

Sled fast cast furious

ein Schlitten fahr Hack für Hogwarts RPG, original von Gerrit Reininghaus, gerrit@alles-ist-zahl.de

Intro

Es ist Dezember und die Weihnachtsferien stehen vor der Tür. Zuerst fielen die Temperaturen auf unter 0 Grad Celsius und jetzt fällt endlich Schnee. Die Schulleitung hat zur Freude der jüngeren Jahrgänge ein Schlittenrennen ausgerufen mit dem Punkte für die Häuser errungen werden können. So stehen ein schönen Nachmittags alle Schüler*innen der ersten, zweiten und dritten Klasse am Abhang vor dem Schloss feuern die Teams ihrer Häuser an.

Der/Die Erzähler*In übernimmt hier die Rolle eines NPCs und nimmt wie alle am Rennen teil.

An der Startlinie

Es gibt eine Liste mit erlaubten Zaubern. Alle anderen Zauber sind streng verboten. Jede*r Spieler*in beschreibt nun wie er oder sie sich auf das Rennen vorbereitet (Sabotage, Verzauberung, Training,...) und würfelt 2W6 + Attribut. Die Tokens nehmt Ihr für Flow wie folgt: 10+ du bist gut vorbereitet, beginne mit 2 Flow, 7-9 etwas lief nicht ganz so gut, beschreibe was, beginne mit 1 Flow, 6-etwas ging gehörig schief, ein Rivale beschreibt was, beginne mit 0 Flow.

Ein im Rennen verbotener Zauber, Trank direkte Schläge oder Tritte auf den Körper können wenn sie gesehen werden, zur Disqualifikation führen, dies gilt auch für Weaslys Zauberscherze sollten diese verboten sein.

Im Rennen

Während des Rennens beschreibt jede*r Spieler*in nacheinander ein magisches Hindernis auf der Strecke und warum dieses besonders Gefährlich ist.

Nun darf jede*r Zauberer/Hexe einen Zauber wirken beschreibe welchen Zauber du wirkst, einen Trank benutzt oder sonst etwas tust um deine Kontrahent*Innen zu behindern oder Freunden*Innen zu helfen. Ihr könnt hierfür die üblichen Spielzüge nutzen, ergänzt diese jedoch um folgende Regeln:

Ihre könnte Flow einsetzen und euren Wurf um je einen Punkt zu erhöhen. Wollt ihr von einer 5 auf eine 7 kommen müsst ihr 2 Flow einsetzen.

- 10+: wähle 1
 - du schaffst es jemanden zu helfen, diese Person erhält +1 auf ihren nächsten Wurf
 - du schaffst es alle vor oder alle hinter dir zu behindern die betroffenen Charaktere erhalten auf ihren nächsten Wurf jeweils -1
- 7-9: wie 10+ doch etwas geht schief dabei wähle 1
 - verliere 1 Flow
 - erhalte -1 auf deinen nächsten Wurf
- 6-: wähle 1
 - verliere 1 Flow

- erhalte -1 auf deinen nächsten Wurf

Hat ein*e Spieler*In mehr Flow als alle anderen, erhält diese*r -1 auf seinen Wurf, da diese*r gerade in Führung ist und als Erste*r klar kommen muss.

Dann würfelt jede*r 2W6+ Attribut:

- 12+: gewinne 2 Flow, beschreibe wie Du mit Bravour das Hindernis überwindest und schneller wirst.
- 10: gewinne 1 Flow, beschreibe wie Du mit Bravour das Hindernis überwindest
- 7-9: gewinne 0 Flow, beschreibe wie Du es knapp schaffst, das Hindernis hinter Dir zu lassen
- 6-: verliere 1 Flow, beschreibe, wie das Hindernis dich gehörig in Schwierigkeiten bringt
- 2-: verliere all dein Flow

Für ein kürzeres Spiel beschreiben nur die mit dem je höchsten und niedrigsten Wurf etwas.

Ziellinie

Wenn jede*r Spieler*in ein Hindernis eingeführt hat, kommt das Rennen zu seinem Ende. Jede*r schreibt geheim seine Geschwindigkeit auf –eine Zahl, die es zu überwürfeln gilt. Je höher die Zahl, desto schneller, aber auch riskanter ist Dein Zieleinlauf. Deckt zeitgleich Eure Geschwindigkeit auf. Alle würfeln mit 2W6+Flow. Nur wer höher oder gleich seiner Geschwindigkeit würfelt, schafft es ins Ziel. Unter denjenigen gewinnt derjenige mit der höheren Geschwindigkeit. Bei Gleichstand, entscheidet der höhere Würfelwurf. Ist auch dieser gleich, war das Rennen zu knapp, um eine Siegerin zu bestimmen.

Zum Abschluss gibt es eine Siegerehrung

- Für den 3ten Platz werden 5 Hauspunkte erzielt,
- Für den 2ten Platz werden 10 Hauspunkte erzielt,
- Für den 1ten Platz werden 15 Hauspunkte erzielt,

Dann beschreibt jede*r Spieler*in wie sie dem/der Gewinner*In nach dem Rennen gegenüber tritt. Lasst diese*n spüren, was es heißt der/die schnellste Schlittenfahrer*In deiner Klasse zu sein.