Selbstbeherrschung* und *Willenskraft* entscheiden kann.

Es gibt jetzt wieder eine gleichmäßige Anzahl von **Abenteurertypen** im Grundregelwerk, nämlich jeweils 15. Bei den Zauberern erwiesen sich die Gerüchte, es gäbe einen neuen *Meerpriester*, als falsch, es gibt vielmehr *mehr Priester*, nämlich den Priester, Rente und den Priester, Schweine. Die Kämpfer wurden ebenfalls von bisher 13 auf 15 aufgestockt. Neu sind der Cocktail-Barbar und der Schürzenjäger (ein spezialisierter Glücksritter). Schließlich gibt es jetzt 15 zauberkundige Kämpfer: Neben den bekannten Barden, Ordenskriegern und Tiermeistern wurden die 6 Klassen des Kompendiums aufgenommen; allerdings wird der Hexen-

jäger eigenartigerweise nicht mehr „Hj“ abgekürzt, sondern „HexJäg“. Nicht gesondert aufgeführt wurde der Wildläufer, der nicht als eigener Typ gilt, sondern nur als Variation des Tiermeisters, ebenso wie der Hordenkrieger (ein Tiermeister, der an Götter glaubt). Daneben gibt es jetzt den Mager (ein abgespeckter Magier), den Briefbeschwörer (ein Magier, der statt Zaubern einige spezielle Beschwörungen beherrscht) und den C-Fahrer (ein Bardenlied trälender Seefahrer). Schließlich erhalten die Zwerge als Antwort auf Schattenweber und Klingmagier den Zöpfeflechter, eine Mischung aus Runenschneider und Fruchtbarkeitspriester. Mittels der magischen Haarknoten kann der Zöpfeflechter beachtliche Zauber wirken wie z. B. die *stechende Stoppel*, den *wirbelnden Pferdeschwanz* oder die *beredte Bartlocke*; er muss dabei aber immer einen Teil seines Haares als Zaubermaterial opfern, so dass der traditionell geizige Zwerg wohl auf wenige Anwendungen seiner arkanen Frisuren beschränkt bleiben wird. Der „Seemeister“ wurde übrigens – trotz heftiger bis militanter Forderungen der VPGM (*Vereinigung der Powergamer Midgards*) – nicht als Abenteurertyp ins Grundregelwerk eingearbeitet, sondern taucht nur unter dem neuen Namen „Meerschweinchen“ im Bestiarium auf. Immerhin wurde den Powergamern zu gestanden, dass ihre Kämpfer nun schneller zum Kampfzauberer werden können, da man die Fertigkeit „Zaubern“ nun auch mit KEP erlernen kann. Als Ausgleich können Zauberer Waffen jetzt ebenfalls von Spruchrolle lernen.

Als neue **Rasse** für Spielerfiguren wurden neben Menschen, Elfen, Zwergen und Gnomen die Schlümpfe eingeführt, die über die angeborenen Fertigkeiten *Heliumstimme+8* und *Pilzhäuser bauen+4* verfügen. Schlümpfe kommen in allen Waldgebieten nördlich der Inseln des Seekönigreichs Valium vor. Ihren Abenteurertyp führen sie üblicherweise im Namen (Kriegi, Bardi, Hexi usw.).

Bei den **Kampfrege**ln wird endlich nicht mehr vorausgesetzt, dass das Geschehen mit Zinnfiguren auf einem Grundrissplan nachvollzogen wird. Vielmehr gehen die Autoren jetzt davon aus, dass die Spieler selbst das Geschehen im Live-Rollenspiel nachstellen. Die Gegner können mit Schaufensterpuppen dargestellt werden, die man sich günstig in jedem insolventen Bekleidungsgeschäft besorgen kann. Für Drachen und andere Riesenwesen muss hingegen die heimische Möbelgarnitur erhalten, die mit farblich passenden Decken überzogen werden kann. Das Ganze spielt man am besten auf einem Parkett- oder Fliesenboden mit Schachbrettmuster, auf dem man die Abstände zwischen den Kombattanten mit dem Längenmaß in guter, alter Tabletopper-Manier nachmessen kann.

Die neuen **Waffen** sind weniger einschneidend, hier wurde im Wesentlichen das mannigfaltige Arsenal der Quellenbücher übernommen und „ein wenig“ erweitert. So gibt es die kanthaische Handarmbrust jetzt auch mit Schwarzpulverantrieb, genannt *Muskete*. Dabei handelt es sich um die einzige Fernkampf-Waffe, die mehr als einen Punkt Schaden verursachen kann. Die Muskete wurde – entgegen anders lautender Gerüchte – nicht von Myrkgard importiert, sondern gelangte von Brigard über Avantgard, Moderngard und das Gard-Haarstudio nach Ljosgard – erstaunlich, es scheint inzwischen mehr Fanprojekt-Weltbeschreibungen als Regelbücher zu geben; und die offizielle Weltbeschreibung fehlt immer noch! Nun ja, weiter mit den Waffen: Neben Magierstab und Magierstecken gibt es jetzt auch noch den *Magierstulpen*, einen Hemdsärmel aus Alchimistenmetall, mit dem der Zauberer im Waffenlosen Kampf und Handgemenge magische Entladungen austeilen oder im Gedränge einer Kneipe der Kellnerin in den Hintern zwicken kann. Der *Drachentöter* übertrifft mit seinen 4W6+4 Schaden den guten, alten Ogerhammer, kann aber leider auch nur vom Drachen aus eingesetzt werden. Den Reigen der besonderen Waffen rundet das *Tranchiermesser* ab, welches jetzt zusammen mit Dolch, Stilet und Ochsenzunge nicht mehr zu den Stichwaffen, sondern zu den „Schlitzwaffen“ gehört. Das Tranchiermesser ist eine solide Waffe für Chirurgen und andere Metzger, die für einen Lernfaktor von 3,5 (die mit M4 eingeführten Schwierigkeitsgrade wurde wieder

umbenannt, weil es auch verlagsintern ständig zu Verwechslungen kam) einen breit gestreuten Schaden von 6W6-18 bietet.

An neuen **Fertigkeiten** sind zu erwähnen: *Schlafen*, *Essen* und *Atmen* (Selbstverständlichkeiten, die bei hohen Erfolgswerten aber bessere Erholungschancen bieten); *Keuschheitsgürtel Öffnen*, *Tiernamen Geben* und *Orgasmus Vortauschen* als Erweiterungen zu *Verführen* („Sex sells“); und die Kampffertigkeiten *Kampf im Wasser*, *Kampf zu Flugtier* sowie *Schießen im Wasser* und *Schießen zu Flugtier*, wobei *Schießen im Wasser* ganz eindeutig nur aufgenommen wurde, um endlich eine nutzlosere Fertigkeit als *Kampf in Schlachtreihe* zu haben. *Meditieren* wurde abgeschafft, was wohl auf die Lobby der verschiedenen Meditierschutzvereine zurückgeht. Dafür wurde aber *Editieren* eingeführt, womit eine SpF ihre Aktionen nachträglich verändern oder wahlweise wichtige Prüfwürfe mit dem W20 würfeln kann.

Von Grund auf neu ist das **Erfahrungspunktesystem**. Neben KEP, AEP und ZEP gibt es jetzt die PEP, die Erfahrungspunkte für konsequentes Powergaming (ein klarer Tribut an die starke Lobby der VPGM), und als Gegenstück die DEP, die „doofen Erfahrungspunkte“ als Trostpreis für dilettierende Anfänger. Es versteht sich wohl von selbst, dass DEP auf maximal 20 pro Spielabend begrenzt sind, wogegen die vergebenen PEP pro Abenteuer nicht die GFP der entsprechenden Spielfigur unterschreiten dürfen.

Das **Arkanum** enthält eine völlig neue **Magietheorie**. Die Lehren von den acht Elementen und drei Bestandteilen des Lebens gelten inzwischen als veraltet und werden allenfalls in Hinter-Medjis noch kleinen Kindern erzählt. Inzwischen hat man erkannt, dass Feuer kein Element ist (sondern eine „Gefahr“), ebenso wenig wie Luft (die es gar nicht gibt, kann doch jeder sehen!); auch die Erkenntnis, dass Eis lediglich gefrorenes Wasser ist, hat sich endlich auch auf *Midgard* durchgesetzt. Dafür wurden neben Holz, Erde und Metall auch noch Sand, Lehm und feiner Kies in den Kanon der echten Elemente aufgenommen. Das Leben besteht neben dem Körper nicht mehr aus Anima, Astralleib und Seele, sondern aus den urtümlichen Gelüsten Fortpflanzungstrieb, fleischliche Begierde und Sex – nirgendwo kommt so deutlich wie hier die „Sex sells“-Strategie zum Tragen. Etwas billig, nun gut, aber ich steh drauf!

Im **Thaumaturgium** wird nach dem Clou des Thaumagrals in M4 jetzt auch noch der Heilige Gral vorgestellt, der sich allerdings nur als schwacher Abklatsch von Saine Colbrans Knüppel herausstellt. Ansonsten sticht nur das Ambrosia hervor, ein magischer Trunk, welcher SG wieder herstellt. Im **Magischen Almanach** wurde der Kanon der „Ballersprüche“ nochmals erweitert: Erfreute uns M4 noch mit zurückhaltenden Sprüchen wie *Donnerkeil*, *Thursenstein* oder einem aufgewerteten *Blitze schleudern*, sind die neuen wohl ein wenig unbalanciert. Für den konventionellen Baller-, pardon: **Feuermagier** (es gibt einige, die nennen ihn einfach nur ... Tim) gibt es da den *Vulkanausbruch*, einen Zauber, der eigenartigerweise nicht zur Großen Magie zählt und damit erschwingliche Lernkosten hat, obwohl mit seiner Existenz der gute alte *Feuerregen* auf Abstellgleis geschoben wird; und ja, er ist von Spruchrolle lernbar!!! Der Heiler mutiert wie üblich zur Kampfmaschine, nach M5 mit *Durchfall*, einem Zauber mit verheerender Wirkung in bis zu 15m Umkreis. Auch die Aufwertung von *Thursenstein* war nicht unbedingt nötig: Wozu braucht ein Druiden neben dem Zauberkiesel noch den Zauberkötel, um ihn mit der Stockschleuder für 8W6+1 zu verschießen? Den Vogel schießt allerdings der Schweinepriester ab mit seinem *Göttlicher Furz*, dessen Wirkung jeden *Todeshauch* in den Schatten stellt.

Neben diesen Sprüchen der Fäkalmagie gibt es zudem passend zur Magietheorie auch 77 Erweiterungen zum *Liebeszauber*: Von *Beischlaf* über das *Wort des Liebens* bis hin zu *Erheben der Klöten* ist alles vorhanden; *Macht über das Selbst* und *Vertieren* wurden um passende

Anwendungsmöglichkeiten erweitert, zu völlig neuen Zaubern wurden *Hexenritt*, *Wandelhand* sowie *Zauberzunge*. Außerdem wurde neben *Anziehen* auch das *Ausziehen* endlich in Spruchdaten gefasst. Thaumaturgen verfügen über das *Ficksalz*, Barden spielen auf zum *Lied des Horns* oder benutzen den *Verlockenden Gesang*. Wie gut, dass bei all dem Sex auch an Zauber wie *Bannen von Syphilis* gedacht wurde! Allerdings bin ich wohl immer noch der einzige, der erkannt hat, welche SM-Möglichkeiten *Dämonische Zauber* so bietet.

Das **Bestiarium** verwöhnt die Abenteurer mit einer Vielfalt neuer, eigenartiger Wesen: Da gibt es die chryseischen „Drachmen“, Fabelwesen, die statt Feuer Münzen speien (klar, dass sie so selten sind!), ebenso wie die über ganz Midgard verbreiteten „Lindwürmer“, deren Schuppen aus köstlicher Schokolade bestehen; und da gibt es die „Weinhörner“, welche die Abenteurer nicht bekämpfen, sondern austrinken sollen; willige „Nymphomaninnen“ und dralle „Schlampiere“ überzeugen neben den hohen Werten in *Zu-Tode-Vögeln* besonders durch die erläuternden Illustrationen. Aber da gibt es auch „Örks“, ständig rülpsende Krieger mit Appetit auf Menschenfleisch; der „Khul“ lähmt seine Opfer nicht, sondern friert sie ein; und gerüchteweise gibt es auch die „Munkelzwerge“. Dazu kommen ausführliche Angaben über Essbarkeit und Nahrhaftigkeit der meisten Tiere, garniert mit einigen Kochrezepten. Die beschriebenen Hunderassen wurden auf 33 aufgestockt (vom aranischen Fußabtreter über die tödlichen Piranha-Pudel bis hin zum Werdackel) und auch so wichtige Bewohner Midgards wie Suppenhühner, Kakerlaken und Trichinen verfügen nun endlich über Spieldaten.

Soweit die Wettervorhersage! Doch was ist das? Da steht doch eine eigenartige Beschriftung auf meiner Kristallkugel: „DSA“? Nein!!! Das darf doch nicht war sein, da haben die mir im Discount statt einer richtigen Kristallkugel so ein dämliches Schwarzes Auge untergejubelt! Oh Mann, Leute, vergesst die Vorhersage, war alles nur Fantasy ...

Hendrik Nübel