

S. Coleman Charlton

J.R.R. Tolkiens Mittelerde

Das Rollenspiel



INHALTSVERZEICHNIS

Rollenspiel in Tolkiens Welt

Einleitung	8
Was ist ein Fantasy-Rollenspiel?	8
Abenteuer in Mittelerde	9
Der Ort namens Mittelerde	9
Glück und Zufall	9
Wie ein MERS-Abenteuer ablaufen kann	10

1. Wie man MERS spielt: Regeln, Definitionen und Würfel

1.1 Wie man MERS benutzt	12
1.2 Definitionen	12
1.3 Die Würfel	13

2. Charakter-Grundlagen

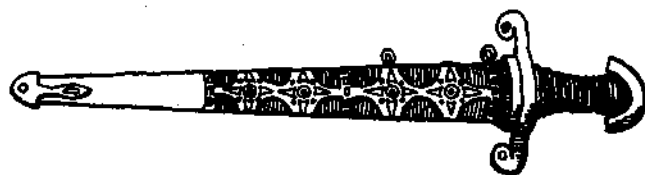
2.1 Geistige und körperliche Eigenschaften	14
2.1.1 Beschreibung der Eigenschaften	14
2.1.2 Eigenschafts-Bonusse	14
2.2 Volk und Kultur	15
2.2.1 Völker und Kulturen von Mittelerde	15
2.2.2 Völkerspezifische Fähigkeiten	15
2.2.3 Erscheinungsbild	15
2.2.4 Sprachen	15
2.2.5 Beziehungen zwischen Völkern und Kulturen	17
2.3 Fertigkeitswerte	17
2.3.1 Bonusse der Fertigkeitswerte	17
2.3.2 Hauptfertigkeiten	17
2.3.3 Nebenfertigkeiten	19
2.4 Berufe	20
2.5 Herkunft und Werdegang	22
2.5.1 Einfluß des Werdeganges	22
2.5.2 Festlegung der Einzelheiten des Werdeganges	22
2.6 Erfahrung und Erhöhung der Stufe	22
2.6.1 Erfahrungspunkte	22
2.6.2 Stufen der Charaktere	26
2.6.3 Erhöhung der Stufe	26
2.7 Entwicklung des Charakters	27
2.7.1 Das Charakterblatt	27
2.7.2 Fertigungsbonusse	27
2.7.3 Spezielle Bonusse (SP)	28
2.7.4 Bonusse für Widerstandswürfe (WW)	28
2.7.5 Andere Fähigkeiten	28
2.8 Die Rolle des Charakters	29

3. Die Erschaffung eines Charakters

3.1 Auswürfeln der Eigenschaften	31
3.2 Wahl des Volkes und der Kultur	32
3.3 Entwicklung während der Jugend	33
3.4 Wahl des Berufes	35
3.5 Einfluß des Werdeganges	35
3.6 Entwicklung während der Lehrzeit	36
3.7 Vollendung des Charakters	37
3.7.1 Ausrüstung	37
3.7.2 Berechnung der Behinderungen durch Traglasten	38
3.7.3 Gesamtbonusse	38
3.8 Wie man dem Charakter Lebendigkeit verleiht	39

4. Das System der Welt und die Aufgaben des Spielleiters

4.1 Der Handlungsschauplatz	40
4.1.1 Besiedelte Gebiete	41
4.1.2 Provinz	41
4.1.3 Abenteuerorte	41
4.2 Die Nichtspieler-Charaktere	42
4.2.1 Die allgemeine Bevölkerung	42
4.2.2 Feindselige Einwohner	43
4.2.3 Bewohner von Abenteuerorten	43
4.2.4 Beschreibungen der Wesen Mittelerdes	43
4.2.5 Unterstützung der Charaktere	43
4.3 Die Handlung	44
4.3.1 Allgemeine Politik	44
4.3.2 Pläne und Ziele der Nichtspieler-Charaktere	45
4.3.3 Ziel und Anreiz der Charaktere	45
4.4 Typische Abenteuer	45
4.4.1 Szenarios	45
4.4.2 Begegnungen	45
4.5 Magie und Zaubersprüche	46
4.5.1 Essenz	46
4.5.2 Leitmagie	46
4.5.3 Spruchlisten	46
4.5.4 Lernen von Spruchlisten	47
4.5.5 Zaubern	47
4.5.6 Magische Gegenstände	47
4.6 Religion	49
4.7 Verwundung - Tod und Heilung	49
4.7.1 Verwundungen	50
4.7.2 Tod	50
4.7.3 Natürliche Heilung und Erste Hilfe	50
4.7.4 Heilung durch Zauber	50
4.7.5 Heilung durch Kräuter	50
4.8 Verschiedenes	51



5. Die strategische Umgebung

5.1 Handlungen in besiedelten Gebieten	53
5.1.1 Kaufen und Verkaufen	53
5.1.2 Nahrung und Unterkunft	53
5.1.3 Einholen von Informationen	53
5.1.4 Heilung und Erholung	53
5.1.5 Begegnungen	53
5.2 Handlungen in der Provinz	54
5.2.1 Bewegung	54
5.2.2 Lagerplätze zum Ausruhen und Schlafen	54
5.2.3 Ausweichen und Verbergen	54
5.2.4 Begegnungen	56
5.3 Erkunden der Provinz	56
5.3.1 Suche nach Abenteuerorten	56
5.3.2 Suche nach Kräutern	56

6. Die taktische Umgebung

6.1 Die Wiedergabe der Situation	57
6.2 Die Handlungsabfolge	57
6.3 Zaubervorbereitung und Zaubern	59
6.4 Bewegung	59
6.4.1 Laufen - Doppelte Bewegung	59
6.4.2 Bewegung und Handlung zu Pferd	59
6.5 Manöver	60
6.5.1 Bewegungsmanöver	60
6.5.2 Statische Manöver	61
6.6 Angriffe	61
6.6.1 Reihenfolge von Angriffen der gleichen Art	61
6.6.2 Wahl des Zieles und Parade	61
6.6.3 Unmodifizierte Würfe	62
6.6.4 Obere und untere Grenzen der Ergebnisse	62
6.6.5 Angriffsergebnisse	62
6.6.6 Reichweite und Nachladen	64
6.7 Widersprüchliche Handlungen	64
6.8 Sonstige Faktoren	65
6.8.1 Orientierungswürfe	65
6.8.2 Wahrnehmungswürfe	65
6.8.3 Stellung	65
6.8.4 Verständigung zwischen Charakteren	65

7. Zaubersprüche

7.1 Spruchlisten	66
Offene Essenzmagie-Spruchlisten	68
Offene Leitmagie-Spruchlisten	72
Spruchlisten für Animisten	76
Spruchlisten für Barden	80
Spruchlisten für Magier	82
Spruchlisten für Waldläufer	86

8. Beschreibungen der Völker

8.1 Elben	88
8.1.1 Noldor (Hochelben)	89
8.1.2 Silvan (Waldealben)	89
8.1.3 Sindar (Granelben)	90
8.1.4 Halbelben (Peredhil)	90
8.2 Hobbits	91
8.3 Menschen	92
8.3.1 Beornings	92
8.3.2 Corsaren	93
8.3.3 Dorwinrim	93
8.3.4 Dúnedain	94
8.3.5 Dunländer	94
8.3.6 Haradrim	95
8.3.7 Landbewohner	95
8.3.8 Lossoth	96
8.3.9 Ostlinge	96
8.3.10 Rohirrim	97
8.3.11 Schwarze Númenorer	97
8.3.12 Stadtbewohner	98
8.3.13 Variags	98
8.3.14 Waldmenschen	98
8.3.15 Wasa	99
8.4 Orks	100
8.4.1 Niedere Orks	100
8.4.2 Uruk-hai	100
8.4.3 Halborks	100
8.5 Trolle	101
8.5.1 Normale Trolle	101
8.5.2 Olog-hai	101
8.5.3 Halbtrolle	101
8.6 Zwerge	102
8.6.1 Umli	102

9. Beschreibungen der Wesen Mittelerdes

Adler (Große)	103
Balrogs	103
Crebain	104
Drachen	104
Dumbeldore	105
Ents	105
Faistúykelin	105
Fliegen von Mordor	105
Geflüchte Unholde	105
Hummerhörner	105
Huorns	106
Kraken	106
Mearas	106
Muhlipps	106
Mûmakil	106
Nazgûl	106
Olog-hai	107
Orks	107
Riesen	107
Riesenspinnen	107
Trolle	108
Unholde	108
Vampire	108
Warge	108
Werwölfe	108

Tabellen

AT <i>Angriffstabellen</i>	
AT-1 Angriffstabelle für Einhändige Klingenwaffen	110
AT-2 Angriffstabelle für Einhändige Schlagwaffen	110
AT-3 Angriffstabelle für Zweihandwaffen	110
AT-4 Angriffstabelle für Fernkampfwaffen	110
AT-5 Angriffstabelle für Zähne und Klauen	111
AT-6 Angriffstabelle für Ringen und Stoßen	111
AT-7 Angriffstabelle für Blitz- und Strahl-Sprüche	112
AT-8 Angriffstabelle für Ball-Sprüche	112
AT-9 Angriffstabelle für Basissprüche	113
BT <i>Bonustabellen</i>	
BT-1 Eigenschafts-Bonusse	14
BT-2 Bonus-Auswirkungen	15
BT-3 Völkerbedingte Modifikationen	16
BT-4 Bonusse für Fertigkeitwerte	17
BT-5 Traglast-Behinderungs-Tabelle	29
BT-6 Berufstabelle	23
FT <i>Fehlschlag- und Patzertabellen</i>	
FT-1 Patzertabelle Nahkampfwaffen	114
FT-2 Patzertabelle Fernkampfwaffen	114
FT-3 Patzertabelle Zauberfehler	114
FT-4 Patzertabelle Manöver	114
CET <i>Charaktererschaffungstabellen</i>	
CET-1 Sprachwerte	16
CET-2 Einfluß des Werdeganges	23
CET-3 Völkertabelle	33
CET-4 Tabelle der Entwicklungspunkte	37
CET-5 Entwicklung während der Jugend	34
ET <i>Erfahrungstabellen</i>	
ET-1 Tabelle für Punkte durch Kämpfe	25
ET-2 Zauberspruch-Tabelle	25
ET-3 Kritische Treffer	24
ET-4 Manöverpunkte	24
ET-5 Erfahrungspunkte	26
KDT <i>Kampfdaten-Tabellen</i>	
KDT-1 Waffendaten-Tabelle	109
KDT-2 Tierdaten-Tabelle	111
KDT-3 Spruchdaten-Tabelle	113

KT	Kritische Tabellen	
KT-1	Kritischer Hiebsschaden	115
KT-2	Kritischer Streichschaden	115
KT-3	Kritischer Stichschaden	115
KT-4	Kritischer Stoßschaden	115
KT-5	Schaden durch Ringen	116
KT-6	Kritischer Hitzeschaden	116
KT-7	Kritischer Kälteschaden	116
KT-8	Schaden durch Elektrizität	116
KT-9	Kritischer Schlagschaden	117
KT-10	Kritischer Kampfschaden	117
KT-11	Kritischer Zauberschaden	117
MT	Manövertabellen	
MT-1	Tabelle für Bewegungsmanöver	118
MT-2	Statische Manövertabelle	119
ST	Sonstige Tabellen	
ST-1	Sprachen Mittelherdes	16
ST-2	Übersichtstabelle der Wesen Mittelherdes	120
ST-3	Charaktertabellen	122
ST-4	Ausrüstungstabelle	126
ST-5	Tabelle für Kräuter, Gifte und Krankheiten	128
ST-6	Schatztabelle	130
ST-7	Kosten der magischen Gegenstände	48
ST-8	Wettertabelle	51
ST-9	Bewegungstabelle	54
ST-10	Begegnungstabelle	55
ST-11	Handlungstabelle	58
VHT	Verwundungs- und Heilungstabellen	
VHT-1	Eigenschaftsverfall	49
VHT-2	Erholungstabelle	50
VHT-3	Wiederbelebungen	50
WWT	Widerstandswurf-Tabelle	
WWT	Widerstandswurf-Tabelle	118

Anhang

Die Erweiterung von MERS mit ROLEMASTER	138
Datenblatt DA-1: Charakterblatt	132
Datenblatt DA-2: Schadensblatt	133
Datenblatt DA-3: Erfahrungsblatt	134
Hexpapier (kleines Raster)	135
Hexpapier (großes Raster)	136
Index	140
Literaturverzeichnis	137

Abenteuerteil

Dieser Teil ist mit einem grauen Rand gekennzeichnet. Sie finden ihn in der MERS-Luxusausgabe als separaten Teil und in der gebundenen Hardcover-Ausgabe hinter den Tabellen.

Kurzregeln und Solo-Abenteurer

B-1	Einführung in das Rollenspiel	II
B-2	Das »QuestSpiel«-System Kampftabelle	III IV
B-3	Ein vorbereiteter Charakter »QuestSpiel«-Charakterblatt	V V
B-4	Der Spielleiter spielt das Abenteuer	V
B-5	Der Spielleiter führt seine Spieler durchs Abenteuer	VI
B-6	MERS - Das Rollenspiel	VI
B-7	Das Solo-Abenteurer	VI

Mittelerde-Gruppenabenteurer

Mittelerde-Abenteurer 1	
»Die Vögel vom Langen Hügel«	XIII
Das erste Mittelerde-Abenteurer mit ausführlichen Anweisungen und Erklärungen für den Spielleiter	
Daten der Nichtspieler-Charaktere	XXV
Mittelerde-Abenteurer 2	
»Das Gasthaus zur letzten Brücke«	XXXV
Mittelerde-Abenteurer 3	
»Das verfallene Schloß«	XXXVIII
Mittelerde-Abenteurer 4	
»Das Lager der Hügelrolle«	XLV
Daten der NSC der Abenteurer 2-4	XLVII
DA-1 Charakterblatt	XLVIII



Beilagen

Abenteurerpläne
Spielfiguren