

***DOL Morgul
RPG
Regeln***

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Allgemeines.....	5
Was ist RPG?.....	5
Wer kann mitspielen?.....	5
Forum, Channel bzw Raum.....	5
Protokolle, Zeiten.....	5
Wichtige Begriffe.....	5
Spielleiter.....	5
Inplay, Outplay, Freeplay.....	6
Oldage, Fantasy.....	6
Darstellungsweise im Chat-RPG.....	6
Die wichtigsten Regeln.....	7
Die Regeln.....	8
Proben.....	8
Proben erschweren oder erleichtern.....	8
Die Eigenschaften.....	8
Schaden und Erholung.....	9
Körperlicher Schaden.....	9
Körperlichen Schaden heilen.....	9
Geistiger Schaden.....	10
Geistigen Schaden heilen.....	10
Zauber.....	10
Zauberränge.....	10
Zauber sprechen.....	11
Zauber erfolgreich sprechen.....	11
Misslungene Zauber.....	11
Zauberpatzer.....	12
Unbekannte Zauber.....	12
Fertigkeiten.....	13
Fertigkeitsränge.....	13
Fertigkeiten benutzen.....	13
Komplexe Fertigkeiten.....	13
Fertigkeiten erfolgreich benutzen.....	13
Misslungene Fertigungsproben.....	13
Fertigkeitspatzer.....	14
Unbekannte Fertigkeiten.....	14
Sonderfertigkeiten.....	14
Nahkampf.....	14
Kämpfen.....	15
Misslungene Proben und Patzer im Nahkampf.....	15
Fernkampf.....	15
Fernkampf durchführen.....	15
Charaktere erstellen und verbessern.....	15
Charaktererstellung.....	15
Eigenschaften.....	16
Zaubersprüche.....	16
Fertigkeiten.....	16
Ausrüstung.....	16

Charaktere steigern.....	17
Steigerungspunkte erhalten.....	17
Eigenschaften steigern.....	17
Zauber steigern und neu erwerben.....	17
Fertigkeiten steigern und neu erwerben.....	17
Zusätzliche Lebenspunkte erwerben.....	17
Boni durch Schulteilnahme.....	17

Vorwort

Willkommen in Dol Morgul, der Schule für Zauberer und Hexen. Auf den folgenden Seiten wirst du verschiedene allgemeine Hinweise zu Rollenspielen finden und spezielle Regeln für das Dol Morgul RPG. Falls du weitergehende Fragen hast schick einfach eine Eule an einen der Spielleiter.

Diese Regeln stehen nicht auf Granit und werden mit der Zeit sicherlich noch einige Veränderungen und Anpassungen erfahren. Schau einfach ab und an im Forum vorbei.

Allgemeines

Was ist RPG?

RPG ist die Kurzform von RolePlaying Game, auf deutsch einfach Rollenspiel.

Wer hat nicht schon mal vor einem Film gegessen und plötzlich macht der Filmheld etwas von dem man weiß, dass es absolut sinnlos ist. Wie oft wollte man schon Einfluss nehmen und den Filmhelden etwas ganz anderes machen lassen.

Ein Rollenspiel ist die Möglichkeit genau das zu machen. Als Spieler übernimmt man die Rolle eines Helden und kann selbst bestimmen wie dieser handelt. Natürlich ist nicht jede Aktion automatisch erfolgreich und nicht jeder Held kann alles. Dafür gibt es Würfel und Fähigkeiten. Zusammen mit einer Hintergrundgeschichte kann man sich so ein relativ gutes Bild jedes Helden machen.

Eine weitere wichtige Rolle ist die des Spielleiters, denn was wären Helden ohne Gegner, oder sogar ohne einen Ort an dem sie heldenhaft sein können. Die Aufgabe des Spielleiters ist es diese Orte durch Erklärungen in der Phantasie der Spieler entstehen zu lassen. Er spielt außerdem alle Charaktere die nicht durch die Spieler verkörpert werden. Das kann vom einfachen Bettler oder Händler bis hin zum mächtigen Meistermagier sein.

Wer kann mitspielen?

Grundsätzlich kann bei einem Rollenspiel jeder mitspielen. In unserem speziellen Fall muss man sich im Dol Morgul Chat angemeldet haben und zum Spieltermin auch dort online sein. Altersbeschränkungen oder ähnliches existieren nicht.

Forum, Channel bzw Raum

Die zwei wichtigen Bereiche für das Dol Morgul RPG sind das Forum und der Chat.

Im Forum stehen die Steckbriefe der Charaktere, in denen eine kurze Übersicht über ihr Aussehen, ihre Geschichte und ihr Verhalten steht. Zusätzlich kann man dort noch besondere Fähigkeiten beschreiben.

Im Chat findet das Rollenspiel statt. Hier treffen sich die Spieler und der Meister um ihre Charaktere verschiedene Abenteuer erleben zu lassen. Meist findet dies im Raum "Dunkle Hallen" statt. Falls dies einmal nicht der Fall sein sollte wird kurz nach der Startzeit in diesem Raum und in der "Tafelrunde" darauf hingewiesen.

Protokolle, Zeiten

Um einen regelmäßigen Ablauf zu gewährleisten gibt es einen festen Termin an dem das RPG startet. Dieser ist im Augenblick Montags um 20.00 Uhr.

Jeder Spielabend wird mitgeloggt und später als PDF auf die Dol Morgul Seite hochgeladen. So kann man sich darüber informieren, was an vergangenen Spielabenden passiert ist.

Wichtige Begriffe

Spielleiter

Der Spielleiter ist der Erzähler des Abenteuers. Er gibt den Startschuss des Spielabends, das sogenannte Inplay, und ist auch der einzige der ihn offiziell beenden darf. Während des Abenteuers verkörpert der Spielleiter alle Nicht-Spieler-Charaktere und gibt die Ergebnisse der Aktionen der Spieler-Charaktere bekannt.

Zusätzlich steht er normalerweise auch außerhalb der Spielzeit als Ansprechpartner zur Verfügung und kann Tipps und Hilfestellungen zu Charakter, Spielweise und Regelfragen geben.

Inplay, Outplay, Freeplay

Drei wichtige Begriffe, die immer wieder vorkommen und auf die geachtet werden sollte sind Inplay, Outplay und Freeplay.

Ein Spielabend beginnt meistens mit einer kurzen Zusammenfassung des vorherigen Abends.

Sobald das **Inplay** angesagt wurde ist der Spielabend offiziell gestartet. Ab da müssen Gespräche, die nicht zum Spiel gehören in ((Doppelklammern)) gesetzt werden.

Outplay wird am Ende eines Plays oder bei Unterbrechungen genutzt. Während dem Outplay darf wieder "normal" gesprochen werden, also ohne die Klammern. Spielleiter benutzen Outplays meist um Änderungen bekannt zu geben oder Zusatzinformationen zu geben.

Freeplay ist ein vom festen Play unabhängiges Spiel. Darin werden neue Charaktere getestet oder Fähigkeiten ausprobiert.

Oldage, Fantasy

Unser RPG spielt im Fantasy Genre. Die Schule Dol Morgul steht in Mittelerde. Es existieren kein Autos, Computer oder ähnliches, wenn ihr nicht innerhalb des Spiels in die Muggelwelt reist. Das heißt, wir befinden uns im Genre Oldage (= Vergangenheit).

Darstellungsweise im Chat-RPG

Normale Gespräche werden ohne Zusatzzeichen dargestellt, also ganz "normal". Dabei kann aufgeregtes Reden z.B. durch Ausrufezeichen (!!) Dargestellt werden, Zögern hingegen mit Pünktchen (...).

Wollt ihr im Gespräch eine bestimmte Person ansprechen, setzt ein @Name der Person vor eure Nachricht oder sprecht sie mit Namen an.

Wollt ihr jemandem etwas zuflüstern, was sonst niemand lesen darf, benutzt /msg Name der Person Text.

Schreien könnt ihr, indem ihr eure Nachricht mit GROßBUCHSTABEN darstellt. Verwendet dies aber nicht zu oft, da es den Spielverlauf unterbricht und die anderen Spieler stört.

Für Gedanken benutzt ihr oO(hier kommen die Gedanken rein). Diese können nur von einigen Spielern gelesen werden, die das Gedankenlesen beherrschen, aber auch einige Magier oder andere Wesen können sie "erahnen" und darauf eingehen.

Smilies in dem Sinne sollten nicht benutzt werden. Anstatt :) könnt ihr auch schreiben "lächelte fröhlich"

Tätigkeiten eurerseits stellt ihr mit Sternchen dar (*geht durch den Wald*) oder mit /me Tätigkeit (/me geht durch den Wald). Ihr könnt aber auch Aussagen mit Tätigkeiten mischen (/me ging durch den Wald "Wo sind die denn alle?").

Die Gruppe betreffende Tätigkeiten, die nicht euer Charakter, sondern ein Außenstehender macht, werden mit fetter Schrift dargestellt. Dafür setzt ihr vor und nach eure Nachricht Unterstriche (Die Orks griffen die Gruppe an!). Dies ist aber im festen Play den Spielleitern vorbehalten.

Würfelergebnisse können im Chat direkt durchgeführt werden. Die Vorteile liegen darin, dass die Würfel allen ersichtlich sind und man keine Würfel zusammensuchen muss.

Der Befehl um eine Würfelwurf mit einer bestimmten Anzahl Würfel einer bestimmten Seitenanzahl durchzuführen lautet "/dice (Anzahl)w(Seitenanzahl)".

Um also eine Probe mit sieben zehneckigen Würfeln zu werfen schreibt man "/dice 7w10". Die Würfelergebnisse sind ungeordnet und am Ende steht die Summe aller einzelnen Würfel.

Die wichtigsten Regeln

Das Spiel soll Spaß machen. Deshalb gibt es einige Dinge, die zu berücksichtigen sind um ein spaßiges Spielerlebnis zu gewährleisten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort. Sollte etwas nicht ganz klar sein, entscheiden sie über das Ergebnis.

Erstellt keine Gottcharaktere! Euer Charakter darf nicht zu viele Stärken haben und sollte einen Kampf auch verlieren können. Jeder Spielleiter steht euch gerne mit Rat und Tat zur Seite bei der Erstellung eines Charakters zu Seite. Allerdings steht es den Spielleitern auch frei zu starke Charaktere nicht zuzulassen, wenn sie befürchten, das die Charaktere die Spielbalance kippen. Powerplay ist nicht erwünscht. Eure Mitspieler sollten die Möglichkeit haben, auf euch zu reagieren. Stellt eure Mitspieler und den Meister mit euren Aktionen nicht vor vollendete Tatsachen sondern gebt ihnen die Möglichkeit zu reagieren.

Ein Beispiel:

Anstatt "*stürzt sich auf die Elben und knebelt alle aneinander*" wäre Folgendes angebracht:
"*stürzt sich auf die Elben und versucht sie mit einem Seil zu knebeln*"

Charakill ist verboten. Charaktere, die von einem User gespielt werden und nicht bloß NPCs sind (NonPlayerCharacter), dürfen nicht getötet werden, es sei denn, es ist mit dem Spielleiter und dem Besitzer des Charakters abgeklärt.

Die Regeln

In diesem Abschnitt findest du alle Regeln die für das Erstellen und Spielen eines Charakters benötigt werden. Wie Proben ausgewürfelt werden, wie gezaubert wird und wie man einem neuen Charakter unterschiedliche Fähigkeiten zuweist.

In diesem Kapitel findest du keine Erklärung über Fertigkeiten und Zauber. Diese befinden sich in den entsprechenden Zusatzdateien. Dies soll auf der einen Seite die Übersichtlichkeit erhöhen und trägt auf der anderen Seite der Tatsache Rechnung, dass diese Regeln und die Listen der Fertigkeiten und Zauber im Augenblick noch nicht als endgültig anzusehen sind.

Proben

Alle Proben werden mit sechseitigen Würfeln, sogenannten W6, durchgeführt.

Wenn eine Probe für die Durchführung von etwas benötigt wird steht dies entweder in den Regeln oder der Meister sagt es.

Im Normalfall ist es so, dass ein Wurf von 4 oder höher einen Erfolg bedeutet und ein Wurf von 1 einen Erfolg negiert. Wie genau dies gehandhabt wird, wird später noch erklärt.

Proben erschweren oder erleichtern

In manchen Situationen sorgen äußere Umstände dafür, dass ein Zauber oder eine Fertigkeit schwerer oder leichter durchzuführen ist. Mitten in einem Kampf ein Gedicht zu formulieren kann durchaus problematisch werden, das Kochen mit einem verzauberten Kochlöffel jedoch geradezu unglaublich einfach.

Wenn eine Probe erschwert wird, wird die Anzahl der erwürfelten Erfolge um den Wert der Erschwerniss verringert. Dadurch kann eine Probe durchaus misslingen, jedoch niemals zu einem Patzer werden.

Bei einer Erleichterung einer Probe wird der Wert der Erleichterung sobald auch nur ein Erfolg gewürfelt wurde auf die Anzahl der erwürfelten Erfolge addiert. Hierdurch kann auch ein Patzer verhindert werden. Die Erleichterung kann dazu führen, dass die Anzahl der effektiven Erfolge auch den Rang der dazugehörigen Fertigkeit bzw des dazugehörigen Zaubers übersteigt, jedoch maximal um den Wert der Erleichterung.

Beispiel:

Bei einer Probe die um 3 erschwert war wurden 5 Erfolge gewürfelt. Dadurch wurde diese Probe mit 2 Erfolgen (5 erwürfelte Erfolge – 3 als Erschwernis) geschafft.

Wäre die Probe oben stattdessen beispielsweise um 2 erleichtert gewesen würde die Probe mit 7 Erfolgen (5 erwürfelte Erfolge + 2 aus der Erleichterung) geschafft gewesen.

Die Eigenschaften

Das Dol Morgul RPG benutzt insgesamt 10 Eigenschaften, die die verschiedenen Grundfähigkeiten der Charaktere beschreiben. Diese sind in die vier Gruppen KÖRPER, GEIST, AURA und MAGIE unterteilt.

Die Eigenschaften der Gruppe KÖRPER beschreiben alle körperlichen Fähigkeiten. Hier findet man die KRAFT des Charakters, seine BEWEGLICHKEIT sowie das GESCHICK.

Die GEIST-Gruppe sagt etwas über die Intelligenz und Auffassungsgabe des Charakters aus. Dies wird über die Werte INTUITION, INTELLIGENZ und WAHRNEHMUNG ausgedrückt.

Über den Wert der Eigenschaften aus der Gruppe AURA kann man erkennen wie der Charakter auf andere wirkt. CHARISMA, AUSSEHEN, und BEEINFLUSSUNG geben einen Überblick über die Fähigkeiten die der Charakter im Umgang mit anderen hat

Die MAGIE schlussendlich sagt etwas über die magischen Fähigkeiten des Charakters aus.

Die Eigenschaften befinden sich am Anfang normalerweise in Werten zwischen 2 und 5, wobei ein Wert von 3 der Normalwert für Menschen ist, die in dieser Eigenschaft nicht zusätzlich geübt sind. Welche Einschränkungen für die Eigenschaften bei der Charakterschaffung gelten und wie man sie steigert wird in einem späteren Kapitel beschrieben.

Schaden und Erholung

Körperlicher Schaden

Körperlicher Schaden beschreibt den Zustand des eigenen Körpers, von kleinen Schrammen bis hin zu schweren Verletzungen wie gebrochenen Knochen. Natürlich hat der Zustand des eigenen Körpers auch einen Einfluss auf die eigenen Fähigkeiten, denn in dem Maße, in dem die Schwere der Verletzungen steigt, steigt auch die Ablenkung bzw. Einschränkung die einen an der sicheren Durchführung von Zaubern oder anderen Fertigkeiten hindert.

Jeder Charakter hat eine Basislebenspunktzahl von 10. Man kann sich wie später beschrieben weitere Lebenspunkte hinzukaufen, die dann als Puffer dienen, bevor man die Auswirkungen von körperlichem Schaden zu spüren bekommt.

Sobald die Menge an hinzugekauften Lebenspunkte überschritten wurde bekommt der Charakter für je zwei Punkte körperlichen Schaden einen Erfolgsmalus von 1, das heißt, bei jeder Probe wird die Anzahl der erwürfelten Erfolge um 1 reduziert. Dadurch kann eine Probe durchaus fehlschlagen, jedoch nie zu einem Patzer werden, wenn nicht der Wurf von sich aus schon ein Patzer ist. Der maximale Erfolgsmalus beträgt 5.

Sollte ein Charakter mehr körperlichen Schaden erhalten als er insgesamt an Lebenspunkte besitzt wird er ohnmächtig und sollte schnellstmöglich versorgt werden.

Körperlichen Schaden heilen

Körperlicher Schaden heilt von alleine, jedoch nur äußerst langsam. Natürlich kann man die Heilung durch verschiedene Heilzauber oder die Fertigkeit HEILEN beschleunigen. Die Regeln hierfür stehen bei den entsprechenden Zaubern bzw. bei HEILEN.

Selbstständig heilt körperlicher Schaden wie erwähnt nur langsam. Ein Punkt körperlicher Schaden heilt in einer Zeit von Tagen, die der Gesamtzahl des aktuellen körperlichen Schadens beträgt.

Während dieser Heildauer darf der Charakter keinen weiteren körperlichen Schaden erhalten. Sonst beginnt die Heildauer mit der jetzt aktuellen Höhe des körperlichen Schadens von vorne.

Die Heilzeit kann jedoch auch durch erfolgreiche Proben verringert werden.

Am Ende einer Ruhephase von mindestens 6 Stunden kann, einmal am Tag, eine Probe auf den KRAFT-Wert gemacht werden. Sollte die Anzahl der erwürfelten Erfolge gleich groß oder größer sein, als die Tage, die normalerweise noch zur Heilung des nächsten Punktes benötigt wurden wird dieser Punkt sofort geheilt. Es können auf diese Art auch mehrere Punkte Schaden gleichzeitig geheilt werden, jedoch nur wenn die Gesamtzahl der benötigten Tage gleich oder weniger als die Zahl der erwürfelten Erfolge ist.

Beispiel:

Ron hat 4 Punkte körperlichen Schaden erhalten. Damit der erste Punkt körperlichen Schaden von alleine verheilt, benötigt er 4 Tage während denen er keinen weiteren Schaden erhalten darf. Der nächste Punkt benötigt 3 Tage und so weiter. Insgesamt würde er $4+3+2+1=10$ Tage benötigen um komplett geheilt zu sein.

Ron hat dabei ein KRAFT-Wert von 4. Da er nicht viel zu tun hat bleibt er den ganzen Tag im Bett liegen und darf nach 6 Stunden eine KÖRPER-Probe machen. Er schafft es tatsächlich 4 Erfolge zu erwürfeln, wodurch der erste Schadenspunkt direkt geheilt wird. Am zweiten Tag macht Ron wieder eine KRAFT-Probe, würfelt aber nur 2 Erfolge was nicht reicht, da der aktuelle Punkt 3 Tage

heilzeit benötigt. Am nächsten Tag schafft Ron jedoch wieder 4 Erfolge. Dies reicht um den aktuellen Schadenspunkt (2 Tage Restheilzeit) sowie den nächsten Schadenspunkt (2 Tage Heilzeit) zu heilen.

Geistiger Schaden

Neben körperlichem Schaden gibt es auch geistigen Schaden. Dieser ist nicht ganz so schlimm und benötigt im Normalfall auch keine weiteren Heilzauber oder sonstige Hilfe. Außerdem gibt es auch weit weniger Quellen die geistigen Schaden verursachen.

Allerdings behindert geistiger Schaden weitaus schneller als körperlicher Schaden, und auch viel Training verhindert nicht, dass Kopfschmerzen einen sehr schnell ablenken können.

Pro Punkt geistigem Schaden bekommt der Charakter einen Erfolgsmalus von 1, bis zu einem Maximum von 5. Sollte der Charakter insgesamt mehr als 5 Punkte geistigen Schaden erhalten wird er Ohnmächtig.

Geistigen Schaden heilen

Geistiger Schaden heilt erheblich schneller als körperlicher Schaden und benötigt meist keine weitere Aufmerksamkeit für die Heilung.

Jeder Punkt geistiger Schaden benötigt einen Zeitraum von $5 \times$ aktueller geistiger Schaden in Minuten um geheilt zu werden. In diesem Zeitraum darf keinerlei weiterer Schaden, weder körperlich noch geistig erlitten werden, sonst beginnt der Zeitraum mit dem dann aktuellen Wert für geistigen Schaden von vorne.

Wenn ein Charakter mehr als 5 geistigen Schaden erhalten hat und Ohnmächtig geworden ist benötigt er meist zwischen 30 und 60 Minuten um sich zu erholen. Um diese Zeit zu verkürzen gibt es verschiedene Hilfsmittel wie Riechsalz oder auch kleinere Zauber, die jedoch nur den Charakter mit sehr starken Kopfschmerzen erwachen lassen aber keinerlei geistigen Schaden heilen. Ein so geweckter Charakter besitzt einen Erfolgsmalus von 5 für einen Zeitraum der etwa der verbliebenen Ohnmachtdauer entspricht. Auch regeneriert er währenddessen keinen geistigen Schaden.

Beispiel:

Harry hat 4 Punkte geistigen Schaden erlitten. Der erste Punkt geistiger Schaden benötigt $5 \times 4 = 20$ Minuten Zeit um zu heilen. Der nächste Punkt benötigt $5 \times 3 = 15$ Minuten Zeit. 30 Minuten nach Beginn der gesamten Heilung, von 4 Punkten aus, erhält Harry jedoch weitere 2 Punkte Schaden und kommt damit auf eine gesamtzahl von 5 geistigem Schaden. Hier beginnt die benötigte Heildauer von neuem und zwar mit $5 \times 5 = 25$ Minuten.

Zauber

Was wäre ein Magier oder eine Hexe ohne Zaubersprüche. Es gibt eine ganze Menge von Zaubersprüchen und ständig sind begabte Magier dabei neue zu entwickeln und alte zu entdecken, Um einen Zauber zum wirken zu bringen benötigt man außer dem passenden Zauberwort manchmal noch eine bestimmte zauberstabbewegung oder sogar verschiedene Materialien um den Zauber zum wirken zu bringen.

Zauberränge

Je nach persönlicher Vorliebe beschäftigt man sich mehr oder weniger stark mit den unterschiedlichen Zaubersprüchen. Um dies darzustellen besitzen die Zaubersprüche Ränge. Je höher der Rang eines Zauberspruchs ist, um so mehr hat sich der Charakter mit diesem Zauberspruch beschäftigt, und um so stärker kann die Wirkung des Zaubers sein, bzw. um so

sicherer ist der Zauberer beim ausführen des Zaubers.

Zauber sprechen

Alle Zauber werden im Chat auf fast die selbe Art gesprochen. Man benennt ein Ziel, sagt das Zauberwort (welchen Zauber man sprechen möchte) und würfelt mit einer bestimmten Anzahl von zehnsseitigen Würfeln um die Auswirkungen zu bestimmen.

Bestimmte Zauber haben weitere Voraussetzungen, aber dies wird bei den entsprechenden Zaubern erwähnt.

Die Anzahl der Würfel ergibt sich über $MAGIE\text{-Wert} + Zauberrang$.

Bei machen Zaubern, wie dem LUMOS, benötigt man kein Ziel. In diesem Fall muss natürlich auch keines benannt werden.

Beispiel:

Harry möchte unter seiner Bettdecke noch lesen. Aus diesem Grund möchte er einen LUMOS zaubern.

Er besitzt einen MAGIE-Wert von 3. Da er gerne unter der Bettdecke liest hat er sich schon ein wenig mit dem LUMOS beschäftigt und beherrscht ihn auf Rang 1. Somit würfelt er $3+1=4$ Würfel um den Zauber zu wirken.

Zauber erfolgreich sprechen

Ein gesprochener Zauber ist nicht automatisch ein erfolgreich gewirkter Zauber, und nicht jeder erfolgreich gewirkte Zauber entfacht die selbe Wirkung.

Damit ein Zauberspruch gelingt muss mindestens ein Erfolg erwürfelt werden. Je mehr Erfolge erwürfelt werden, desto mächtiger ist die Wirkung des Zaubers.

Doch es kann immer wieder passieren das auch dem geübtesten Magier kleine Fehler in der Ausführung eines Zaubers passieren, die die Wirkung eines Zaubers reduzieren oder ihn sogar komplett scheitern lassen.

Für jede gewürfelte 1 wird ein Erfolg nicht gezählt.

Nachdem so die erwürfelte Anzahl von Erfolgen bestimmt wurde vergleicht man diese mit dem Rang des Zauberspruchs. Um die Wirkung des Zaubers zu bestimmen werden nur maximal so viele Erfolge gezählt wie der Zaubernde Ränge in dem gesprochenen Zauber hat.

Beispiel:

Harry hat seine 4 Würfel geworfen und erwürfelt 1,4,4 und 6.

Er erwürfelt 3 Erfolge was schon nicht schlecht ist. Leider hat er auch einmal eine 1 gewürfelt wodurch seine Erfolge um 1 auf insgesamt 2 reduziert werden. Dies reicht immer noch um bequem unter der Decke lesen zu können.

Da Harry den LUMOS jedoch nur auf Rang 1 beherrscht zählt nur einer dieser Erfolge, was gerade noch reicht um genug Licht zu haben um lesen zu können.

Misslungene Zauber

Es kann jedem Magier passieren, dass er sich kurzzeitig nicht ausreichend konzentriert oder durch ein herumschwirrendes Staubkorn abgelenkt wird, so dass ein Zauber nicht erfolgreich gewirkt wird. Dies hat normalerweise keine weitergehenden direkten Folgen. Natürlich bedeutet ein misslungener Schildzauber, oder ein Zauber der die Steine in der Luft halten soll die gerade auf einen herabstürzen einen "indirekten" Nachteil.

Sollten also keine Erfolge gewürfelt werden, oder die Anzahl der Erfolge gleich der Anzahl der Einsen sein ist der Zauber misslungen. Zusätzlich muss der Zaubernde einen W6 werfen und bei einer Zahl von 4 oder mehr erhält er einen Punkt geistigen Schaden. Beträgt der geistige Schaden

des Zaubernden bereits 5 so erhält er keinen weiteren Punkt, jedoch wird die Heilzeit wieder zurückgesetzt.

Zauberpatzer

Zu viele Fehler während des Zaubervorganges sorgen dafür, dass die magischen Energien, die für den Zauber benutzt werden sollten unkontrolliert hervorbrechen und teilweise mächtige, meistens aber gefährliche Effekte haben.

In Regeln gefasst bedeutet dies: Sollte bei einem Zauberwurf mehr Einsen als Erfolge gewürfelt werden, die effektive Zahl der Erfolge also unter 0 sinken, ist der Zauber ein Patzer.

Dies hat unterschiedlichste, je nach Zauber von witzig bis beinahe tödliche Folgen. Auf jeden Fall bekommt der Zaubernde bei einem Patzer einen Punkt geistigen Schaden. Dieser kann auch zur Ohnmacht führen.

Beispiel:

Harry ist fertig mit lesen und möchte nun schlafen. Also will er einen Nox sprechen. Er erwüfelt nur 1 Erfolge, jedoch 3 Einsen. Anstatt den LUMOS zu beenden sorgt der verpatzte Nox sogar dafür, dass der Zauberstab noch heller strahlt.

Unbekannte Zauber

Wenn ein Charakter einen Zauber nicht kennt kann er diesen auch nicht wirken. Ihm fehlen einfach die Grundlagen wie die richtige Betonung des Zauberwortes oder die entsprechenden Zauberstabbewegungen um den Zauber sprechen zu können.

Fertigkeiten

Neben den Zaubern besitzen die Charaktere noch die Möglichkeit manche Probleme auf nicht-magischem Weg zu lösen. Dafür gibt es die Fertigkeiten. Sie werden sehr ähnlich wie Zauber genutzt

Fertigkeitsränge

Wie bei Zaubern kann man sich auch mit Fertigkeiten unterschiedlich stark beschäftigen und hier Ränge erwerben. Auch hier gilt: Je höher der Rang ist, desto besser kennt sich der Charakter mit der entsprechenden Fertigkeit aus.

Fertigkeiten benutzen

Das Beherrschen einer Fertigkeit alleine macht natürlich noch keinen großen Spaß, sie müssen auch benutzt werden. Die spieltechnische Art der Nutzung hängt von der Fertigkeit ab, so wird die Fertigkeit FEUER MACHEN sicherlich anders angewandt als die Fertigkeit GESCHICHTE DER MAGIE. Regeltechnisch werden alle Fertigkeiten jedoch auf die selbe Art benutzt. Man addiert den Wert zu der Fertigkeit gehörenden Eigenschaft und den Rang der Fertigkeit und würfelt eine entsprechende Anzahl von Würfeln.

Beispiel:

Ron ist alleine im Wald unterwegs und will seine Überlebenskünste trainieren, deshalb verzichtet er auf Zauber und versucht auf nicht-magische Art ein Feuer zu entfachen. Ron besitzt einen GESCHICK-Wert von 4, sein Rang von FEUER MACHEN ist auf einem Wert von 2. Das bedeutet er darf $4+2=6$ Würfel werfen.

Komplexe Fertigkeiten

Manche Fertigkeiten benötigen für ihre Ausführung bestimmte Werkzeuge oder Situationen, so kann man ohne Feuerstein und Zunder kein Feuer machen und auf trockener Erde nicht Schwimmen. Meist ist bei komplexen Fertigkeiten nur der Unterschied zwischen "Anwendung möglich" und "Anwendung unmöglich" vorhanden, wenn die Materialien fehlen oder die Situation falsch ist. Allerdings kann durch nicht optimale Materialien oder Bedingungen (z.B. schlechtes Werkzeug) die Probe erschwert werden.

Fertigkeiten erfolgreich benutzen

Wie bei Zaubern ist nicht jede Aktion automatisch von Erfolg gekrönt. Auch bei Fertigkeiten muss eine Probe gemacht werden, die vom Grundprinzip genau so funktioniert wie beim Zaubern. Man wirft die, wie weiter oben beschrieben, berechnete Anzahl an Würfeln und jede 4 oder mehr zählt als ein Erfolg. Damit eine Probe gelingt muss mindestens ein Erfolg gewürfelt werden. Sicherlich passieren einem Charakter ab und zu während der Anwendung einer Fertigkeit immer mal wieder kleine Fehler, auch wenn er sich sehr gut mit dieser Fertigkeit auskennt. Deshalb wird die Anzahl der Erfolge für jede geworfene 1 um einen reduziert.

Auch bei Fertigkeiten wird die maximale Anzahl von effektiven Erfolgen durch den Rang der genutzten Fertigkeit begrenzt.

Beispiel:

Ron hat mit seinen 6 Würfeln nur mittelgut geworfen. 1,2,3,3,4 und 6. Mit 2 erwürfelten Erfolgen und einer 1 bleibt ein Erfolg übrig. Mit Mühe und Not schafft es Ron das Feuer zu entzünden.

Misslungene Fertigungsproben

Laute Musik, STUPORS die einem knapp am Kopf vorbeifliegen oder einfach nur ein Kitzeln im

linken kleinen Zeh können selbst Personen mit großer Erfahrung stark genug ablenken um eigentlich bekannte Aktionen nicht hinzubekommen.

Werden bei einer Fertigungsprobe keine Erfolge erwürfelt, oder so viele Einsen wie Erfolge, dann ist die Fertigungsprobe verlungen.

Die Auswirkung der misslungenen Probe hängt immer von der ausgeführten Fertigkeit sowie der aktuellen Situation ab, ist aber meist nicht allzu schlimm.

Fertigkeitspatzer

Manchmal sorgen kleine Fehler oder Störungen dafür sorgen, dass etwas nicht einfach nur nicht klappt sondern auf eine geradezu spektakuläre Art und Weise schief geht.

Sollte bei einer Fertigungsprobe mehr Einsen als Erfolge gewürfelt werden so ist die Probe ein Patzer.

Die Auswirkungen eines Patzers hängen sehr stark von der genutzten Fertigkeit sowie der Situation ab. Während ein Patzer bei FEUER MACHEN vielleicht dafür sorgt, dass der Feuerstein oder das Feuerzeug kaputt geht kann ein Patzer bei einer KLETTERN-Probe erheblich schlimmere Folgen haben, je nachdem wie weit der Boden entfernt ist.

Unbekannte Fertigkeiten

Manche Fertigkeiten sind derartig Grundlegend, wie z.B. KLETTERN, dass auch ein Charakter der sich noch nie mit ihnen beschäftigt hat zumindest eine absolut Grundlegende Ahnung hat wie es funktionieren kann. Allerdings ist das durchführen dieser Fertigkeit für den Charakter aufgrund fehlender Grundwissens schwerer als für jemanden der sich auch nur kurz mit der Fertigkeit beschäftigt hat.

Proben auf unbekannte Fertigkeiten werden nur mit zu der Fertigkeit gehörenden Eigenschaft abgelegt und können maximal einen effektiven Erfolg haben.

Ob eine Fertigkeit auch benutzt werden darf obwohl man keinen Rang darin hat steht in der Beschreibung der Fertigkeit.

Beispiel:

Harry und Ron haben ihre Erkundungstour hinter sich gebracht. Um schnell wieder zur Schule zurück zu kommen haben sie Pferde erhalten. Beide haben jedoch von reiten nicht wirklich Ahnung (besitzen die Fertigkeit REITEN nicht). Deshalb dürfen sie diese Probe nur mit ihrem GESCHICK-Wert versuchen.

Harry würfelt mit 3 Würfeln 2,3 und 4 und kann sich damit gerade so auf dem Pferd halten. Ron würfelt 2,3,5 und 6. Er erwürfelt zwar 2 Erfolge, jedoch zählt nur einer davon was ihm aber immernoch reicht um hinter Harry her zu kommen.

Sonderfertigkeiten

Manche Fertigkeiten besitzen keinen Rang, entweder man kann sie oder man kann sie nicht. Viele Rassenfertigkeiten wie DURCH DIE SCHATTEN GEHEN VON VAMPIREN oder auch Fertigkeiten wie STUMMES ZAUBERN sind solche Sonderfertigkeiten. Diese Sonderfertigkeiten sind einmal erworben immer verfügbar. Man würfelt auch keine Proben auf diese Sonderfertigkeiten. Manche Sonderfertigkeiten sind keine eigenen Fertigkeiten, sondern ermöglichen es, andere Fertigkeiten oder Zauber auf bestimmte Arten zu benutzen. Dies steht jeweils bei der entsprechenden Sonderfertigkeit dabei.

Nahkampf

Neben verschiedenen Kampfzaubern existiert auch die "ursprüngliche Form" des Kampfes, der Nahkampf. Über die Fertigkeit NAHKAMPF wird jegliche Art des Nahkampfes, sei es waffenlos oder

mit unterschiedlichsten Waffen, gehandhabt. Dabei können Waffen verschiedene Boni auf die Anzahl der Erfolge oder Würfelzahl geben.

Kämpfen

Zwei Charaktere kämpfen indem beide eine Probe mit einer Anzahl von Würfeln, die ihrer NAHKAMPF-Fertigkeit + ihr KRAFT-Wert bzw. BEWEGLICHKEITS-Wert, je nachdem welcher höher ist, machen und die effektiven Erfolge vergleichen. Die Person mit der höheren Anzahl von effektiven Erfolgen fügt ihrem Gegner so viel körperlichen Schaden zu wie sie mehr effektive Erfolge hat als ihr Gegner. Wenn beide Charaktere die selbe Anzahl von effektiven Erfolge haben geht dieser Nahkampf unentschieden aus und keiner erhält Schaden.

Mislungene Proben und Patzer im Nahkampf

Eine Mislungene Probe im Nahkampf zählt einfach als Null effektive Erfolge.

Ein Patzer bedeutet das man dem Gegner praktisch in die Fäuste oder in die Waffe läuft. Die Zahl der "überschüssigen" Einsen, erhöht die Anzahl der effektiven Erfolge des Gegners entsprechend.

Beispiel:

Draco und Harry raufen sich auf dem Schluhof.

Harry darf 5 Würfel werfen und Draco 6. Harry würfelt 2,3,4,5 und 5 und schafft damit 3 Erfolge.

Draco würfelt 1,1,1,2,3,6. Damit verpatzt er seine Probe um 2 Erfolge. Harry fügt Draco in dieser Runde also 5 Punkte körperlichen Schaden (3 aus eigenen Erfolgen plus 2 auf dem verpatzten Wurf von Draco) zu.

Fernkampf

Genau so wie der "normale" Nahkampf existiert gibt es auch den Fernkampf mit unterschiedlichsten Waffen. Die Elfen bevorzugen Bögen, doch auch Wurfmesser, Speere oder Weinflschen können als Fernkampfwaffe genutzt werden.

Fernkampf durchführen

Egal welche der oben genannten Waffen benutzt wird, wird der Fernkampf immer auf die selbe Weise durchgeführt.

Man würfelt mit einer Anzahl von Würfeln die dem GESCHICK-Wert + dem FERNKAMPF-Wert entsprechen. Der Spielleiter setzt fest wie viele Erfolge gewürfelt werden müssen um zu treffen. Sollte das Geschoss treffen wird je nachdem was für eine Art von Geschoss es war dem Ziel ein entsprechender Schaden zugefügt.

Charaktere erstellen und verbessern

Bevor man mit einem Charakter spielen kann muss dieser natürlich erst einmal erstellt werden. Damit alle Charaktere vergleichbare Fähigkeiten haben gibt es sowohl für die Erstellung von Charakteren, als auch für deren Verbesserung, das Steigern, feste Regeln. Diese Regeln sind so aufgebaut, dass regelmäßige Teilnahme am Rollenspiel belohnt wird und sie eine hohe Individualität der einzelnen Charaktere ermöglichen.

Ein weiteres Ziel der Regeln ist es die Mitspieler zur aktiven Teilnahme am Schulleben zu motivieren. Deshalb gibt es je nach Klasse und Prüfung an der man Teilgenommen hat gewisse Boni für den jeweiligen Charakter.

Charaktererstellung

Um einen gemeinsamen Bezugspunkt zu erhalten bekommen alle Charaktere eine gewisse Anzahl

an Punkten für Fertigkeiten und Zauber. Diese können ganz nach Belieben auf innerhalb der entsprechenden Bereiche verteilt werden.

Wenn man besonders alte oder mächtige Charaktere erschaffen will sollte man sich mit dem Spielleiter in Verbindung setzen. Nach Absprache mit dem Spielleiter kann man eventuell weitere Punkte für die Erstellung des Charakters erhalten.

Bevor ihr euch jedoch an die Auswahl von Zaubern und Fertigkeiten macht sollte man seinen Charakter einige Sachen geben die nicht in den Regeln aufgeführt sind, aber ohne die ein Spielen sehr schwer wird (oder wie redet ihr mit jemandem der keinen Namen hat?).

Zu diesen "Eigenschaften" gehören Name, Rasse, Alter, die Vorgeschichte des Charakters, sein Aussehen sowie Stärken und Schwächen. Einen Überblick gibt euch der Charakterbogen.

Einige Stärken und Schwächen werden weiter hinter beschrieben. Diese kosten bzw. geben "Vorteilspunkte". Am Ende der Charaktererschaffung muss das Vorteilspunktekonto exakt auf 0 sein.

Beim Aussehen sind euch theoretisch keine Grenzen gesetzt. Ihr solltet euch nur dementsprechend auch im Spiel verhalten. Wer also einen hässlichen Ork spielt, braucht sich nicht wundern, wenn die Dorfbewohner vor ihm fliehen.

Selbiges gilt auch für die Vergangenheit. Natürlich könnt ihr die Tochter mächtiger Magier spielen, die bei einem Überfall ums Leben kamen und die nun alleine durch die Gegend zieht, um sich zu rächen, aber es gibt auch sicher noch andere spannende Möglichkeiten.

Wenn ihr euch unsicher seid, könnt ihr euren Charakter auch erst dem Spielleiter vorlegen und euch dort oder bei aktiven Spielern ein paar Tipps holen.

Eigenschaften

Jeder Charakter erhält am Anfang 30 Punkte die er auf die zehn Eigenschaften der Gruppen KÖRPER, GEIST und AURA verteilen kann. Hier ist zu beachten, dass kein Wert unter 2 oder über 5 liegen darf. Für den MAGIE-Wert müssen keine Punkte ausgegeben werden. Dieser beginnt immer auf 2.

Zaubersprüche

In einer Schule der Magier und Hexen ist die Kenntniss von zumindest einigen Zaubersprüchen nicht nur normal sondern auch zwingend um verschiedene Schulprüfungen zu bestehen oder an einigen Aktivitäten teilzunehmen.

Jeder Charakter kann bei seiner Erschaffung 5 Zaubersprüche auf Rang 1 erlernen. Zusätzlich erhält er noch 6 Zaubersteigerungspunkte die er wie weiter unten beschrieben zum Steigern oder Neuerwerben von Zaubersprüchen verwenden kann.

Fertigkeiten

Natürlich erlernen auch Magier und Hexen neben ihren Zaubern weitere nichtmagische Fertigkeiten. Um dies bei der Charaktererschaffung darzustellen darf sich jeder Charakter bei seiner Erschaffung 5 Fertigkeiten aussuchen die er auf Rang 1 beherrscht. Außerdem erhält er 6 Fertigungssteigerungspunkte die er wie weiter unten beschrieben zum Steigern oder Neuerwerben von Fertigkeiten verwenden kann.

Außerdem besitzt jeder Charakter bei seiner Erstellung die Fertigkeiten NAHKAMPF und FERNKAMPF auf einem Wert von 0.

Ausrüstung

Jeder Magier und jeder Hexe besitzt einen persönlichen Zauberstab. Alles was darüber hinausgeht hängt von der persönlichen Vorgeschichte des Charakters ab, sollte jedoch einen gewissen Rahmen nicht sprengen. Grundsätzlich benötigt jeder Ausrüstungsgegenstand eines Charakters die Einwilligung des Spielleiters. An ihn kann man sich auch wenden, wenn man sich unsicher ist was man alles benötigen wird.

Charaktere steigern

Charaktere entwickeln sich weiter. Je öfters sie gespielt werden um so schneller ist diese Entwicklung. Dies gibt dem Spieler nicht nur die Möglichkeit seinen Charakter immer mächtiger zu machen sondern auch ihn durch neuerwerben von Zaubern oder Fertigkeiten weiter zu individualisieren. Die folgenden Regeln beschreiben wie die Eigenschaften, Zauber und Fertigkeiten eines Charakters verbessert werden können oder sogar neue Zauber und Fertigkeiten erlernt werden können.

Steigerungspunkte erhalten

Steigerungspunkte dienen zum Steigern sowohl von Zaubern, als auch von Fertigkeiten. Die Kosten der jeweiligen Steigerung werden weiter unten beschrieben.

Steigerungspunkte erhält man durch die Teilnahme an RPG-Abenden. Man bekommt sie einmal für die reine Teilnahme, kann jedoch weitere Punkte für das besiegen starker Gegner oder das lösen schwerer Rätsel erhalten.

Eigenschaften steigern

Natürlich kann man auch seine Eigenschaften verbessern. Bei KÖRPER, GEIST und AURA kostet dies 10 mal der zu erreichende Wert. Wer also eine dieser drei Eigenschaften von 2 auf 3 steigern will benötigt 30 Punkte.

Der MAGIE-Wert ist 15 mal der zu erreichende Wert. Eine Steigerung von 3 auf 4 würde also 60 Punkte kosten.

Zauber steigern und neu erwerben

Um einen Zauberspruch auf einen höheren Rang zu bringen müssen Steigerungspunkte in Höhe des zu erreichenden Ranges ausgegeben werden. Das Überspringen von Rängen ist nicht erlaubt. Die Höhe der Zauberränge ist nicht beschränkt.

Wenn der Charakter einen neuen Zauber erlernen soll kostet dies 3 Steigerungspunkte. Dadurch erlernt der Charakter den Zauber auf Rang 1.

Fertigkeiten steigern und neu erwerben

Fertigkeiten werden auf die selbe Art und weise gesteigert und neu erworben wie Zaubersprüche. Für das Erhöhen des Ranges einer Fertigkeit muss der zu erreichende Rang in Steigerungspunkte bezahlt werden. Auch hier ist das überspringen von Rängen nicht erlaubt. Ebenfalls gibt es kein maximum für die Fertigkeitenränge.

Das Erwerben neuer Fertigkeiten auf Rang 1 kostet 3 Steigerungspunkte

Zusätzliche Lebenspunkte erwerben

Zusätzliche Lebenspunkte kosten das doppelte der Menge der zusätzlichen Lebenspunkte nach dem Kauf des Punktes. Der erste zusätzliche Lebenspunkt kostet also 2 Steigerungspunkte, der zweite 4 und der dritte 6. Wie bei Fertigkeiten und Zaubern darf auch hier keine Stufe übersprungen werden. Die Anzahl der zusätzlich kaufbaren Lebenspunkte ist auf die Höhe der KRAFT-Eigenschaft begrenzt.

Boni durch Schulteilnahme

Ein Charakter der auf einem Charakter aufbaut welcher die Schule Dol Morgul besucht oder bereits besucht hat bekommt einige Boni.

Wie genau diese Aussehen wird in einer späteren Edition noch bekannt gegeben, aber seid euch gewiss, dass sie sich durchaus lohnen werden.

