



Jürgen E. Franke

Das Arkanum

Ein Führer
in die geheimnisvolle Welt
der Magie Midgards



Sample file

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2013-2025 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Peter Kathe, Dirk Richter, Christoph Tinius
Titelbild: FuFu Frauenwahl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: FuFu Frauenwahl, Markus Holzum, Ulf Lehmann,
Werner Öckl, Verena Schneider, Folko Streese, Hank Wolf



Inhaltsverzeichnis

Die Regeln der Magie 9

Zauberei im Spiel	10
Einschränkungen beim Zaubern	17
Zauberduelle	21
Zauberwerk im Spiel	22

Die Welt der Magie 25

Magie im Multiversum	26
Vom Aufbau der Welt	26
Vom Aufbau eines Zauberspruchs	29
Von den Bestandteilen des Lebens	30
Von Elementen und Urstoffen	31
Die arkane Zauberformel	33
Der Konspekt der Zauberer	37
Die Meister der arkanen Kunst	37
Magier	38
Hexer	42
Thaumaturgen	45
Die Bewohner der Mittelwelten	45
Druiden	46
Die Diener der Götter und Naturgeister	49
Schamanen	49
Priester	51
Zauberkundige Kämpfer	58
Ordenskrieger	58
Barden	59

Der magische Almanach 61

Zaubersprüche	63
Wundertaten	134
Dweomer	149
Zauberlieder der Barden	162

Das Thaumaturgium 173

Die Kunst der Alchimie	174
Zaubermittel	174
Metalle	177
Zauberwerk	179
Talismane, Glücksbringer und Amulette	181
Magische Kleidungs- und Schmuckstücke	184
Zauberstäbe	189
Runenartefakte und Spruchrollen	191
Magische Edelsteine	193
Magische Medien	196
Magische Musikinstrumente	197
Magische Waffen und Rüstungen	199
Der Zauberlanden	201

Anhang 206

Spruchliste	206
Index	208



Vorwort

Mit dem neuen *Arkanum* liegt nun ein Teil der überarbeiteten MIDGARD-Regeln vor - inzwischen in der 5. Ausgabe seit dem Erscheinen des ersten deutschen Rollenspiels. Zauberregeln und arkaner Hintergrund sind diesmal nur wenig geändert worden, da beides bereits für die vierte Regelausgabe gründlich überarbeitet wurde und stimmig und abgerundet ist. Lediglich im Detail gibt es aufgrund der Erfahrungen, die die Spieler in den vergangenen Jahren gemacht haben, einige kleinere Änderungen - zum Beispiel im Zusammenhang mit Illusionen.

Das Hauptziel dieser Überarbeitung ist allerdings, das *Arkanum* für Einsteiger zugänglicher zu machen und selten im Spiel benötigtes Material herauszunehmen. Daher ist einiges gestrichen worden, unter anderem einige Zauberertypen, die wie Thaumaturgen, Tiermeister oder Beschwörer spezielle Regeln erfordern, und zahlreiche Zaubersprüche, die wie *Geisterlauf* oder *Heimstein* dem Spielleiter als Anregungen für seine eigenen Abenteuer dienen sollten. Spieler haben zu selten Gelegenheit, solche Zauber einzusetzen, so dass sich das Lernen für ihre Abenteuer nicht lohnt.

Außerdem ist die Aufteilung der Zaubersprüche geändert und die Anzahl der Stufen vergrößert worden, um die Regeln zum Lernen dieser Fähigkeiten zu vereinfachen. Zusätzlich haben wir die Gelegenheit genutzt, Kritik und Vorschläge aufzugreifen und die Kosten und Wirkung einzelner Zaubersprüche besser auszubalancieren. Unser Dank gilt dabei all den vielen Spielern, die sich in den vergangenen Jahren mit Regelfragen an uns gewandt oder ihre Anregungen im Midgard-Forum zur Diskussion gestellt haben. Unser besonderer Dank geht dabei an Christiane Franke, Sebastian Henn, Andreas Jung, Markus Kässbohrer, Stephan Naundorf, Gerald Warstat und Thomas Wessoly sowie an das Lektorenteam Andreas Franke, Peter Kathe, Dirk Richter und Christoph Tinius, die umfangreiche Vorschläge zur Regelüberarbeitung geliefert und uns so unterstützt haben.

Wie das *Arkanum* aufgebaut ist

Auf den ersten Blick mag das *Arkanum* wegen seines Umfangs ein wenig einschüchternd wirken. Die eigentlichen **Zauberregeln**, die man unbedingt zum Spielen braucht, finden sich aber alle im kurz gehaltenen ersten Kapitel »Die Regeln der Magie«.

Das folgende Kapitel »Die Welt der Magie« enthält **Hintergrundmaterial**, das Spielleitern und Spielern ein Gefühl dafür vermittelt, wie Magie funktioniert und welche Rolle Zauberer spielen. Zum Spielen braucht man diese Informationen anfangs nicht unbedingt. Der Abschnitt »Magie im Multiversum« erläutert das den Regeln zugrunde liegende Magiesystem der Welt Midgard. Hier findet der Spielleiter auch Hinweise, wie er entscheiden kann, wenn ein im Spiel auftretendes Problem mit Zauberei nicht durch das Regelwerk abgedeckt wird. Schließlich kann selbst der umfangreichste Text nicht all das enthalten, was sich Spieler einfallen lassen. »Der Konspekt der Zauberer« liefert einen Überblick über die Auswahl an Zauberkundigen Midgards, die anfangs als Abenteurer zur Verfügung stehen. Diese Informationen erleichtern es den Spielern, sich in die ausgewählte Spielerfigur hineinzuversetzen und ihrer Rolle im Spiel Leben einzuhauen.

Das umfangreiche dritte Kapitel besteht aus **Listen** mit Zaubersprüchen. Aus ihnen können Spieler Zauber auswählen, die ihre Spielerfiguren anfangs beherrschen und die sie später erwerben können. Dabei brauchen sie sich nur die Informationen über diese vergleichsweise wenigen Zauber aneignen. Der Spielleiter findet Anregungen, mit welchen magischen Fähigkeiten er die Gegner und Freunde der Spielerfiguren ausstatten kann. Das letzte Kapitel enthält weitere Listen, diesmal von magischen Gegenständen und anderem Zauberwerk, die als Belohnung für die Mühen der Abenteurer dienen können.

Magie in einer Welt der Fantasy

Zauberei ist ein wichtiges Element in allen Welten der Fantasy. Sie spielt daher auch auf der Welt Midgard und in den Regeln des Spiels MIDGARD eine besondere Rolle. Während sich aber Romane meist um welterschütternde Ereignisse und ebenso weltbewegende Magie drehen und den Alltag außer Acht lassen können, muss sich ein Rollenspiel auch darum kümmern. Die Abenteurer, die von den Spielern verkörpert werden, erleben ja nicht nur Heldentaten, sondern sie verbringen den größten Teil ihres Lebens mit normalen Mitmenschen. Die Welt muss stimmig und in sich geschlossen wirken, damit die Spieler sich in sie hineinversetzen können. So haben sie mehr Spaß am Rollenspiel und wissen auch, mit welchen Gefahren ihre Spielpersönlichkeiten rechnen müssen und welche Ereignisse eher unwahrscheinlich sind.

Um einen bunten und widerspruchsfreien Hintergrund für das Spiel zu bieten, orientieren sich die Kulturen Midgards an



irdischen Vorbildern, die fantasyhaft verändert und bereichert sind. Spielleiter und Spieler können so bei vielen Fragen, die während des Spiels auftreten und die selbst noch so komplette Regelwerke und Quellenbücher nicht abdecken können, auf Alltagserfahrungen, gesunden Menschenverstand und Vorbilder aus Geschichte, Roman oder Film nutzen. Eine Lücke gibt es hier aber: die Magie. Unsere Geschichte wird durch die Entwicklung von Wissenschaft und Technik vorangetrieben. In manchen Epochen glaubten die Menschen zwar an Zauberei, aber sie war nie ein normaler Bestandteil des Alltags. In Fantasywelten hat die Magie dagegen einen wesentlichen Einfluss auf die gesellschaftliche Entwicklung. Im Extremfall können so fremdartige Kulturen entstehen, die keinerlei Ähnlichkeit mit irdischen Vorbildern haben. So etwas kann in einem Roman faszinierend sein; in einem Rollenspiel könnten sich Spielleiter und Spieler aber schnell verloren vorkommen, wenn sie dauernd auf Probleme stoßen, die sie mit ihrem Wissen nicht lösen können. Um dies zu vermeiden, versucht MIDGARD, die Auswirkungen der Zauberei auf die Welt überschaubar zu halten. Dies wird durch zwei Vorkehrungen erreicht:

◆ Die magischen Fähigkeiten, die einzelne Zauberer anbieten können, sind von beschränkter Wirkung. Sprüche mit durchschlagendem Effekt, die ganze Truppenteile auslöschen und Schlachten entscheiden, die ein reiches Handelshaus unter einer unnatürlichen Häufung von Unglücksfällen leiden lassen und es in den Ruin treiben oder die landesweite Dürren hervorrufen und ein ganzes Volk ins Verderben führen, sind seltenen, extrem hochgradigen Zauberern vorbehalten oder erfordern eine größere Gruppe von Zauberern, die ihre Kräfte vereinen.

◆ Überall dort, wo Zauberei ein akzeptierter Teil des Alltags ist, gibt es ein System von Kontrollen, meist in Form von Gilden oder ähnlichen Vereinigungen, die Missbrauch von Zauberei verhindern sollen und die mit Magie begangene Verbrechen verfolgen und bestrafen. Alle Zauberer sind gezwungen, sich diesem System von Kontrollen zu unterwerfen oder eine Existenz im Verborgenen zu führen, was ihnen ebenfalls keine freie Ausübung ihrer Zauberkunst erlaubt.

Dennoch gibt es im *Magischen Almanach* einige Zauber, die die Gesellschaft Midgards beeinflussen könnten, wenn es keine Gegenmaßnahmen gäbe:

◆ Wie kann es zu Morden kommen, wenn man die Toten mit *Hören der Geister* als Zeugen befragen kann? Zum einen hält sich der Geist eines Ermordeten normalerweise nicht mehr in der Nähe der Leiche auf, und das Stören der Totenruhe mit einer entsprechenden Geisterbeschwörung

gilt vielerorts als anrühlich. Zum anderen weiß der Tote nur, was er lebend in Erfahrung bringen konnte. Wenn er von hinten erstochen, von einem Maskierten erschlagen oder einfach vergiftet worden ist, kennt er den Mörder natürlich nicht. Und man kann gewiss sein, dass der Täter bei einem sorgfältig geplanten Verbrechen mit magischen Aufklärungsmethoden rechnet und dann eine sichere Vorgehensweise wählt.

◆ Für was braucht man noch Ärzte, wenn es den Zauber Heilen von Krankheit gibt? Auch ein Zauberer hat nur einen Versuch, einen Kranken zu heilen, und er ist sicher nicht billiger als der Arzt. Außerdem teilen viele Menschen Midgards ein abergläubisches Misstrauen gegen die magischen Künste: „Na gut, er mag mich heilen und mir das Leben retten. Aber war mein Tod nicht der Willen der Götter, und versperrt die Heilung meiner Seele nicht den Weg ins glückliche Nachleben?“

◆ Wozu sind Burgen gut, wenn Zauberer oder Vogelmenschen über die Mauer fliegen und die Tore von innen öffnen können? Der Zauberer, der sich mit Fliegen in die Lüfte erhebt, wird große Schwierigkeiten haben, allein ein von innen gut bewachtes und schweres Burgtor zu öffnen. Wenn er fliegen kann, dann ist er hochgradig genug für ein paar andere magische Überraschungen, aber einfach ist es dennoch nicht, vor allem wenn die Verteidiger mit einem solchen Eindringling rechnen. Für einen sicheren und wirkungsvollen Angriff aus der Luft braucht man schon ein magisches Artefakt, das mehrere Personen über die Mauer transportieren kann. Wichtige und große Festungen sind aber mit einem Heimstein geschützt, der einen solchen Angriff verhindert. Bleiben noch geflügelte Truppen, aber die kommen nur in wenigen Gegenden der Welt vor.

◆ Was bringt der Mord an einem Tyrannen, wenn er mit *Erheben der Toten* wieder ins Leben zurückgerufen werden kann? Dieser Zauber erfordert von dem Priester, der ihn anwendet, ein großes persönliches Opfer. Außerdem ist das Einverständnis der Götter für diese Wundertat unverzichtbar, und ob die sich für einen Frevler und Leuteschinder erwärmen? Höchstens, wenn sein vorzeitiger Tod noch viel schlimmere Konsequenzen haben würde.

Entsprechende Überlegungen kann man für andere Zauber anstellen, zum Beispiel für magische Spionage oder unsichtbare Diebe. Außerdem ist Magie - im Gegensatz zur Technik - nie hundertprozentig zuverlässig, selbst wenn man sie fehlerfrei in altbewährter Weise einsetzt. Die meisten Formen von Zauberei bei MIDGARD werden auf die Kraft des Chaos zurückgeführt, die es dem Magier erlaubt, die Naturgesetze



zu umgehen. Dadurch wird aber auch dem Zufall Tür und Tor geöffnet, so dass selbst Meister der arkanen Kunst nie sicher sein können, dass ihre Zauber so ablaufen wie geplant. Symbolisiert wird dies durch die stets präsente Möglichkeit eines kritischen Fehlers. Es gibt zwar Gesetze der Magie, aber diese sind von anderem Typ als Naturgesetze. Wird ein Eimer Wasser über einem kleinen Lagerfeuer ausgeschüttet, so wird es gelöscht. Wenn dasselbe mit dem Spruch *Feuermeisterschaft* versucht wird, so besteht nur eine hohe Wahrscheinlichkeit, aber keine Sicherheit, dass Flammen verlöschen. Zusätzlich zu dieser zufälligen Natur sind die Gesetzmäßigkeiten der Zauberei auch noch unstetig. Wenn man die Konstruktion eines Streitwagens ein wenig abändert, so wird er schneller oder stabiler oder auch das Gegenteil, aber im Wesentlichen bleibt es ein Wagen, der von Pferden gezogen wird und einen oder mehrere Männer tragen kann. Wenn man dagegen am Ritual eines Zaubers eine Kleinigkeit ändert, dann kann sich daraus etwas ganz anderes, eventuell für den Zauberer Tödliches entwickeln. Die arkane Kunst ist daher konservativ und lebt von Tradition und Überlieferung. Vorsichtige Magier versuchen nichts Neues, sondern halten sich an erprobte Sprüche und Rituale. Daher werden auch selten neue Sprüche

auf *Midgard* entwickelt, und wenn, dann sind sie oft Ergebnis eines Zufalls, der den Zauberer zu einer unabsichtlichen Veränderung des Rituals mit einem neuen, sinnvollen Ergebnis veranlasst hat.

Dennoch ist Zauberei nicht völlig willkürlich, und ein Hauptziel der Magieregeln *MIDGARDs* ist es, ein wenig Systematik in die Zauberkünste zu bringen. So erklärt das *Arkanum*, warum Heilzauber für Magier ein Buch mit Sieben Siegeln sind, woher die Zaubersprüche der Barden kommen und warum Untote gegen andere Magie immun sind als Geister. Alle Sonderfälle beim Einsatz von Magie werden sich allerdings nie erfassen lassen - genauso wenig, wie bei den Regeln für andere Aktivitäten. Bei Letzteren kann der Spielleiter allerdings auf seinen gesunden Menschenverstand und auf Alltagserfahrungen zurückgreifen, um Entscheidungen zu fällen, was bei Magie verständlicherweise nicht immer möglich ist. Wir hoffen allerdings, dass der neue Hintergrund für die Zauberei auf *Midgard* in solchen Fällen brauchbare Anhaltspunkte liefert. In diesem Sinne: Viel Spaß, und möget Ihr stets allem bösen Zauber widerstehen!



Die Regeln der Magie





Mit sorgfältiger Betonung gesprochene unverständliche, aber bedeutungsschwere Worte entfesseln - unterstützt von mystischen Gesten des Zauberers - magische Kräfte. So stellen sich die meisten Bewohner *Midgards* das Wirken von Zaubersprüchen vor, und so sehen für den Außenstehenden auch die meisten Spielarten der Zauberei aus: das Sprechen von Zauberformeln durch Magier und Hexen, die Wundertaten von Priestern und Ordenskriegern, ja sogar die magischen Lieder der Barden. Zugegeben: Manche Zauberer singen oder tanzen, andere begleiten ihr arkanes Tun mit Trommeln und anderen Instrumenten, und für einige Zaubersprüche werden seltsame Stoffe oder Dinge als Auslöser benötigt. Wichtig für die Umsetzung in Regeln ist aber nur, dass Zauberer die Magie aus eigener Kraft - einschließlich der Kraft ihres Glaubens - entfesseln und sofort wirken lassen.

Eine Ausnahme stellt die Thaumaturgie dar. Sie bindet Zauberkräfte in Symbole und Gegenstände, die erst später mit Verzögerung freigegeben werden. Eine weitere Ausnahme bildet die Kunst der Beschwörung, mit der übernatürliche Wesen herbeigerufen und dienstbar gemacht werden. Auf diese Arten von Zauberei wird im *Arkanum* nicht näher eingegangen, wohl aber die Ergebnisse ihres Schaffens wie magische Waffen und anderes Zaubernetzwerk.



Zaubern und Resistenz - die magischen Fähigkeiten

Jeder von einem Spieler gespielte Zauberer oder zauberkundige Kämpfer kann bei Spielbeginn **Zaubern** mit dem **Fertigkeitswert +11**, wozu noch sein persönlicher Zauberbonus addiert wird. Später lernt er, besser mit seinen magischen Kräften umzugehen, und kann seinen Fertigkeitswert steigern.

Normale Menschen und alle von Spielern geführten Abenteurer, die nicht zu den Zauberkundigen gehören, beherrschen **Zaubern** als **ungelernte Fähigkeit** mit dem niedrigen Fertigkeitswert **+(3)**. Sie können allerdings nur mit magischen Hilfsmitteln wie zum Beispiel Spruchrollen zaubern, die sie bei ihren Abenteuern finden oder die fremde Zauberer eigens für sie angefertigt.

Mit seiner Zauberfähigkeit kann ein Abenteurer aktiv Magie einsetzen. Ist er dagegen selbst Ziel feindlicher Magie, so kann er sich mit seiner **Resistenz** wehren, einer eigenen Fähigkeit, die alle Geschöpfe *Midgards* besitzen. Der Ausgangswert für Resistenz ist bei Spielbeginn **+11**. Zu diesem Grundwert werden noch persönlicher Resistenzbonus des Abenteurers und ein vom Abenteurertyp abhängiger Zuschlag addiert, und zwar getrennt für magische Angriffe gegen seinen Geist und gegen seinen Körper. Daher werden stets zwei Fertigkeitswerte in der Form **Resistenz+11/+13** angegeben, wobei der erste Wert (hier +11) gegen **Geistesmagie**, der zweite (hier +13) gegen **Körpermagie** eingesetzt wird.

Normale Menschen vom Grad 0 besitzen als ungelernete Fertigkeit **Resistenz+10**. Besondere Nichtspielerfiguren können unabhängig von ihrem Grad auch größere Fertigkeitswerte besitzen.

Zauberei im Spiel

Das Entfesseln arkaner Kräfte erfordert äußerste Konzentration und erschöpft den Zauberer. Er verliert dabei mehr oder weniger **Ausdauer** - abhängig von der Stärke der Magie. Im »*Magischen Almanach*« wird für jeden Spruch angegeben, wie viele Ausdauerpunkte er den Zauberer kostet. Vergebliche Versuche, Magie einzusetzen, strengen genauso an wie erfolgreiche. Der Ausdauerverlust hängt daher nicht davon ab, ob der Zauber die gewünschte Wirkung erzielt oder ob er missglückt. Die Ausdauerpunkte werden abgezogen, sobald der Abenteurer zu zaubern beginnt. Ein Zauberer kann einen Spruch nur einsetzen, wenn er noch genügend Ausdauerpunkte dafür besitzt.

Sobald ein Abenteurer das arkane Ritual beendet hat, entscheidet ein **EW:Zaubern**, ein Erfolgswurf für seine Zauberfähigkeit, ob er alles richtig gemacht hat und die gewünschte magische Wirkung erzielen kann. Scheitert dieser Wurf, so schlägt der Zauber fehl.

Glückt der EW:Zaubern, so entfaltet die Magie ihre Wirkung. Werden dabei andere Personen oder Tiere **gegen ihren Willen** verzaubert, so dürfen sie sich mit einem **WW:Resistenz** gegen den arkanen Angriff wehren. Sind sie indirekt durch einen in ihrer Nähe wirkenden Zauber betroffen, steht ihnen ein **WW:Abwehr** zu. Gelingt der Widerstandswurf, werden die Opfer des Zaubers gar nicht oder nur in geringerem Maße von