

10.1 Sprachen auf Mittelerde (Regeländerung)

Geht man nach dem alten System von M.E.R.S. dann erlernen Charaktere Sprachen bis zu einem Wert von 5. Bei Rolemaster wird zwischen Sprechen und Lesen und Schreiben allerdings unterschieden und auch die Wertigkeit geht bis 10 in beiden Bereichen. Das System bei Rolemaster ist wesentlich logischer aufgebaut und macht das Lernen von Sprachen zu einem wirklichen Talent.

Jedes Volk hat eine Heimatsprache und diese Sprache beherrscht ein anfänglicher SC jeweils mit Wert 10 im Sprechen und sollte es zu der Sprache auch ein Schriftbild geben ist es Entscheidung des Spielleiters welchen Wert der SC im Lesen/Schreiben beherrscht. Auch anfängliche Fremdsprachen sind Entscheidung des Spielleiters, ebenso auch die entsprechenden Werte mit denen der neue Held das Spiel beginnt.

10.1.1 Übersicht über Sprachen Mittelherdes

Eine einfache Übersicht über alle bisher bekannten Sprachen auf Mittelerde verdeutlicht, wo es Schriftbilder gibt und wo nicht. Zudem zeigt die Tabelle wo die Sprache gebräuchlich ist.

Sprache	Schriftbild	Region und Völker
Quenya	Ja	Hochehbische Sprache (geschützt und selten gesprochen)
Betheur	Nein	Die Waldsprachen (Verschiedene Dialekte aller Völker des Waldes auf Mittelerde)
Sindarin	Ja	Elbische Sprache der Sindar (wird auch als elbische Gemeinsprache verwendet)
Kuduk	Ja	Westrondialekt der Hobbits (unterschiedliche Mundarten der verschiedenen Viertel des Auenlands)
Atliduk	Nein	Nordische Sprache der Beorninger
Waildyth	Nein	Naturgeräusche und tierische Laute
Adûnaisch	Ja	Sprache der Dûnedain
Logathig	Ja	Sprache der Völker des Nordwesten von Westernis, auch vieler Ostlingstämme
Dunael	Nein	Sprache der Dunländer
Haradaic	Ja	Sprache der Haradrim (unterschiedliche Aussprachen im Süden zum Norden)
Apsayic	Nein	Sprache aller Wüstenvölker und der Bewohner Harondors
Nahaiduk	Nein	Nordische Sprache der Waldmenschen
Labba	Nein	Sprache der Lossoth
Eothrik	Ja	Sprache der Rohirrim
Varadja	Nein	Sprache der Variag
Puckael	Nein	Sprache der Wasa
Orkisch	Nein	Sprache der Orks (viele verschiedene Mundarten)
Khuzdul	Ja	Zwergensprache
Umitisch	Nein	Sprache der Umli
Niensch	Nein	Sprache aller Sumpf- und Marschbewohner Mittelherdes (extremer Westrondialekt)
Dyrisch	Ja	Sprache der Dyrer
Teresch	Nein	Sprache der Tesken (viele verschiedene, teils sehr unterschiedliche Mundarten)
Balshekri	Ja	Sprache der Baal (genau 14 verschiedene, unterschiedliche Dialekte)
Morquenya	Ja	Sprache der Dunkelelben
Morbeth	Nein	Dunkle, schwarze Sprache, die Sprache von Mordor und der Anhänger Saurons
Nariuk	Nein	Nordische Sprache der K'prur
Wolariii	Nein	Sprache der Wölim
Laryn	Ja	Sprache der Larosan
Tyr-a-Lanakii	nein	Sprache der Zentauren

10.1.2 Erlernen von Sprachen

Manche Völker sind sprachbegabter als andere und im Grundregelwerk zu M.E.R.S. befindet sich Tabelle „Entwicklung während der Jugend“ CET-3. Diese regelt die zusätzlichen

Sprachwerte, die ein SC pro Stufe auf seine Sprachen verteilen darf, natürlich nur, wenn er noch Sprachen hat, die er weiter ausbilden kann.

Stets entscheidet der Spielleiter wie viele Sprachen, welche Sprachen und mit welchem Wert ein jeder SC erlernen kann. Manche Sprachen haben auch gar kein Schriftbild, also muss dort Lesen und Schreiben gar nicht ausgebildet werden, denn wenn es keine Buchstaben gibt, kann man auch nichts niederschreiben und später wieder lesen.

In einigen Fällen mag es spezielle Mundarten und Dialekte geben die sehr deutlich von der Hauptsprache abweichen, wie zum Beispiel bei der deutschen Sprache der norddeutsche Dialekt Plattdeutsch. In diesem Falle sollte individuell entschieden werden, ob ein extra Dialekt als eigene Sprache mit ausgebildet wird. Das sollte, wie erwähnt jeder Spielleiter mit seinem entsprechenden Spieler selbst durchgehen.

Wenn der Spielleiter im Verlaufe der Zeit ab und an mal zu entscheiden hat, ob ein SC eine weitere Sprache lernt, muss berücksichtigt werden, daß der SC auch die Gegebenheiten haben muss, um eine Sprache zu lernen. Ist er in der entsprechenden Region oder spricht ein lehrwilliger Geselle in seiner Nähe die gewünschte Sprache. Wenn es um lesen und schreiben geht muss Papier und Tinte vorhanden sein, oder ein Buch in der Sprache. Zumindest ein Stock und Sand in dem man malen kann muss gegeben sein. Nur bei entsprechenden Voraussetzungen kann auch gelernt werden, denn niemand kann aus dem Nichts heraus etwas erlernen.

Es empfiehlt sich das jeweils verwendete Charakterblatt dementsprechend umzugestalten um alle Werte entsprechend korrekt festhalten zu können.

10.2 Magische Sprachen (Zusätzliche Regel)

Jedem Magiekundigen (auch Teilmagiekundigen) ist es erlaubt eine magische Sprache zu erlernen. Diese Sprache muss zu seiner ausgeübten Magie passen (SL-Entscheidung). Pro Stufe dürfen maximal 2 der vorhandenen Sprachwerte pro Stufe auf diese Sprache verteilt werden. Die Werte gelten nicht als herkömmliche Sprachwerte und werden als Bonus (z. B.: +5) dargestellt und dürfen bis ins Unendliche gesteigert werden. Verwendet nun also ein Charakter beim Aussprechen eines Zaubers diese Sprache erhält er zur höheren Wirksamkeit dieses Spruches den entsprechen Bonus hinzu muss aber berücksichtigen, daß nur Berufslisten und speziell gekennzeichnete Spruchlisten und die darin befindlichen Zaubersprüche in der Sprache ausgeübt werden können. Die Auflistung der magischen Sprachen und die entsprechenden Bereiche der Magie befinden sich im Buch XXX auf den Seiten XXX und XXX.

10.3 Magiepunkteverbrauch (Regeländerung)

Jeder Zauberkundige, der sich auf seine magischen Künste nicht mindestens eine Runde vorbereitet und sofort „los zaubert“ erleidet den dreifachen Abzug von Magiepunkten und u. U. auch die dreifache Auswirkung von Patzern und Zauberfehlern. Ein Charakter, der sich mehr als eine Runde Zeit nimmt um einen bestimmten Zauberspruch auszuführen bekommt entweder pro Vorbereitungsrunde einen kumulativen Bonus von +5 hinzu, oder vermindert seinen Magiepunktverlust um jeweils einen pro zusätzlicher Runde der Vorbereitung. Der maximal höchste Bonus für eine längere Vorbereitung ist +20.

10.4 Initiative (Zusätzliche Regel)

Der Initiativ-Bonus, denn ab jetzt jeder besitzt, ist gleich zu setzen mit dem Bonus für die Eigenschaft Reaktion bzw. Geschicklichkeit. Das Endergebnis der Initiative errechnet sich wie folgt:

RE / GE-Bonus + andere, relevante Bonusse* + offener W100** - alle relevanten Abzüge*** = Endergebnis

* Bonusse durch:

- Kräuter
- Spezielle Kräfte
- Magie und Zaubersprüche
- Magische Artefakte
- günstige Umstände

*** Malusse durch:

- Verletzungen
- Benommenheit
- ungünstige Umstände

** Offener W100 bedeutet:

- ab 96 aufwärts wird noch einmal gewürfelt (jeder Wert über 150 wird bei dem nachfolgenden Angriff als Bonus angerechnet).
- 01 und 02 sind nach unten offen. Das erzielte Minusergebnis wird auf der Manövertabelle (Spalte für mittelschwere Manöver) nachgeschlagen.

Jede gelungene Initiative ist ab sofort als gelungenes MS-Manöver zu bewerten und bringt zusätzliche Erfahrungspunkte ein.

10.5 Der Trefferschaden (Regelerweiterung)

Da die Schadenstabellen bei einem Angriff nur bis 150 im Endergebnis ausgelegt sind und für höherstufige Charaktere diese Grenze sehr leicht überwunden werden kann, aber auch sich dadurch kein Vorteil ergibt, kann folgende kleine Regelerweiterung greifen. Die Differenz zwischen 150 und dem tatsächlich erzielten Endergebnis wird dann durch 2 geteilt und stellt den wert des zusätzlichen Trefferschadens dar. Bsp.: Ein Angreifer hat einen OB von 156 und würfelt eine 86. Ein Ergebnis von 242 kommt zustande. Der DB des Gegners liegt bei 20 und wird abgezogen. Das Ergebnis lautet 222 und somit beträgt die Differenz zu 150 genau 72. 72 geteilt durch 2 entspricht 36. Also macht der Angreifer 36 Treffer zusätzlich.

10.6 Wie tödlich ist den nun der Tod? (Zusätzliche Regel)

In vielen Fällen innerhalb eines Rollenspiels ist ein tödlicher Hieb, oder ein Gift nicht unbedingt immer gleich endgültig. Oftmals ist dann der Spielleiter nun der Weißheit letzter Schluss und entscheidet über Leben und Tod und auch darüber, ob ein Spieler wutentbrannt und demotiviert den Raum verlässt, oder noch mal Glück gehabt hat und die eigentliche Konsequenz zum x-ten Mal nicht statt gefunden hat und man als SL so langsam um seine Glaubwürdigkeit fürchten muss. Anhand der unten stehenden Tabelle kann sich ein jeder SL so ein wenig „aus der Verantwortung stehlen“ und lässt tatsächlich nur die Würfel des Spielers selbst über die Endgültigkeit der Endgültigkeit entscheiden.

Wurf W100	Ergebnis
01 – 05	Der Tod ist endgültig und kann durch nichts rückgängig gemacht werden.
06 – 10	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Kräuter ist eine Heilung möglich und der Tod abwendbar.
11 – 15	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter, oder Magie ist eine Heilung möglich, aber der Tod selbst ist nur durch Kräuter abwendbar.
16 – 20	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter, oder Magie ist eine Heilung möglich und der Tod abwendbar.
21 – 25	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Kräuter ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
26 – 30	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Magie ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
31 – 32	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter und Magie ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
33	Der Tod ist endgültig und kann durch nichts rückgängig gemacht werden.
34 – 40	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Kräuter ist eine Heilung möglich und der Tod abwendbar.
40 – 45	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter, oder Magie ist eine Heilung möglich, aber der Tod selbst ist nur durch Kräuter abwendbar.
46 – 50	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter, oder Magie ist eine Heilung möglich und der Tod abwendbar.
51 – 55	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Kräuter ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
56 – 60	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Magie ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
61 – 65	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter und Magie ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
66	Der Tod ist endgültig und kann durch nichts rückgängig gemacht werden.
67 – 70	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter, oder Magie ist eine Heilung möglich, aber der Tod selbst ist nur durch Kräuter abwendbar.
71 – 75	Nur durch vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter, oder Magie ist eine Heilung möglich und der Tod abwendbar.
76 – 80	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Kräuter ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
81 – 85	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen ausschließlich durch Magie ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
86 – 90	Schon durch die vollständige Heilung aller Verletzungen durch Kräuter und Magie ist auch der Tod abgewendet. Eine Lebensspende ist nicht nötig.
91 – 92	Der Charakter darf die tödliche Verletzung gegen 9.000 freie Erfahrungspunkte* ignorieren. Falls nicht frei verfügbar, siehe 71 – 75.
93 – 94	Der Charakter darf die tödliche Verletzung gegen 7.000 freie Erfahrungspunkte* ignorieren. Falls nicht frei verfügbar, siehe 71 – 75.
95 – 96	Der Charakter darf die tödliche Verletzung gegen 5.000 freie Erfahrungspunkte* ignorieren. Falls nicht frei verfügbar, siehe 71 – 75.
97 – 98	Der Charakter darf die tödliche Verletzung gegen 3.000 freie Erfahrungspunkte* ignorieren. Falls nicht frei verfügbar, siehe 71 – 75.
99	Der Tod ist endgültig und kann durch nichts rückgängig gemacht werden.
100	Der Charakter darf die tödliche Verletzung gegen 1.000 freie Erfahrungspunkte* ignorieren. Falls nicht frei verfügbar, siehe 71 – 75.

* bei „freien Erfahrungspunkten“ handelt es sich um die Erfahrungspunkte, die ein SC gesammelt hat, aber bisher noch nicht zum Stufenanstieg verwendet hat. Eine Absenkung der aktuellen Stufe, um dem Tod zu entgehen ist nicht zulässig und der entsprechende SC muss diese Punkte auf zu hundert Prozent selbst aufbringen und darf sich nicht von anderen Mitspielern helfen lassen.

Weiterhin gibt es natürlich noch einige Todesarten, die auf jeden Fall sofort und unwiederbringlich zum Tode führen und durch nichts aufzuhalten sind. Hier sind einige aufgelistet und die meisten basieren auf der Schwere der Verletzung, bzw. auf die Tatsache, dass der zu heilende SC überhaupt nicht erreicht werden kann, hierzu gehört:

- Ertrinken
- Ein Sturz aus über 30 Meter (oder mehr) Höhe
- Zu Asche verbrannt
- Bei einem Wert von –100 Treffern angekommen (ausgeblutet)
- Bei einem Wert von –150 Malus auf alle Handlungen angekommen (Skelett irreparabel)

Abschließend sollte noch erwähnt werden, dass auch dem fähigsten Heiler eine Wiederbelebung und eine Heilung der zum Tode geführten Verletzungen alles abverlangt und er nicht beliebig viele Versuche hat. Jeder Zauber muss sofort gelingen und jedes zusätzliche, anderweitige Manöver spätestens beim zweiten Versuch, wobei bei der Anwendung von Heilkräutern auch nur ein Versuch verbraucht werden darf, es sei den, man hat mehr Portionen von diesem Heilkraut und kann somit mehrere Versuche abdecken.

Beachten sollte man in diesem Zusammenhang auch definitiv die verschiedenen Aussagen, die seitens des Systems oftmals zum Thema tödlicher Schaden verwendet werden. Nur weil ein Schaden mit dem Tod abschließt, muss es noch lange nicht dazu führen, dass ein Wurf auf der Tabelle notwendig wird. Erst wenn tatsächlich in einer ganz genau bestimmten Runde der SC sein Leben aushaucht und nicht unbedingt ganz klar ist, wie der Tod nun aufgehalten werden kann, sollte die Tabelle darüber entscheiden. Alle Maßnahmen sind binnen einer verantwortungsvollen Zeitspanne durchzuführen und dürfen nicht übertrieben lange hinaus gezögert werden. Geschieht dies im Eifer des Gefechts, durch Unachtsamkeit, oder durch schlichte Dummheit doch, siehe Tabelle, 01 – 05!!!

10.7 Beschwörung (Regeländerung)

Die bisherigen Regeln zum Beschwören, Kontrollieren und Beherrschen von verschiedensten Wesen sind bei der Kombination aus M.E.R.S. und Rolemaster nur schwer verständlich und weisen Lücken auf. Daher wird versucht eine einheitliche Lösung für die verschiedensten Bereiche der Beschwörungsmagie zu schaffen, ganz gleich von wem sie ausgeübt wird, wie sie ausgeübt wird und welche Machtfülle dahinter steckt.

10.7.1 Welche Wesen können beschworen werden?

Unterschieden wird in 5 Kategorien. Es gibt Dämonen. Es gibt Untote. Es gibt Elementarwesen. Es gibt Geister, Gespenster und Spuk. Und es gibt Golems, Konstrukte und Homunkulusse, also künstliche Lebensformen.

Dämonen kommen aus anderen Dimensionen und stellen stets eigene Rassen oder lediglich einzelne Individuen dar. Ihr Äußeres variiert, sowie auch ihre Talente und Fähigkeiten. Manche sind hoch intelligent und andere haben lediglich tierische Instinkte. Manche beherrschen Magie, andere nur spezielle Kräfte. Die wohl bekanntesten Dämonen Mittelherdes sind Balrogs. Bei der Beschwörung eines Dämons muss der entsprechende Beschwörer vorher festlegen, was der Dämon für Kräfte hat, zumindest in etwa sollte klar sein, was der beschworene Dämon tun soll, wenn er die Existenzebene des Beschwörers erreicht hat. Aus den Wünschen des Spielers, den Entscheidungen des Spielleiters und den nachstehenden regeln entwickelt sich dann der endgültige Dämon, der evtl. erscheint, wenn die Beschwörung funktioniert hat. Um die Beschwörung durchzuführen wird meist ein Tor zu der anderen Dimension geöffnet und der Dämon durchschreitet das Portal einfach.

Untote sind Wesen die eigentlich tot sein müssten, so aussehen und leider ab und zu auch so riechen. Zu der Gruppe gehören Skelette, Zombies, Mumien, Knochenfürsten, Grabunholde und wandelnde Leichen. Auch Leichenteile, die sich von alleine bewegen („eiskaltes Händchen“) sind in diese Rubrik zu packen. Untote haben meist lediglich weltliche Fertigkeiten, können aber Krankheiten übertragen und besonders machtvolle Untote beherrschen vielleicht noch ein oder zwei spezielle Kräfte. Die entsprechenden toten Körper müssen aber vorhanden sein.

Elementarwesen sind Gestalten die lediglich aus einem Element bestehen. Es gibt die Efreet (tanzende Flammen) oder auch Luftgeister (nicht mehr als ein Windstoß mit Gesicht) und natürlich noch massiv viele andere Formen. In diesem Bereich wird auch Licht, Antimaterie und Plasma häufig noch als fünftes, sechstes und siebtes Element mit integriert. Elementarwesen spielen mit den Kräften ihres ganz speziellen Elements und können es nach Belieben verändern und einsetzen. Oftmals handelt es sich dann dabei um elementare Angriffe, wenn ein Elementar für seinen Meister im Kampfe handelt. Um ein Elementar zu beschwören muss etwas von dem Element vorher im Besitz des Beschwörers sein.

Geister oder auch Gespenster und Spuk sind nicht stofflich. Sie verbreiten lediglich Angst und Schrecken. So wie diese Wesen nicht weltlich sind, können sie auch von weltlichen Dingen nicht berührt werden. Magische Artefakte und Magie könnten sie treffen. Umgekehrt ist das nur sehr selten möglich. Geister haben oftmals definitiv festgelegte Kräfte und nur die Mächtigsten beherrschen Magie. Meist holt sie entsprechende Magie in unsere Welt und so kann auch nur entsprechende Antimagie sie wieder bannen. Geistern kann man befehlen, wenn man sie kontrolliert oder sogar beherrscht, daß sie sich manifestieren sollen. Dann nehmen sie greifbare Gestalt an, aber meist verlieren sie durch diesen Vorgang ihre speziellen Kräfte. Dann aber haben sie weltliche Talente, die sie einsetzen können. Ein Geist braucht immer einen guten Grund um zu erscheinen. Dieser kann auch frei erfunden sein, aber ohne einen Grund erscheint ein Geist nicht, glaubt aber, wie gesagt, fast alles, was man ihm erzählt.

Künstliche Lebensformen, wie zum Beispiel Golems und Panzerriesen werden zunächst einmal gar nicht beschworen. Lediglich die Lebenskraft, die diese Masse unbelebter Materie später bewegen soll wird auf magischem Wege gesammelt und gebündelt. Schlussendlich handelt es sich bei solch einem Wesen dann um belebte, unbelebte Materie, so der Sprachgebrauch im Rollenspiel. Fasst aus allen Materialien lässt sich eine künstliche Lebensform schaffen, aber das Material muss tatsächlich vorab vorhanden sein und auch die eigentliche Erstellung muss vor der Belebung abgeschlossen sein.

10.7.2 Klassen, Kräfte und Boni

Bei Dämonen und Untoten wird häufig von Klassen gesprochen. Bei anderen Wesen eher von Begrifflichkeiten wie niedrig, mittel oder hoch bzw. höher. In Zukunft werden alle beschwörbaren Wesen in Klassen eingeteilt. Es gibt die Klassen I, II, III, IV, V und VI. Wenn bei der Magie von niederen oder geringeren Wesen gesprochen wird entspricht das der Klasse II, mittel entspricht der Klasse IV und bei der Formulierung hoch bzw. höher ist von Klasse VI auszugehen. Wird im jeweiligen Magiebereich nur von geringeren und höheren Wesen gesprochen und die mittlere Stufe ausgelassen, so ist das mit den Klassen III und V gleichzusetzen. Von Klasse X wird dann gesprochen, wenn irgendein Wesen nicht der regelkonformen Norm entspricht und vom Spielleiter mit flexiblen und anwendbaren Sonderregeln, die lediglich kurzweilig und meist nur einmalig gelten, behandelt werden muss.

Von einer Kraft wird dann besprochen, wenn ein Wesen ein Talent besitzt, was nach den üblichen regeln kein normaler SC erlernen kann, es sich aber auch nicht um Magie handelt. Zum Beispiel hüllen sich Balrogs in ein sehr heißes Feuer. Dabei handelt es sich aber nicht um einen Zauberspruch und schon gar nicht um eine Fertigkeit, die erlernbar wäre. Welche Kräfte ein beschworenes Wesen beherrscht ist Abstimmungssache zwischen dem Spieler der die Beschwörung durchführt (er darf Wünsche und Ideen äußern) und dem Spielleiter (legt die endgültige Kraft und deren Auswirkungen fest). Wie viele Kräfte ein Wesen besitzt ist abhängig von der Art des Wesens und von seiner Klasse. Siehe nachstehende Tabelle.

Welchen OB hat das Wesen? Welchen DB? Über wie viele Trefferpunkte verfügt es? Welchen Manöverbonus kann es nutzen? Nach einfachen Formeln, die sich auf die Klasse des Wesens beziehen lassen sich alle relevanten Werte einfach und schnell errechnen. Siehe ebenfalls nachstehende Tabelle.