

Regelungen für Besonderheiten // Da wir nicht zu oft Aufnahmestopps für einen bestimmten Blutstatus, besondere magische Fähigkeiten oder seltene magische Kreaturen machen wollen müssen, haben wir hier ein paar Regelungen aufgestellt, wie viele solcher „Besonderheiten“ ihr für eure Charaktere verwenden dürft:

» Erfundene Reinblutfamilien & Reinblut-Charaktere: In den Büchern gibt es sehr viele Familien, welche entweder reinblütig sind oder von denen man nicht weiß, ob sie rein- oder halbblütig sind. Bei jenen überlassen wir euch die Entscheidung, ihren Blutstatus auszuwählen, solltet ihr eine jener Buchfamilien für euren Charakter benutzen wollen. Da Reinblutfamilien nicht mehr ständig vorkommen, möchten wir verhindern, dass zu viele erfundene Reinblut-Charaktere erstellt werden. Aus diesem Grund ist es jedem User vorerst erlaubt, nur zwei erfundene Reinblutcharaktere zu erstellen! Wie bereits erwähnt gilt diese Regelung für Buchcharaktere und erfundene Mitglieder von aus in den Büchern vorkommenden Familien nicht (wenn ihr also bspw. den Familiennamen „Nott“ für euren erfundenen Charakter verwenden wollt, kann bzw. muss die Familie natürlich reinblütig sein, da die Notts eine der typischen Reinblut-Familien sind. Das gleiche gilt jedoch auch für einen Buchfamiliennamen wie „Calderon“, denn diese Familie wurde vielleicht ein paar Mal in den Büchern erwähnt, weshalb es euch freisteht, den Blutstatus zu bestimmen. Hier findet ihr unsere ausführliche Liste der Buchfamiliennamen). Wenn ihr also gerne mehr als einen Reinblüter spielen wollt, solltet ihr einen Buchnachnamen für euren Charakter wählen. Doch auch hier sollte – sofern es Informationen über die Familie gibt – darauf geachtet werden, ob es realistisch ist, dass diese Familie komplett reinblütig ist. Jedoch solltet ihr auch darauf achten, dass es einen Ausgleich zwischen euren Charakteren gibt. Wenn ihr einen zweiten erfundenen Reinblutcharakter spielen möchtet, sollten mindestens zwei eurer weiteren Charaktere den Blutstatus eines Halbblut oder Muggelstämmigen besitzen. Hierbei ist es egal, ob ihr diese Charaktere zwischen oder vor den beiden erfundenen Reinblutcharakteren erstellt habt.

» Besondere magische Fähigkeiten: Es gibt eine Menge besonderer magische Fähigkeiten, welche angeboren oder antrainiert sein können – dazu zählen beispielsweise die Animagustransformation, Legilimentik, Okklumentik, Parsel, das innere Auge, die Metamorphmagusfähigkeit oder zauberstablose Magieanwendung. Die Fähigkeiten werden nach einer Höchstmenge beschränkt und sobald man jene überschritten hat, muss man sowohl bei seiner Bewerbung begründen, warum die Nutzung einer speziellen Fähigkeit plotrelevant für den Charakter ist, als auch eine bestimmte Menge an Hauspunkten oder Galleonen zahlen. Hier findet ihr eine Übersicht über die Regeln pro Fähigkeit sowie darüber, welche Fähigkeiten ihr bereits wie oft verwendet.

» Schüler mit besonderen Fähigkeiten: Erfundene Schülercharaktere dürfen generell keine erlernten besonderen Fähigkeiten wie die Animagustransformation oder die stablose Magieanwendung beherrschen. Bei den Fähigkeiten Legilimentik sowie Okklumentik sind wir bereit, Ausnahmen zu machen, wenn ihr vorher beim Team anfragt und eine gute Begründung habt, wieso euer Schülercharakter eine oder beide dieser Fähigkeiten beherrscht oder momentan erlernt. Wir wollen die Zahl der Schüler, welcher sich auf dem Gebiet dieser sehr komplexen und fortgeschrittenen Magie versuchen, jedoch so klein wie nur möglich halten, da wohl nur die wenigsten Jugendliche sich an diese Art der Magie heran trauen würden bzw. jene problemlos ausführen können. Demnach solltet ihr immer erst beim Team anfragen, wenn ihr plant, eurem Schülercharakter eine dieser beiden Fähigkeiten zu geben und solltet bedenken, dass euer Charakter noch sehr jung ist und sicherlich keinesfalls bereits sehr gut bewandert sein wird auf diesem Pfad der Magie.

» Angeborene Legilimentik: In ganz besonderen Fällen kann die Fähigkeit der Legilimentik bei manchen Zauberern und Hexen auch angeboren worden sein (wie beispielsweise bei Queenie

Goldstein in „Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind“) – so müssen solche Personen Legilimentik nicht durch einen Zauber anwenden, sondern beherrschen die Fähigkeit von Natur aus. Diese geborenen „Gedankenleser“ treten jedoch nur sehr selten auf, weshalb wir nicht zu viele Charaktere mit dieser Fähigkeit erlauben. Fragt bitte beim Team an, bevor ihr einen Charakter mit dieser Fähigkeit plant. Wenn wir euch das Okay geben, müsst ihr dennoch bei der Bewerbung des Charakters begründen, warum und wofür jener diese Fähigkeit benötigt.

Charaktere mit angeborener Legilimentik:

» Dorcas Meadows

» Sage Crabbe

» Werwölfe in Hogwarts: Remus Lupin ist der einzige Werwolf in Hogwarts, weshalb es keine weiteren Schüler, welche Werwölfe sind, dort geben kann.

» Halb, Viertel oder Achtel-Veela: Hexen, welche Veelablut in sich tragen, kommen hin und wieder vor, da ihre Mutter, Großmutter oder Urgroßmutter eine Veela war, die einen Zauberer heiratete. Doch auch jene kommen nicht zu oft vor, weshalb wir Teil-Veela etwas kontrollieren möchten. Ihr dürft insgesamt zwei erfundene Charaktere erstellen, welche zum Teil eine Veela sind. Buchcharaktere sind von dieser Regelung ausgeschlossen. Solltet ihr mehr als zwei Teil-Veelas spielen wollen, kostet das Hauspunkte. Die Hauspunkte bemessen sich an dem Anteil des Veela-Bluts. So kostet eine Halb-Veela 50 Hauspunkte, eine Viertel-Veela 25 Hauspunkte und eine Achtel-Veela 12 Hauspunkte. Die Hauspunkte können von einem beliebigen Account abgebucht werden.

» Vampire & Teil-Vampire: Da das Canon von J.K. Rowling belegt hat, dass es im Potter-Universum sowohl Vampire, als auch Teil-Vampire (also Personen, welche sowohl von menschlicher als auch vampirischer Abstammung sind) gibt, dürfen solche Geschöpfe in unserem RPG gespielt werden. Da es jedoch, verglichen mit anderen magischen Geschöpfen aus der von Rowling erschaffenen Welt, nur sehr wenige Informationen über Vampire und Teil-Vampire gibt, wollen wir nicht, dass zu viele dieser Geschöpfe gespielt werden. Aus diesem Grund wollen wir die Erstellung solcher Charaktere regulieren, weshalb ihr uns vorher ansprechen solltet, wenn ihr einen Vampir oder Halb-Vampir spielen möchtet.