

Ergänzungen zu Mittelerde

1.1 Vollständige Liste der Völker Mittelerdes für Rolemaster (inklusive der, die im Grundregelwerk bereits vorhanden sind)

Volk	Volkerspezifischer Attributsbonus										WW-Boni				
	Ge	Ko	GD	LO	SD	Em	In	Ch	Re	St	Ess.	Leitm.	Ment.	Gift	Krankh
Menschen	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	0
Rohirrim	0	+4	0	0	+2	-2	0	+2	0	+4	0	0	0	0	+10
Beorninger	0	+6	0	0	0	-6	+2	+2	-2	+6	+20	0	0	+20	+15
Ostlinge/Haradrim	+2	+2	0	0	0	+2	-2	-2	+2	+2	0	0	0	0	0
Lossoth	0	+6	0	+2	+2	0	+2	-2	0	+2	0	0	0	0	+15
Dunedain	-2	+4	0	0	0	0	0	+4	-2	+4	-5	-5	-5	0	0
Silvan	+4	0	+2	0	-5	+2	0	+2	+2	0	-5	-5	-5	+10	+100
Sindar	+2	+2	+2	0	-5	+2	0	+2	+4	+2	-5	-5	-5	+10	+100
Noldor	+2	0	+2	0	-5	+2	0	+4	+4	0	-5	-5	-5	+10	+100
Zwerge	-2	+6	0	0	+2	-4	0	-4	-2	+2	+40	0	+40	+20	+15
Umlí	0	+6	0	0	+2	0	0	-2	-2	+2	+20	0	+20	+15	+15
Hobbits	+6	+6	0	0	-4	-2	0	-6	+4	-8	+50	0	+40	+30	+15
Halbelben	+2	+2	0	0	-4	0	0	+4	+4	+2	-5	-5	-5	0	+50

1.2 Tabelle Jugendfertigkeiten (ohne die im Grundregelwerk bereits vorhandenen)

Fertigkeiten + Gruppen	Umlil	Noldor	Sindar	Halbelben	Beorninger	Schwarze Numerorer	Corsaren	Dorwinrim	Dunländer	Ostlinge	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Variags	Waldmenschen	Wasa
Athlethik - Kraft	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Athletik – Ausdauer	1	1	1	1	2	3	5	1	1	1	1	2	1	1	1	2
Schwimmen	1	2	2	1	2	3	5	1	1	0	0	2	1	0	1	2
Athletik – Gymnastik	1	0	1	1	2	0	0	0	5	0	1	1	1	1	3	3
Klettern	0	0	1	1	2	0	0	0	5	0	0	0	0	0	3	3
Kommunikation	1	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sprachfertigkeiten ↑	6	20	16	8	6	12	10	10	4	4	4	2	8	6	4	4
Körperentwicklung	2	1	1	1	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3
List – Tarnung	0	2	3	2	4	0	0	0	2	0	0	4	0	1	4	4
Schleichen	0	2	3	2	4	0	0	0	2	0	0	4	0	1	4	4
Verstecken	0	2	3	2	4	0	0	0	2	0	0	4	0	1	4	4
Machtwahrnehmung	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Natur – Tiere	0	1	1	1	0	1	0	2	0	5	7	0	8	4	0	0
Reiten (Pferd)	0	1	1	1	0	1	0	2	0	5	7	0	8	4	0	0
Natur – Umwelt	2	1	2	1	1	1	2	2	4	2	4	4	3	2	5	4
Rüstung – Leicht	3	0	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Leichtes Leder	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	1	1	3
Beschlagenes Leder	3	0	0	1	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0
Rüstung – Mittel	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
Kette	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
Tech./Gew. – Allgem.	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Waffen – 1h Schlag	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Waffe basierend auf Volk	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Waffen – 1h Klingen	0	1	1	1	0	1	2	0	0	1	1	0	2	2	1	2
Waffe basierend auf Volk	0	1	1	1	0	1	2	0	0	1	1	0	2	2	1	2
Waffe – 2h	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Waffe basierend auf Volk	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Waffe – Fernkampf	0	1	2	2	0	1	1	1	1	2	0	0	1	1	1	0
Waffe basierend auf Volk	0	1	2	2	0	1	1	1	1	2	0	0	1	1	1	0
Waffen – Stangenw.	0	0	0	0	2	0	0	1	2	2	2	2	1	1	1	1
Waffe basierend auf Volk	0	0	0	0	2	0	0	1	2	2	2	2	1	1	1	1
Waffen – Wurfaffen	1	0	0	0	1	1	1	1	2	1	1	3	0	1	1	4
Waffe basierend auf Volk	1	0	0	0	1	1	1	1	2	1	1	3	0	1	1	4
Wahrn. – Suchen	1	3	3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Wahrn. – Unterbewusst	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Aufmerksamkeit	2	2	4	2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	4	3
Wissen – Allgemein	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Reg. Wissen (Heimat)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Volkskunde (eig. Volk)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Wissensch./An. – Allg.	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Zauber – eig.B., offen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fert. In einer Spruchliste	0	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hobby - Ränge	12	7	8	10	10	10	12	12	12	10	12	10	12	10	12	12
Hintergrundoptionen	5	2	3	3	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5

Anmerkung d. Verfassers: Beide Tabellen wurden mit Hilfe des Buches MERS (8.Auflage 1994) und den alten Rolemaster-Büchern (insbesondere Character Law und Companion I) erstellt. Bei der letzteren Tabelle halfen die Völkerbeschreibungen in MERS (die ich zusätzlich wärmstens empfehle!), wenn das Zahlenmaterial nicht ausreichte.

1.3 Völkerbedingte Modifikationen und berufliche Einschränkungen

In MERS findet man in den Völkerbeschreibungen noch einige Boni, die einige Völker auf bestimmte Fertigkeiten haben. Da Rolemaster schon immer weitaus umfassender war als MERS (welches ja eine Vereinfachung dieser Regeln darstellt), war eine Anpassung von Nöten. Genauere Beschreibungen und Begründungen sind in MERS zu finden (falls es noch verfügbar ist).

1.3.1 Elben

- a) Noldor:
 - +20 auf Magische Gegenstände benutzen
 - +20 gegen Kälteangriffe (WW oder DB)
 - Keine beruflichen Einschränkungen
- b) Silvan:
 - +10 auf Spruchlisten des Barden (wenn sie Barde als Beruf gewählt haben)
 - +10 auf Fingerfertigkeit (optional: auch +10 Taschendiebstahl)
 - +10 auf Schleichen und Verstecken
 - +10 gegen Kälteangriffe (WW oder DB)
 - Keine beruflichen Einschränkungen
- c) Sindar:
 - +15 gegen Kälteangriffe (WW oder DB)
 - Keine beruflichen Einschränkungen

1.3.2 Halbelben

+5 gegen Kälteangriffe (WW oder DB)
Keine beruflichen Einschränkungen

1.3.3 Hobbits

Keine Magiekundigen oder Teilmagiekundigen

1.3.4 Menschen

- a) Beorninger
 - (Wilde Tiere greifen Beorninger nur an, wenn sie herausgefordert werden.)
 - Keine Essenz-Magiekundigen
- b) Corsaren:
 - +25 Wetterkunde
 - +25 Sternenkunde
 - +25 Navigation
 - Keine beruflichen Einschränkungen
- c) Dorwinrim:
 - +15 Schauspielern
 - +15 Diplomatie, Öffentliches Reden, Überreden
 - +10 Rudern
 - +30 auf WW gegen Gift
 - Keine beruflichen Einschränkungen
- d) Dúnedain
 - Keine beruflichen Einschränkungen
- e) Dunländer
 - +20 Klettern, Luftakrobatik, Bodenakrobatik
 - +20 Diplomatie, Öffentliches Reden, Überreden
 - +20 Schauspielern
 - Keine beruflichen Einschränkungen

- f) Haradrim
 +10 WW oder DB gegen Hitze und Feuer
 -10 WW oder DB gegen Kälte und Eis
 Immunität gegen Licht, das andere blenden würde.
 Keine beruflichen Einschränkungen
- g) Lossoth
 +20 WW oder DB gegen Kälte und Eis
 -20 WW oder DB gegen Hitze und Feuer
 + 10 auf Sinneswahrnehmung (Riechen)
 Keine beruflichen Einschränkungen
- h) Ostlinge
 +10 Berittener Kampf (auch vom Streitwagen aus)
 +20 Tiertraining (Pferd) und Tierumgang (Pferd)
 Keine beruflichen Einschränkungen
- i) Rohirrim
 +20 Berittener Kampf (Pferd)
 Keine beruflichen Einschränkungen (Essenzmagiekundige sind allerdings sehr selten)
- j) Schwarze Númenorer
 +25 Segeln
 +25 Navigation
 +10 auf alle Waffenkategorien
 -10 Defensivbonus
 Keine beruflichen Einschränkungen
- k) Variags
 +10 Berittener Kampf (Pferd)
 +5 Berittener Kampf (Kamel)
 Keine beruflichen Einschränkungen
- l) Waldmenschen
 +20 Klettern
 +20 Luftakrobatik
 +10 Nahrungssuche
 +10 Überleben (Wald)
 Keine beruflichen Einschränkungen
- m) Wasa
 +10 Sinneswahrnehmung (Riechen)
 +25 Spuren lesen
 +25 Spuren untersuchen
 +15 Nahrungssuche
 +15 Jagen
 Nachtsicht (bis 300m)
 Keine Essenz-Magiekundigen

1.3.5 Umlí

- +30 gegen Kälte und Eis (WW oder DB)
- 15 gegen Hitze und Feuer (WW oder DB)
- Traglast halbiert sich bei Kälte (unter 0°C) und verdoppelt sich bei Hitze (über 30°C).
- Keine beruflichen Einschränkungen