

How To: Fähigkeiten // Beim Ausfüllen eures Profils ist euch vielleicht aufgefallen, dass ihr für euren Charakter nicht selbstständig besondere Fähigkeiten wie Legilimentik, Okklumentik, Metamorphmagus, Inneres Auge, stablose Magie oder Parsel auswählen könnt. Dies hat auch einen ganz bestimmten Grund: wir haben uns dazu entschlossen, die Nutzung jener Fähigkeiten zu begrenzen und zu regulieren, damit vor allem Fähigkeiten, welche – egal ob angeboren oder gelernt – an sich nur sehr selten vorkommen oder auch nur sehr schwer zu erlernen sind, nicht im Übermaß genutzt werden. Da wir euch in eurer Charakterplanung jedoch auch nicht hindern wollen, haben wir uns dagegen entschieden, dass bestimmte Fähigkeiten nur im Austausch gegen Punkte «erworben» werden können, denn so würden wir neuen Usern und jenen, die noch nicht die Chance hatten, sehr viele Punkte zu verdienen, die Möglichkeit nehmen, bestimmte Fähigkeiten für ihre Charaktere zu nutzen. Aus diesem Grund haben wir uns zu einem anderen System entschieden, um die Nutzung von bestimmten Fähigkeiten zu regulieren. Wir werden in jedem Fall individuell entscheiden, ob die Nutzung einer Fähigkeit erlaubt wird oder nicht. Ihr werdet also im Zuge eurer Bewerbung auch die gewünschte Fähigkeit beim Team anfragen – jedoch fragt ihr nicht einfach nur an, ob euer Charakter die Fähigkeit(en) beherrschen kann, sondern müsst auch ein Formular ausfüllen, in welchem ihr beschreibt, warum euer Charakter diese Fähigkeit(en) beherrscht. Dies soll auch euch die Möglichkeit geben, bei der Erstellung eures Charakters in euch zu gehen und zu überlegen, ob diese Fähigkeit(en) wirklich für euren Charakter und euren Plot notwendig sind und wie realistisch es ist, dass jener diese Fähigkeit(en) erlernt hat. Folgende Fähigkeiten sind von dieser Regelung betroffen:

› Legilimentik: Legilimentik ist eine sehr schwer zu erlernende magische Fähigkeit und bemächtigt den Zauberer dazu, Gedanken zu lesen. Diese Fähigkeit wird nicht in Hogwarts unterrichtet und ist sehr hohe, komplexe Magie – euer Charakter könnte Jahre brauchen, um diese Fähigkeit perfekt zu beherrschen. Überlegt also, wie realistisch es ist, dass euer Charakter diese Fähigkeit beherrscht. Warum braucht er sie? Gibt es dafür bestimmte – beispielsweise berufliche – Gründe?

› Okklumentik: Okklumentik ist eine sehr schwer zu erlernende magische Fähigkeit und bemächtigt den Zauberer dazu, seine Gedanken vor Legilimentikern zu schützen. Diese Fähigkeit wird nicht in Hogwarts unterrichtet und ist sehr hohe, komplexe Magie – euer Charakter könnte Jahre brauchen, um diese Fähigkeit perfekt zu beherrschen. Überlegt also, wie realistisch es ist, dass euer Charakter diese Fähigkeit beherrscht. Warum braucht er sie? Gibt es dafür bestimmte – beispielsweise berufliche – Gründe?

› Parselmund: Parsel ist die Fähigkeit, mit Schlangen zu sprechen und ist angeboren. Man kann Parsel nicht erlernen. Es gibt nur sehr wenige Parselmünder – manche glauben sogar, dass die Ahnenreihe von Slytherin die einzigen Parselmünder sind. Wir sind jedoch bereit, einzelne Ausnahmen zu machen und lassen deshalb sehr, sehr wenige Parselmünder außerhalb von Slytherins Blutlinie zu.

› Metamorphmagus: Metamorphmagi können ihre Gestalt ohne die Nutzung eines Zauberstabs beliebig verändern. Diese Fähigkeit ist angeboren und kann nicht erlernt werden. Metamorphmagi sind sehr selten, weshalb wir auch nur eine sehr, sehr kleine Menge an Metamorphmagi erlauben.

› Inneres Auge: Seher besitzen das sogenannte innere Auge und bekommen Zukunftsvisionen. Meist wird das innere Auge weitervererbt, es kann jedoch sein, dass es Generationen dauert, bis es auftritt. Diese Fähigkeit ist angeboren und kann nicht erlernt werden. Seher gibt es jede Menge, doch die wenigsten davon besitzen wirklich das innere Auge, denn diese Fähigkeit ist sehr selten. Wir erlauben eine sehr, sehr kleine Menge an Sehern mit dem inneren Auge.

› Stablose Magie: Wir erlauben euch die Nutzung der stablosen Magieanwendung nur, wenn euer

Charakter mindestens das 50. Lebensjahr erreicht hat, da diese Art der Magieanwendung kompliziert und nur sehr schwer zu erlernen ist. Ausnahmen machen wir für Charaktere, welche aus dem afrikanischen Raum stammen und die Zauberschule Uagaduou besucht haben, denn in Afrika ist stablose Magie ein fester Teil der magischen Kultur – im Rest der Welt jedoch nicht, weshalb diese Fähigkeit hier nur selten vorkommt.

Ausgeschlossen von diesem System ist die Animagus-Transformation: Es ist jedem User erlaubt, zwei Animagi zu erstellen. Für jeden weiteren Charakter, welcher die Animagus-Transformation beherrscht, müsst ihr jedoch 50 Punkte eintauschen.

Bei Schülern werden erlernte Fähigkeiten wie Legilimentik und Okklumentik prinzipiell nicht erlaubt, weil das Erlernen jener viel Zeit braucht und wir es für unrealistisch halten, dass besonders viele Schüler auf diesen Magiegebieten bewandert sind. Hier sind wir bereit, sehr, sehr wenige Ausnahmen zu machen, wenn eure Begründung stichhaltig und gut ist. Doch wir würden euch dennoch bitten, bei Schülern auf den Gebrauch solcher Fähigkeiten zu verzichten, da gerade Jugendliche noch viel zu lernen haben und es einfach nicht sehr sinnig wäre, wenn jene dann auch schon auf solch hohen Magiegebieten lernen.

Eine detaillierte Auflistung der Regulierungen zu den besonderen Fähigkeiten findet ihr hier bei unseren Regelungen für Besonderheiten.

Wenn ihr also eine besondere Fähigkeit für euren Charakter anfragen möchtet, füllt das folgende Formular aus und postet dies bei den Bewerbungen, sobald euer Charakterprofil fertig gestellt ist:

Fähigkeit: Um welche Fähigkeit(en) handelt es sich?

Begründung: Warum braucht euer Charakter diese Fähigkeit(en)? Wie hat er sie erlernt oder – falls es sich um eine angeborene Fähigkeit handelt – wie weit liegt das Auftreten jener Fähigkeit in seinem Familienstammbaum zurück? Ist diese Fähigkeit für den Plot bzw. das Konzept eures Charakters besonders wichtig? Wie gut ist der Charakter im Ausüben dieser Fähigkeit? Ist er schon richtig bewandert darin oder noch ein Anfänger? Beschreibt uns hier euer Konzept, damit wir nachvollziehen können, warum diese Fähigkeit für euer Charakterkonzept und eure Idee wichtig ist und dass sie nicht nur spontan ausgewählt wurde, weil die Fähigkeit cool klingt. Wichtig ist, dass ihr überlegt, wie realistisch es ist, dass euer Charakter diese Fähigkeit 1.) erlernen kann (bekommt er die Chance dazu, etwa im beruflichen Umfeld?) und 2.) wie magisch talentiert er ist, dass er 2.) diese Fähigkeit meistern könnte. Auch das Alter und die Erfahrung spielen hier große Rollen. Ein Auror hat schon einen Grund, beispielsweise Okklumentik zu erlernen – dennoch beherrscht nicht jeder Auror deshalb diese Fähigkeit. Eine Haus-Hexe würde jedoch noch sehr viel weniger Gelegenheit und Grund haben, eine solche Fähigkeit zu erlernen.

NUR FÜR ANIMAGI AUSZUFÜLLEN:

Gestalt: In welche Tiergestalt kann euer Charakter sich verwandeln?

Status: Ist euer Charakter ein registrierter oder ein nicht registrierter Animagus?

Fähigkeit:

Begründung:

NUR FÜR ANIMAGI AUSZUFÜLLEN:

Gestalt: In welche Tiergestalt kann euer Charakter sich verwandeln?

Status: Ist euer Charakter ein registrierter oder ein nicht registrierter Animagus?