

Tales of Fantasy



Buch der Charaktererschaffung



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

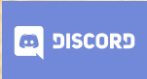
Vorwort

Über zwanzig Jahre sind vergangen sind seit der 1. Auflage des Tales-of-Fantasy Regelwerks oder ToF-Regelwerkes vergangen. Wir möchten an dieser Stelle all denen danken, die uns in den vergangenen Jahren mit konstruktiver Kritik am Feinschliff unserer Idee und der Korrektur von Fehlern im System zur Seite gestanden haben. Hoffentlich setzt sich diese gute Zusammenarbeit auch in der Zukunft fort, denn der Fehlerteufel sitzt bekanntlich im Detail. Besonderer Dank gilt auch all den Orgas, die sich im Laufe der Zeit entschlossen haben, unserem System eine Chance zu geben, und Cons veranstalten, die nach unseren Regeln spielen. Das ist das größte Lob und zeigt uns, dass die ganze Arbeit, die wir in unser Projekt investiert haben, nicht umsonst war.

Die Balance zwischen den Charakteren mit unterschiedlichen Professionen liegt uns sehr am Herzen, daher kommen auch wir nicht ohne ein paar Einschränkungen aus. Wir haben versucht, gerade im Kampfsystem und bei der Magie vieles einfacher zu gestalten. Neu ist die Aufteilung unseres Regelwerks in drei Teile. Teil 1 beschäftigt sich mit der Charaktererschaffung, der zweite Teil befasst sich ausschließlich mit den Formen der Magie und den mit ihr verwandten Themen. Teil 3 letztendlich ist ein kompaktes Buch der Regeln, in dem alle wichtigen Regeln kurz und knapp erklärt werden.

Doch nun genug der vielen Worte, wir, die emsigen Regelwerksschreiber, wünschen Euch viel Spaß mit der Neuauflage des ToF-Regelwerks.

Eure
ToF-Orga

Impressum der 4. Auflage des Tales-of-Fantasy Regelwerkes
An diesem Regelwerk haben viele verschiedene Personen mitgearbeitet, deren Ideen und Meinungen dieses Werk maßgeblich beeinflusst haben. Folgende Personen (in alphabetischer Reihenfolge) sind im Moment als Ideengeber, Mitarbeiter und Autoren oder Lektoren am Tales-of-Fantasy Regelwerk beteiligt: Lars Discher, Tanja Herrmann, Holger Herrmann, Gesine Peeken, Marco Schumacher, Melanie Doms, Boris Schadach, Gina Pfeiffer, Christian Brüggen, Winnie Riekher und Tobias Bothe Dank auch an viele Spieler und Freunde, die Anregungen und Ideen zum Regelwerk beigesteuert haben.
Bei Fragen und Anregungen wendet Euch bitte an: Per Email: regelwerk@tales-of-fantasy.com
Die Verfasser dieses Regelwerkes, die Tales-of-Fantasy Orga, behalten sich alle Rechte an der Veröffentlichung und Änderung dieses Regelwerkes vor. Andere Orgas, die nach diesem Regelwerk spielen wollen, bedürfen keiner speziellen Erlaubnis, es wäre aber schön, wenn sie sich bei uns zwecks Gedankenaustausches melden würden. Das Regelwerk ist zum freien Download auf unserer Homepage hinterlegt. Webseite www.tales-of-fantasy.de www.tales-of-fantasy.com Folge uns auf   
Versionsübersicht ©Juli 2001 - Version 1.0, ©Januar 2005 - Version 2.0, ©August 2008 - Version 3.0, ©August 2011 - Version 3.1, ©Juni 2023 - Version 4.0



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Inhalt

Inhalt	3
1 Wie fange ich an?	5
1.1 Charakterkonzept erstellen	5
1.2 Charakter erschaffen – Start-EP	5
1.3 Ablauf der Charaktererschaffung	6
2 Rasse wählen	7
2.1 Neue oder außergewöhnliche Rassen	7
2.2 Gemischte Rassen	7
2.3 Die spielbaren Rassen	8
2.3.1 Echsenmenschen	8
2.3.2 Elfen	8
2.3.3 Feenwesen	9
2.3.4 Finster- oder Dunkelelfen	9
2.3.5 Die Gnome	9
2.3.6 Die Goblins	10
2.3.7 Halblinge	10
2.3.8 Kender	10
2.3.9 Kobolde	11
2.3.10 Menschen	11
2.3.11 Orks	12
2.3.12 Sargothianer	12
2.3.13 Tierwesen	13
2.3.14 Zwerge	13
3 Charakter erschaffen Vorteile & Nachteile	14
3.1 Allgemeine Anmerkung	14
3.2 Vorteile eines Charakters	14
3.3 Nachteile eines Charakters	16
3.3.1 Soziale Nachteile eines Charakters	16
3.3.2 Körperliche Nachteile	16
3.3.3 Mentale Nachteile	18
3.4 Tabellarische Übersicht:	22
4 Die Fertigkeiten	23
4.1 Allgemeine Fertigkeiten	23
4.1.1 Tabellarische Übersicht:	31
4.2 Fallenkunde	32
4.2.1 Typus	32
4.2.2 Attributsarten	32
4.2.3 Tabellarische Übersicht	34
4.3 Alchemie	35
4.3.1 Rezepte	38
4.3.1.1 Kategorie: Heilung	38
4.3.1.2 Kategorie: Stärkung	40
4.3.1.3 Kategorie: Kampf	41
4.3.1.4 Kategorie: Resistenzen	43
4.3.1.5 Kategorie: Verschiedenes	44
4.3.2 Tabellarische Übersicht:	45
4.4 Giftkunde	46
4.4.1 Rezepte	49
4.4.1.1 Kategorie: Geistesgifte	50
4.4.1.2 Kategorie: Körpergifte	52
4.4.1.3 Kategorie: Schadensgifte	53
4.4.1.4 Kategorie: Tödliche Gifte	55
4.4.2 Immunität gegen Gifte	56
4.4.3 Tabellarische Übersicht	56
5 Kampf	57
5.1 Die Nahkampfwaffen	57
5.2 Die Fernkampfwaffen	58
5.3 Weitere Kampffertigkeiten	59
5.4 Rüstungen	61



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

5.5	Schilder.....	61
5.6	Tabellarische Übersicht.....	62
6	Spezielle Fertigkeiten	63
6.1	Kämpferfertigkeiten.....	63
6.2	Magiebegabte Charaktere	64
6.2.1	Alle Zaubernenden	64
6.2.2	Magier, Priester und Druiden/ Schamanen	65
6.2.3	Der Weg des Priesters	67
	Tabellarische Übersicht:.....	69
7	Immunitäten	70
7.1	Tabellarische Übersicht:.....	72
8	Charakterbogen	72



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Charaktererschaffung

1 Wie fange ich an?

1.1 Charakterkonzept erstellen

Jeder Teilnehmende an einem Larp muss sich zuerst überlegen, wen oder was mit seinem Larpcharakter dargestellt werden soll. Ob Krieger oder Magier oder eine Mischung aus Beiden? Eine klare Vorstellung von dem neuen Charakter erleichtert es Jedem, die Stärken und Schwächen, Kampf- und abenteuertaugliche, sowie übernatürliche (magische) Fertigkeiten dazustellen.

Der erste den Schritt, ist die Rolle zu finden und sich ein Konzept überlegen. Wichtig ist, seine Rolle so gut zu kennen, dass man nicht mehr groß überlegen muss, was diese wohl in einer Situation tut, sondern dass es für diese Rolle nur einen möglichen Weg gibt. Ihr kennt das wahrscheinlich aus dem P&P sehr gut. Da ist es bei vielen Aktionen eine Reaktion fast zwingend, weil der Charakter der Rolle diesen Weg vorgab. Beim LARP fällt es nicht so leicht, da dies nicht vom Tischrand aus geschieht, sondern man diese nun direkt selbst ausführen muss. Das Erarbeiten eines Rollenkonzepts kann daher schon einige Zeit in Anspruch nehmen.

Daher unser Rat: Fangt nicht bei den extremen Charakterkonzepten an, ihr werdet zwangsläufig daran scheitern. Fangt bei euch an, findet erstmal heraus, was eure Stärken sind, was ihr gut könnt und wozu ihr Lust habt und spielt diese Rolle erstmal. Probiert euch dann nach und nach aus. Nutzt eure Stärken, das reicht vollkommen aus und ist tausendmal besser als ein anspruchsvoller, aber unglaublicher Charakter. Wenn die anderen Mitspieler Euch nicht glauben, ist nichts gewonnen und ihr bereichert nicht das Spiel und könntet euch schnell langweilen.

1.2 Charakter erschaffen – Start-EP

Ein neuer Charakter im Regelwerk ToF erhält 10 Erfahrungspunkte als Basis-EP. Diese Punkte stehen sowohl einem Anfangscharakter als auch einem aus einem anderen System zu konvertierenden Charakter zur Verfügung.

An erster Stelle der Charaktererschaffung steht die Wahl der Rasse. Jeder Spieler hat dann die Möglichkeit, für seinen Charakter Vor- und Nachteile zu wählen. Während der Spieler so viele Vorteile wählen kann, wie er Basispunkte und aus Nachteilpunkten erhaltene Bonuspunkte besitzt, so darf die Summe aller durch Nachteile erhaltenen Bonuspunkte **4** nicht überschreiten.

Die verbliebenen Punkte **darf** der Spieler dann auf allgemeine Fähigkeiten, Kampffähigkeiten, Giftkunde, Alchemie sowie Magie oder auf Immunitäten gegen bestimmte Zauber verteilen.

Alle EP, die man ausgibt, sind absolute Ausgaben, d.h. jede Stufe muss separat bezahlt werden und niedrigere Stufen können nicht gegengerechnet werden.

Bsp. Wenn ich 2 Schutzpunkte haben will, dann muss ich den ersten Schutzpunkt für 1 EP und den zweiten Schutzpunkt für 2 EP kaufen. Insgesamt muss ich also 3 EP aufwenden.

Konvertierung alter Charaktere

Charaktere aus anderen Systemen nach ToF zu konvertieren, sollte eigentlich kein Problem darstellen. Um eine ungefähre Gleichstellung von Charakteren aus verschiedenen Systemen zu erhalten, gelten hier folgende Regelungen:

Jeder Tag auf einem Liverollenspiel wird mit 1 EP bewertet.

EP-Vergabe

Auf Tales-of-Fantasy Cons erhält jeder Charakter pro Tag auf dem Liverollenspiel 1 EP. Diese sind eine Anerkennung für das Spiel eines jeden Charakters auf einem Con zu verstehen. Jeder Spieler darf sich die EP für seinen Charakter selbst aufschreiben, ohne dass er dafür eine EP-Bestätigung von der Orga benötigt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

1.3 Ablauf der Charaktererschaffung

Buch der Charaktererschaffung

Basis EP	10 EP	Start EP eines Charakters
Vorteile	- Var. EP	Die Kosten für Vorteile und Rasse dürfen die Summe aus Basis- und
Rasse	- Var. EP	Nachteilpunkten nicht überschreiten
Nachteilpunkte	+ max. 4 EP	Punkte aus persönlichen Nachteilen für den Charakter. Die Summe der persönlichen Nachteile darf 4 EP nicht überschreiten
EP aus Contagen	+ Var. EP	Erhaltene EP auf Cons
Allgemeine Fertigkeiten	- Var. EP	Kosten für allgemeine Fertigkeiten
Fallenkunde	- Var. EP	Kosten für Fallenkunde
Alchemie	- Var. EP	Kosten für alchemistische Fertigkeiten
Giftkunde	- Var. EP	Kosten für die Herstellung von Giften
Kampf	- Var. EP	Kosten für Kampffertigkeiten
Experten Fertigkeiten	- Var. EP	Kosten für Experten Fertigkeiten
Immunitäten	- Var. EP	Kosten für Immunitäten gegen bestimmte Zauber oder Pakete, Meisterschutz, Magieschutz, usw.
Buch der Magie		
Magische Fähigkeiten	- Var. EP	Kosten für magische Fertigkeiten wie zum Beispiel Sphären, Zauber sowie Magiepunkte



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

2 Rasse wählen

Die unterschiedlichen hier vorgestellten Rassen unterscheiden sich nicht nur äußerlich stark voneinander, sie besitzen auch alle ihre Eigenarten, die sie zu vollkommen individuellen Charakteren machen können. Dieser Umstand wird repräsentiert durch bestimmte Vor- und Nachteile, die den einzelnen Rassen zugeordnet sind. Einige dieser Vor- und Nachteile gelten für alle Vertreter dieser Rassen, sie sind angeboren und unveränderlich, andere jedoch leiten sich aus der Weltanschauung und zu einem Teil aus der Erziehung und dem Hintergrund des einzelnen Vertreters eines Volkes ab. Die angeborenen Vor- und Nachteile muss ein Spieler, so er sich für eine Rasse entscheidet, als Paket kaufen, die optionalen jedoch darf er sich, je nachdem, wie er sich die Erziehung, Ausbildung und den Hintergrund, aus dem sein Charakter stammen soll, vorstellt, selbst auswählen. Dabei sind allerdings einige Regeln zu beachten:

1. Die Kosten einer Rasse dürfen insgesamt nicht unter **0 EP** fallen.
2. Die bei der Erschaffung eines Charakters gewählten Vor- und Nachteile können im Verlaufe seiner Karriere nicht aufgestockt werden. Eine Ausnahme bilden hier nur die Fertigkeiten, zu denen die Rasse als optionale Vorteile Zugang hat. Solche Fertigkeiten, wie z.B. Giftkunde, Fallenstellen etc., können auch später erworben oder weiter verbessert werden. Sphären sind von dieser Regelung generell ausgenommen.
3. Es ist möglich, im Laufe des Spiels Rassennachteile abzubezahlen. Dies ist jedoch von Fall zu Fall mit der Spielleitung abzusprechen und sollte vom Spieler begründet werden.

Falls ein Spieler meint, seine Rasse hätte noch einen bestimmten Vor- oder Nachteil, dann ist es in Absprache mit der Orga möglich, diesen als optionalen Vor- oder Nachteil zuzunehmen.

Bei der Wahl eines nichtmenschlichen Charakters sollte ein Spieler aber auch nicht außer Acht lassen, dass durch die Wahl einer fremden Rasse in nicht unerheblicher Weise die Sichtweise seines Charakters beeinflusst wird. Andere Rassen verhalten sich dabei ähnlich wie andere Kulturen auch, sie kleiden sich anders, glauben an andere Götter, ja reden sogar eine andere Sprache. Daher sollte sich ein Charakter, wenn er sich für eine nichtmenschliche Rasse entscheidet, auch überlegen, wie ein solcher Charakter sich verhält, welche Sprache er spricht und wie er zu anderen Kulturen steht.

2.1 Neue oder außergewöhnliche Rassen

In diesem Regelwerk sind nicht alle Rassen aufgelistet, da es unmöglich ist, alle auf einer Spielwelt existierenden Arten zu nennen und viele sich auch nicht als Spielercharaktere eignen. Wenn ein Spieler eine ungewöhnliche, nicht hier beschriebene Rasse spielen will, so kann er diese aber selbst erstellen und dann bei der Orga einreichen. Diese wird dann entscheiden, ob die Rasse auf ihrer Welt zugelassen wird oder nicht. Nähere Informationen findet man dazu im Buch der Regeln.

2.2 Gemischte Rassen

Als Mischlinge gelten Charaktere, die aus einer Verbindung zweier Elternteile mit unterschiedlichen Rassenzugehörigkeiten hervorgegangen sind, wie z.B. Halbelfen oder Halborks. Auch wenn die meisten Mischlinge aus der Verbindung eines menschlichen und eines nichtmenschlichen Elternteils entstammen, so gibt es jedoch auch einige seltenere, exotischere Kombinationen. Für die Erschaffung eines Mischlingscharakters gelten besondere Regeln:

1. Zuerst einmal muss sich der Spieler natürlich aussuchen, welchen Rassen die beiden Eltern seines Charakters angehören sollen.
2. Stehen diese beiden fest, so wählt er eine davon als seine Primärrasse aus, von der er die feststehenden Vor- und Nachteile übernehmen muss. Die Rasse seines anderen Elternteils gilt damit als Sekundärrasse.
3. Aus den optionalen Vor- und Nachteilen seiner Primärrasse sowie den optionalen Vor- und Nachteilen seiner Sekundärrasse darf er nun diejenigen auswählen, die zu seinem Hintergrund und seiner Erziehung am besten passen, allerdings nur jeweils so viele Vor-, bzw. Nachteile, wie seine Primärrasse als optionale Vor-, bzw. Nachteile wählen kann. **Beispiel:** Der Spieler von Garok, der zur Hälfte Ork und zur anderen Hälfte Elf ist, hat sich für den Ork als Primärrasse entschieden. Garok besitzt nun den orkischen Vorteil „Immunität gegen Krankheiten 1“ sowie den orkischen Nachteil „Geringe Intelligenz“, der es ihm untersagt, eine andere Magieform als die der Ritualmagie zu erlernen, sollte er einmal Zauber wirken wollen. Als optionale Nachteile wählt der Spieler von Garok nun den optionalen orkischen Nachteil „Impulsivität“ aus sowie den Ehrenkodex (Schutz der Natur), da er bei seiner elfischen Mutter aufgewachsen ist. Da ein orkischer Charakter aber maximal 2 optionale Nachteile wählen darf, kann Garok, selbst wenn er wollte, nicht auch noch den orkischen Nachteil „Primitiv“ wählen.
4. Bietet dem Mischlingscharakter ein optionaler Vorteil seiner Sekundärrasse eine Fertigkeit an, die ihm aber aufgrund der feststehenden Nachteile seiner Primärrasse nicht zugänglich ist, so kann dieser optionale Vorteil selbstverständlich nicht gewählt werden. **Beispiel:** Der Spieler von Garok hätte gerne den elfischen optionalen Vorteil „Rassenmagie“ gewählt, aber, da er aufgrund seiner orkischen Abstammung nur Zugang zur Ritualmagie hat, darf er diese Fähigkeit nicht wählen. Garoks Spieler entscheidet nun, dass keiner der anderen orkischen Vorteile zu seinem Charakter passt und belässt es dabei.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

5. Die Kosten für einen Mischlingscharakter dürfen wie die aller anderen Charaktere nicht unter –3 EP fallen. **Beispiel:** Garok bezahlt für die feststehenden Vor- und Nachteile seiner Primärrasse (Ork) 1 EP, aber durch die zwei gewählten optionalen Nachteile (Impulsivität und Ehrenkodex) beläuft sich die Gesamtsumme auf –1 EP. Garoks Spieler stellt fest, dass diese Summe den Regeln entspricht.
6. Ein Mischling darf niemals alle feststehenden sowie optionalen Vor- und Nachteile einer Rasse besitzen, ansonsten wäre er ja kein Mischling mehr.

2.3 Die spielbaren Rassen

2.3.1 Echsenmenschen

Die Vor- und Nachteile der Echsenmenschen			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Dünne Schuppenhaut: 1 RP (siehe Kapitel 3.3: „Rüstungen“ im Buch der Regeln)		Wechselwarm: In der Nacht oder bei Temperatur unter 10 Grad 1 LP am Torso weniger	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Starke Schuppenhaut: 2 RP (siehe Kapitel 3.3: „Rüstungen“ im Buch der Regeln)	+2	Analphabet	-1
		Primitiv	-1

Echsenmenschen sind intelligente, aufrechtgehende Echsen. Sie sind keine Warmblüter und werden in der Nacht oder bei niedrigen Temperaturen langsam und träge. Tagsüber und vor allem im warmen Sonnenschein sind die Echsenmenschen allerdings genauso agil und schnell wie Warmblüter. Echsenwesen leben in feuchten und warmen Gegenden, am liebsten in der Nähe von Gewässern oder Sümpfen. Ihre schuppige Haut schützt sie vor Schaden, benötigt aber, nachdem sie beschädigt wurde, 3 Stunden pro verlorenen RP zur Regeneration. Erst dann ist sie wiederhergestellt und vermag erneut Schaden abzuhalten. Natürlich kann die Schuppenhaut auch magisch geheilt werden. Dabei gilt: 1 RP gleich 1 LP. Echsen dürfen auch zusätzliche Rüstungsteile tragen, die sich zu der Schuppenhaut additiv verhalten, aber den allgemeinen Rüstungsregeln unterliegen (vgl. Kapitel 3.3: „Rüstungen“ im Buch der Regeln).

2.3.2 Elfen

Die Vor- und Nachteile der Elfen			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Ein Gewandtheitspunkt		Darf die spezielle Fertigkeit „Robustheit“ nicht nehmen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Rassenmagie (siehe unten)	+2-10	Ehrenkodex: Schutz der Natur	-1

Elfen sind eine noble und alte Rasse. Ihr herausragendstes Merkmal ist ihr schlanker und hochgewachsener Körperbau, sowie ihre spitz zulaufenden Ohren. Die meisten Elfen sind für die Menschen oder andere Rassen ein Mysterium, deren Verhalten nur schwer zu ergründen ist. Viele strahlen eine innere Ruhe und Erhabenheit aus, die von anderen oftmals als Weisheit und unergründliche Macht verstanden wird. Die vielen kleinen Streitigkeiten, in denen sich die anderen Rassen verlieren, können nur selten ihre Aufmerksamkeit erregen. Werden allerdings ihre geliebten Lebensbäume bedroht, so können sie mit großem Zorn reagieren, der schon oftmals die Feinde der Natur hinweggefegt hat. Die Elfen respektieren und lieben die Natur über alles und versuchen stets, im Einklang mit ihr zu leben.

Allen Elfen ist ein Hang zur Magie angeboren und viele von ihnen sind in der Lage, Zauber zu wirken, ohne jemals den Weg der arkanen Magie eingeschlagen oder sich einer Gottheit zugewandt zu haben. Allerdings verabscheuen sie die dunkle Seite der Magie und bekämpfen diejenigen, die sich der Nekromantie bedienen.

Obwohl die Schmiedekunst bei den Elfen ein weit verbreitetes Handwerk ist und einige der besten und kunstvollsten Schwerter und Metallrüstungen von Elfenhand hergestellt wurden, so bevorzugen sie doch eher leichte Rüstungen aus Leder, die in den Wäldern, ihrer bevorzugten Heimat, wenig Geräusche verursachen.

Die Elfen können 5 der folgenden Sphären zu den Kosten von 2 EP pro Sphäre kaufen: niedere Allgemeinzauber, niedere Beherrschungszauber, niedere Luft- und Erd-Elementarzauber, niedere Heilungszauber, niedere Kampfzauber, niedere Schutzzauber. Aus den anfänglich gewählten Sphären kann ein Elfencharakter dann Sprüche lernen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

2.3.3 Feenwesen

Die Vor- und Nachteile der Feenwesen			
Kosten in EP		1	
Feste Vorteile	EP	Feste Nachteile	EP
Rassenmagie (1 bis 5 Sphären)	1-5	Impulsivität/Neugier	-1
Rassenmagie (sieht unten)	+2-10		

In diese Kategorie fallen neben den schon relativ bekannten Feen und Nymphen auch Sirenen, Pixies, Brownies und andere Wald- oder Wiesenbewohner, die einen sehr starken Hang zur Magie haben. Feenwesen sind körperlich weder sehr stark noch robust, aber besitzen sehr oft bemerkenswerte eine Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit. Gemischt mit einer außergewöhnlichen Intelligenz und dem Hang, anderen Streiche (meist harmlos!) zu spielen.

Die Feen können 5 der folgenden Sphären zu den Kosten von 2 EP pro Sphäre kaufen: niedere Allgemeinzauber, niedere Beherrschungszauber, niedere Luft- und Erd-Elementarzauber, niedere Heilungszauber, niedere Kampfzauber, niedere Schutzzauber. Aus den anfänglich gewählten Sphären kann ein Elfencharakter dann Sprüche lernen.

2.3.4 Finster- oder Dunkelelfen

Die Vor- und Nachteile der Finster- oder Dunkelelfen			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Ein Gewandtheitspunkt		Darf die spezielle Fertigkeit Robustheit nicht nehmen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Grundfertigkeit Giftkunde: Einnahmegifte	+1	Rachsucht	-1
Lehrlingsgiftrezept	+1-2	Sadismus	-1
Rassenmagie (sieht unten)	+2-10	Soziales Stigma (dunkle Haut / weiße Haare)	-1

Diese Rasse hat sich vor langer Zeit von den Elfen abgespalten und lebt nun in den Tiefen der Erde, Sie bekämpfen ihre oberirdischen Verwandten aus tiefer Abscheu heraus und sind nicht zimperlich in der Wahl ihrer Mittel. Die dunklen Künste, sowohl magische als auch mondäne, werden immer dann benutzt, wenn sie den Dunkelelfen einen Vorteil über ihre Gegner verschaffen.

Dunkelelfen erkennt ein jeder leicht an ihrer dunklen, schwarzen (Dunkelelfen) oder grau-weiss-schwarzen Haut (Finsterelfen) und ihrem weißen Haar. Das lange Leben unter der Erde hat aber nicht nur ihre äußere Gestalt, sondern auch ihr Verhalten erheblich verändert. Anders als ihre hellhäutigen Vettern lieben sie es, ihre Opfer zu quälen, und schrecken auch nicht vor Mord zurück. Von ihren Beutezügen an die Oberfläche bringen sie Sklaven mit, die sie für sich arbeiten lassen, aber auch Güter, die sie selbst nicht herstellen. Diese Beutezüge werden nicht nur von ihrem unbändigen Hass gegen alles „Oberweltliche“ geschürt, sondern auch durch ihren Glauben an die große Mutter. Dieser Glauben hat sich darüber hinaus auch auf ihre Gesellschaftsstruktur ausgewirkt. Dunkelelfen leben im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern in einem Matriarchat, d.h. in einer von Frauen beherrschten Welt. Bei den Finsterelfen Tanebrias handelt es sich nicht um eine von Frauen beherrschte Welt.

Trotz ihrem dem Licht abgewandten Leben haben sie nie den allen Elfen angeborenen Hang zur Magie verloren und so können sie 5 der folgenden Sphären zu den Kosten von 2 EP pro Sphäre kaufen: niedere Allgemeinzauber, niedere Beherrschungszauber, niedere Feuer- und Erd- Elementarzauber, niedere Heilungszauber, niedere Kampfzauber, niedere Schutzzauber. Aus den anfänglich gewählten Sphären kann ein Finsterelfencharakter dann lernen.

2.3.5 Die Gnome

Die Vor- und Nachteile der Gnome			
Kosten in EP		1	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Fallenkunde		Zerstreut	
Grundfertigkeit Alchemie Lehrling			
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Alchemierezepte	+1-2	Sturheit	-1
Fallenkunde	+2	Verrücktheit: Baut in Geräte überflüssige & unnütze Dinge ein	-1

Gnome sind allgemein als Techniker oder Alchemisten geachtet. Allerdings sind sie lieber unter ihresgleichen und pflegen keinen allzu regen Kontakt zu anderen Rassen. Gnome lieben Tiere, Edelsteine und gute Witze über alles. Außerdem mögen sie es, Rätsel und Probleme durch Ausprobieren und persönliche Erfahrungen zu knacken, anstatt sich mit plumper Gewalt oder Magie zu helfen. Durch ihre Neugier sind sie gute Techniker geworden. Sie bauen einfach alles und versuchen, jedes existierende Gerät zu verbessern. Das einzige Problem dabei ist, dass sie viele überflüssige Dinge einbauen, die der Effektivität einer „Maschine“ eher schaden, als dass sie einen wirklichen Nutzen hätten. Obwohl die Gnome Verwandte der Zwerge sind, besitzen sie nicht deren stämmige Statur, sondern sind schwächer und auch kleiner. Bemerkenswert sind ihre großen Nasen, die oft eine wunderliche Form besitzen, sowie ihre Spitzbärte, die sie ebenso wie die Zwerge hegen und pflegen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Aufgrund ihres Körperbaus und ihres eigentümlichen Naturells sind Gnome mehr für ihre Handwerkskünste als für das Schwingen von Streitäxten bekannt. Trotzdem brauen und trinken sie, wie auch die Zwerge, gerne und reichlich, aber weniger laut.

2.3.6 Die Goblins

Die Vor- und Nachteile der Goblins			
Kosten in EP		1	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Immun gegen die Krankheiten: Krätze und Sumpffieber		Klein: dürfen keine einhändigen Waffen über 60 cm Länge und zweihändige Stangenwaffen nur bis 130 cm wählen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Giftresistenz gegen eine Giftkategorie	+3	Analphabet	-1
		Primitiv	-1
		Verrücktheit: Sklavenmentalität	-1

Goblins sind kleine, durchtriebene und gemeine Vetter der Orks. Auf den ersten Blick können sie mit jungen Orks verwechselt werden. Allerdings sind sie bei weitem nicht so stark und um einiges schwächer als diese. Goblins haben lange, hervorstechende Nasen, spitz zulaufende Ohren sowie des Öfteren eine grünliche oder braune Haut. Dieses Aussehen wirkt auf die meisten anderen Rassen grotesk und abstoßend. Da die kleinen Goblins sich nicht mit den Orks messen können, sind viele ihrer Stämme zu Sklaven der Orks oder auch anderer Rassen, wie z.B. den Ogeren oder Trollen, geworden. Dummerweise mögen sie deren abschätzige Behandlung auch noch und sind froh, wenn andere Personen ihnen überhaupt Beachtung schenken.

2.3.7 Halblinge

Die Vor- und Nachteile der Halblinge			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Immun gegen Krankheiten: Krätze, Cholera und Sumpffieber		Klein: dürfen keine einhändigen Waffen über 60 cm Länge und zweihändige Stangenwaffen nur bis 130 cm wählen	
		Träge: dürfen keine Gewandheitspunkte lernen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Giftresistenz gegen eine Giftkategorie	+3	Verfressen	-1
		Sturheit	-1

Halblinge sind ein Volk, das wie zu klein geratene Menschen aussieht. Unabhängig von ihrer Größe haben sie jedoch einen unersättlichen Appetit und lieben nichts so sehr, wie ein gutes und reichhaltiges Essen und das auch noch mehrmals am Tag. Vier bis sechs warme Mahlzeiten sind keine Seltenheit unter ihresgleichen. Daneben gibt es für sie genügend Zeit für die eine oder andere Zwischenmahlzeit. Durch ihren außergewöhnlichen Hang zum Essen sind die kleinen Halblinge allerdings äußerst träge und gemütlich.

Die meisten Halblinge ziehen das gemütliche Leben in ihren Dörfern den Gefahren eines Abenteuers vor und nur wenige verlassen je den Ort ihrer Geburt. Die wenigen reiselustigen Halblinge aber sind bei den anderen Rassen durchaus gern als Gäste gesehen, da sie meist freundlich und gut gelaunt sind. Als Geschichtenerzähler sind sie in vielen Tavernen willkommen, besonders aber in denen anzutreffen, wo das Essen reichhaltig und gut ist.

2.3.8 Kender

Die Vor- und Nachteile der Kender			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Ein Gewandheitspunkt		Klein: dürfen keine Waffen über 60 cm Länge nehmen, als zweihändige Waffe nur der Houpak erlaubt	
Furchtlosigkeit		Darf die spezielle Fertigkeit „Robustheit“ nicht nehmen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Fallenkunde	+2	Kleptomanie	-1
		Impulsivität	-1

Kender sehen wie dünne Halblinge mit spitzen Ohren aus. Sie sind ein wenig kleiner, haben ein kindliches Gemüt und leiden unter einer grenzenlosen Neugier und einem unbändigen Wissensdurst. Kender haben sprichwörtlich vor nichts Angst und finden sich daher häufiger in Situationen wieder, die anderen die Haare zu Berge stehen lassen würden.

Des Weiteren leiden Kender unter dem unwiderstehlichen Drang, alle möglichen Dinge zu „finden“ und zu „sammeln“, die auch nur irgendwie ihr Interesse für mehr als einen Moment geweckt haben. All diese kleinen „Schwächen“ bringen sie immer wieder in



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

kleinere oder große Schwierigkeiten, da ihr Verhalten bei ihren „Mitmenschen“ nur sehr selten auf Wohlwollen stößt. Dennoch kann ihnen eigentlich niemand richtig böse sein, schließlich sind es doch nur „Kender“.

2.3.9 Kobolde

Die Vor- und Nachteile der Kobolde			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Rassenmagie		Schwere Allergie gegen Priester oder geweihte Gegenstände	
Seelenschutz 1		Verzicht auf sämtliche Waffen	
		Darf die spezielle Fertigkeit „Robustheit“ nicht nehmen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Fallenkunde	+2	Leichte Allergie gegen Salz	-1
Rassenmagie (sieht unten)	+2-10	Ehrenkodex: Schutz des Waldes	-1

Die Kobolde sind eine eigentümliche, kleinwüchsige Art von Waldgeistern, die Schabernack und Witze über alles lieben und oftmals Wesen, die in ihren Wald eindringen, Fallen stellen und sich dann über sie lustig machen. Kein Kobold gleicht dem anderen: Einige von ihnen besitzen das Aussehen von Wurzeln, mit Haaren und Bärten aus Moos oder Wurzeln und einer erdfarbenen Haut, während andere eine mehr grünliche Haut haben mit Haaren aus Blättern. Wieder andere sehen aus wie aufrechtgehende Pilze, mit leuchtenden Hüten, einem dicken Bauch und stämmigen Beinen. Allen gemeinsam ist jedoch ihre außergewöhnlich ausgeprägte Nase, die sie gern in alles hineinstecken, was sie normalerweise nichts angeht.

Kobolde haben eine Aversion gegen alles, das mit übernatürlichen Wesen oder gar Gottheiten zu tun hat. Diese Aversion hat sich bei ihnen so zur Manie gesteigert, dass sie durch die Berührung eines einer Gottheit geweihten Gegenstandes oder auch nur durch die Berührung eines Priesters oder Paladins 1 Schadenspunkt erleiden. Viele von ihnen sind auch abergläubisch und können eine mit Salz gezogene Linie nicht überschreiten.

Kobolde verabscheuen Waffen und bedienen sich lieber der Magie, um eventuelle Gegner von einem Angriff abzuhalten oder zu vertreiben. Einige Arten der Kobolde werden auch gerne als „gute Seele des Waldes“ bezeichnet, denn viele haben es sich zur Aufgabe gemacht, diesen vor fremdem Zugriff zu schützen und jeglichen Schaden von den Bäumen und Bewohnern des Waldes abzuwenden.

Koboldcharaktere erhalten Zugriff auf 5 der folgenden 6 niederen Sphären: Allgemeinzauber, Beherrschungszauber, Elementarzauber (nur Erde!), Heilungszauber, Kampfzauber, Schutzzauber. Statt einer niederen Sphäre dürfen sie auch die Sphäre der höheren Beherrschungszauber wählen.

Da viele Kobolde intensiven Gebrauch der ihnen angeborenen Beherrschungszauber machen, sind viele von ihnen inzwischen immun gegen die schwächeren Zauber dieser Sphäre (vgl. Kapitel 5: Immunitäten im Magieregelwerk).

2.3.10 Menschen

Die Vor- und Nachteile der Menschen			
Kosten in EP		0	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Flexibilität (darf zusätzliche 2 EP für Fertigkeiten, Kampf oder Magie bei der Erschaffung ausgeben)		Keine	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Keine	-	Keine	-

Die Menschen haben sich seit ihrer Schöpfung zur vorherrschenden Rasse entwickelt und alle Regionen der Welt, von den eisigen Gefilden des Nordens bis hin zu den heißen Steppen des Südens, besiedelt. Sie bevorzugen zwar die gemäßigten Gefilde, verfügen aber über eine erstaunliche Anpassungsgabe, die es ihnen ermöglicht, auch in den unwirtlichsten Gegenden zu überleben. Genauso verschieden wie ihre Siedlungsgebiete sind auch die Haut-, Haar- und Augenfarben der Menschen. Im Laufe der Jahrtausende haben sich fast alle nur erdenkbaren Farben und Schattierungen herausgebildet, abhängig von ihrer bevorzugten Heimat. Doch durch die verschiedenen Siedlungsgebiete haben sich die Menschen auch unterschiedlich entwickelt.

Es gibt menschliche Hochkulturen genauso wie primitive Barbarenstämme, die sich in ihrer gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Struktur stark voneinander unterscheiden. Kurz gesagt, die Vielfalt bei den Menschen ist schier unerschöpflich und die Wahl eines menschlichen Charakters bietet dem Spieler derartig freie Gestaltungsmöglichkeiten, wie bei keiner anderen Rasse.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

2.3.11 Orks

Die Vor- und Nachteile der Orks			
Kosten in EP		1	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Immun gegen die Krankheiten: Krätze, Sumpffieber und Cholera		Mangelndes Magieverständnis: Dürfen nur Klerikale und Naturmagie lernen	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Giftresistenz gegen eine Giftkategorie	+3	Impulsivität	-1
Immun gegen die Krankheit: Tollwut	+1	Primitiv	-1

Orks sind eine weit verbreitete Rasse. Sie sind von Natur aus sehr aggressiv und deshalb in den meisten Regionen nicht gern gesehen. Da sie allerdings immer in großer Zahl auftauchen, fürchten sich viele – zu Recht – vor ihnen.

Orks haben eine grüne oder braune Haut, sind etwas kleiner als Menschen, dafür aber breiter und untersetzter. Ihre Gesichter sind grobschlächtig und ein wenig grotesk. Der Unterkiefer ist sehr breit, und je größer die Hauer eines Orks sind, desto mehr Ansehen genießt er in seinem Clan. Eine flache Nase und große, abstehende Ohren runden das Gesicht ab.

Orks leben für den Kampf, und in ihren Clans gilt das Recht des Stärkeren. Sie bedienen sich gerne der dunklen Künste, um sich einen Vorteil gegenüber ihren Gegnern zu verschaffen, und sind auch sonst zu jeder Schandtät bereit. Ihre geringere Intelligenz gleichen die Orks mit ihrer Aggressivität und Brutalität aus.

Während ihre Schamanen gefürchtete Gegner sind, sind Magier bei den Orks so gut wie unbekannt. Die wenigen magiebegabten Orks üben zumeist die Form der Naturmagie aus (vgl. Kapitel 4: „Die Magie“ im Magieregelwerk). Es gibt unter ihnen jedoch auch einige Priester, die nicht davor zurückschrecken, ihre Gefangenen ihren dunklen Göttern zu opfern.

2.3.12 Sargothianer

Die Vor- und Nachteile der Sargothianer			
Kosten in EP		3	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Ein Gewandtheitspunkt		Soziales Stigma	
Dicke Haut: 2 RP (siehe Kapitel 3.3: „Rüstungen“ im Buch der Regeln)			
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Grundfertigkeit Giftkunde: Einnahmegifte	+1	Rachsucht	-1
Lehrlingsgiftrezept	+1-2	Sadismus	-1
Rassenmagie (siehe unten)	+1-5	Ehrenkodex	-1
Giftresistenz gegen eine Giftkategorie	+3		

Dunkle Schamanen experimentierten mit Elfen und Blutdämonen. Aus Ihnen erschufen sie eine neue Rasse, genannt Sargothianer oder auch Blutelfen. Wesen mit dem anmutigen Aussehen von Elfen, spitzen Fangzähnen und Hörnern sowie graublauer Haut. Anmutig und Weise wie die Elfen aber auch stärker, schneller und mächtiger als Dämonen. Viele Sargothianer konnten die dämonischen Kräfte in ihrem Inneren nicht kontrollieren und so kam es, dass immer mehr von Ihnen in den Wahnsinn getrieben wurden. Sargothianer haben Sie beherrschen diverse Künste, sowohl magische als auch mondäne. Diese werden immer dann benutzt, wenn sie den Sargothianern einen Vorteil über ihre Gegner verschaffen.

Sie haben durch die Kreuzung der Rassen Vorteile bei der Nutzung von Magie und so können sie 5 der folgenden Sphären zu den Kosten von 1 EP pro Sphäre kaufen: niedere Allgemeinzauber, niedere Beherrschungszauber, niedere Feuer- und Erd-Elementarzauber, niedere Heilungszauber, niedere Kampfzauber, niedere Schutzzauber. Aus den anfänglich gewählten Sphären kann ein Sargothianer dann Zauber erlernen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

2.3.13 Tierwesen

Die Vor- und Nachteile der Tierwesen			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile	EP	Feste Nachteile	EP
Natürliche Rüstung 1	+ 3	Geringe Fingerfertigkeit	- 1
Krallenattacke	+ 1	Wild	- 1

Tierwesen ähneln sehr oft der wirklichen Tierrasse in Aussehen und Benehmen, so sind Katzen sehr verspielt und Wölfe haben einen ausgeprägten Jagdinstinkt. In einigen Fällen schließen sich Tiermenschen oder ‚Tiere‘ Abenteuergruppen an, weil sie von diesen befreundet wurden oder sich Schutz versprechen, sie verlieren aber niemals vollständig ihre Wildheit.

2.3.13.1 Zwerge

Die Vor- und Nachteile der Zwerge			
Kosten in EP		2	
Feste Vorteile		Feste Nachteile	
Robustheit Stufe 1		Geldgier	
Wählbare Vorteile	EP	Wählbare Nachteile	EP
Giftresistenz gegen eine Giftkategorie	+3	Ehrlichkeit	-1
Immun gegen die Krankheiten: Krätze und Sumpffieber	+1	Gesetzestreu	-1
Robustheit auf Stufe 2	+2	Impulsivität	-1
Robustheit von Stufe 2 auf Stufe 3	+3	Unangenehme Angewohnheiten	-1

Zwerge sind kleiner als Menschen, aber größer als Gnome. Sie haben eine stabile und gedrungene Statur. Zwerge sind sehr robust und besitzen natürliche Resistenzen gegen Gifte oder Krankheiten. Sie leben in festgefügtten Gesellschaftsstrukturen, die sich vor allem durch die Bewahrung von Traditionen auszeichnen, und gelten im Allgemeinen als gesetzestreu und ehrlich. Magie wird von ihnen allseits mit Skepsis betrachtet. Zwerge achten und ehren ihre Götter über alles, anderen Magieformen und denen, die diese ausüben, begegnen sie jedoch mit Misstrauen. Ihre Priester, allen voran die Diener des Erdelementargottes, werden bei ihnen mit allen Ehren behandelt und respektiert.

Zwerge leben oft in Städten, welche tief in einen Berg gehauen wurden. Sie sind technisch hoch versiert (besonders als Metallschmiede und im Minenausbau) und im Kampf als gefürchtete Krieger bekannt. Allerdings haben sie sich auch durch andere Charaktereigenschaften einen Namen gemacht. Zum einen essen und trinken sie gerne und ausgiebig, zum anderen singen und grölen sie dabei liebend gern, sehr zum Leidwesen anderer „Nichtzwerge“. Zudem haben sie eine Vorliebe für Edelmetall und schöne Edelsteine und einen ausgeprägten Geschäftssinn, der das Handeln mit ihnen zu einem Drahtseilakt werden lassen kann. Der Bart gilt bei männlichen Zwerge als Statussymbol und Witze über Zwergebärte haben schon zu manchen Handgreiflichkeiten geführt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

3 Charakter erschaffen Vorteile & Nachteile

Jeder Spieler kann bei der Erschaffung seines Charakters für diesen bestimmte Vor- und Nachteile wählen, welche die Handlungsweise und die besonderen Talente des Charakters bestimmen. Vorteile sind angeborene Talente, die mit EP bezahlt, aber nicht oder nur nach Absprache mit der Spielleitung nachträglich erlernt werden können. Nachträglich steigerbar sind nur die Vorteile „Schmerzunempfindlichkeit“, „Immunität gegen Krankheiten“ sowie „Reichtum“. Unter den Nachteilen sind sowohl körperliche Behinderungen oder soziale Schwächen als auch mentale Fehler zu finden, die den Charakter in einigen Situationen stark behindern. Alle Nachteile bringen dem Charakter zusätzliche EP, deren Summe 2 insgesamt nicht überschreiten darf, damit der Charakter spielbar bleibt. Die einzigen Ausnahmen stellen hier die körperlichen Nachteile „Stumm“, „Einbeinig“ und „Blindheit“ dar (25, 3 bzw. 5 EP). Diese dürfen singulär, d.h. ohne Wahl weiterer Nachteile, erworben werden. Weitere Ausnahmen müssen mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Ein Spieler darf für seinen Charakter auch mehr Nachteile wählen, sich allerdings maximal 2 EP dafür anrechnen. Sollte ein Nachteil nicht mit einem anderen kombinierbar sein, so gilt dies auch, falls er als Nachteil einer Rasse aufgeführt ist.

3.1 Allgemeine Anmerkung

Es ist möglich, im Laufe des Spiels Nachteile abzubezahlen. Dies ist jedoch von Fall zu Fall mit der Spielleitung abzusprechen und sollte vom Spieler sinnvoll begründet werden.

Nachteile, die im Spiel erworben werden, bringen dem Spieler eventuell weitere EP. Dieser Vorgang bedarf jedoch in jedem Fall der Absegnung der jeweiligen Orga, die eine Bestätigung hierfür ausstellen muss.

Alle Vor- und Nachteile sind am Ende des Kapitels in einer Tabelle zusammengefasst.

Nachteile, die im Verlauf des Spieles durch besondere Umstände nichtig geworden sind, wie z.B. der Verlust körperlicher Nachteile durch Regeneration (etwa durch den gleichnamigen Trank oder den entsprechenden Zauber) sowie das Wegfallen sozialer oder mentaler Schwächen durch bestimmte positive Umstände, muss der Charakter dennoch mit EP abbezahlen.

Die EP-Kosten sind immer absolut, d.h. die Kosten der niederen Stufe können auf die Kosten der höheren Stufe angerechnet werden.

Eine Bitte:

Generell sollte jeder Spieler die Auswirkungen von Vor- und Nachteilen auf seinen Charakter abwägen und sich im Vorfeld überlegen, wie er Stärken und Schwächen seines Charakters auch für andere sichtbar und spielfördernd präsentiert. Wer es sich nicht zutraut, auch eventuelle Schwächen seines Charakters zu offenbaren, der sollte von einer Wahl derselben lieber absehen.

3.2 Vorteile eines Charakters

Angeborene Magie

Kosten in EP	1 - 3
--------------	-------

Ein Charakter mit diesem Vorteil besitzt die angeborene Fähigkeit, Magie zu wirken. Er muss diese Kraft – wie alle anderen magisch begabten Charaktere auch – mittels Worte, Gesten und Komponenten (Fetischen) fokussieren, um die in den Zaubern beschriebene Wirkung zu erzielen. Je nachdem, wie viele EP er für diesen Vorteil investiert, hat der Charakter Zugang zu einer, zwei oder drei Sphären, aus denen er anfänglich oder in seinem späteren Charakterleben Zauber lernen kann. Darüber hinaus benötigt er natürlich - ebenso wie alle anderen Charaktere - Magiepunkte, um die Zauber wirken zu können. Anfänglich gewählte Sphären können nicht mehr getauscht oder nachträglich erlernt werden. Ein Charakter, der diesen Vorteil gewählt hat, kann in seiner späteren Karriere keine der drei Vollmagieformen, d.h. „Arkane Magie“, „Ritualmagie“, „Bardenmagie“ oder „göttliche Kraft“, erlernen.

Ein Charakter mit dem Vorteil „Angeborene Magie“ kann ausfolgenden Sphären wählen:

Niedere Allgemeine Zauber, Niedere Beherrschungszauber, Niedere Heilzauber, niedere Kampfzauber und Niedere Schutzzauber.

Dieser Vorteil ist nicht mit dem Vorteil „Rassenmagie“ kombinierbar. Charaktere mit dem Vorteil „Angeborene Magie“ werden bezüglich der Wahl von speziellen Fertigkeiten wie Charaktere mit dem Vorteil „Rassenmagie“ behandelt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Immunität gegen Krankheiten

Kosten in EP	Variabel
--------------	----------

Ein Charakter mit diesem Vorteil hat irgendwann in seiner Vergangenheit eine schwere Krankheit überlebt und eine natürliche Immunität gegen deren Erreger entwickelt. Symptome dieser Krankheit treten bei ihm nur noch in abgeschwächter Form auf und verschwinden innerhalb von einer halben bis einer Stunde von alleine wieder. Die Kosten für die Immunität gegen eine Krankheit betragen immer die Hälfte der Krankheitsstärke, für eine Krankheit der Stärke 2 also 1 EP. Ein Charakter kann natürlich auch Immunitäten gegen mehrere Krankheiten einzeln erwerben.

Dieser Vorteil kann mit Absprache der SL auch später für weitere Krankheiten erworben werden. Genauere Informationen über Krankheiten findet man im **Kapitel 7: „Krankheiten“ im Buch der Regeln**.

Regeneration

Kosten in EP	1 oder 3
--------------	----------

Der Körper eines Charakters mit diesem Vorteil verfügt über starke regenerative Kräfte.

- 1 : Der Charakter braucht 20 Minuten (normal 10) bis er verblutet
- 3 : Die Wunden des Charakters heilen doppelt so schnell.

Die Auswirkungen der ersten Stufe addieren sich zu den Vorteilen der zweiten Stufe, wenn der Charakter „Regeneration“ für 3 EP erworben hat. **Dieser Vorteil ist nachträglich steigerbar.**

Richtungssinn

Kosten in EP	1
--------------	---

Der Spieler darf einen Kompass zur Bestimmung der Himmelsrichtungen benutzen. Dieser Vorteil ist vor allem dann von Nutzen, wenn ein Charakter mitten in der Wildnis ausgesetzt wird.

Schmerzunempfindlichkeit

Kosten in EP	1 - 3
--------------	-------

Ein Charakter mit diesem Vorteil ist ganz besonders abgehärtet, was das Erdulden von Schmerzen betrifft. Diese behindern ihn weit weniger als einen anderen Charakter ohne diese Fähigkeit. Je nach der erworbenen Stufe wirkt sich dieser Vorteil folgendermaßen aus:

1 EP: Der Charakter muss unter der Folter nicht die Wahrheit sprechen, wenn er von einem anderen Charakter mit der Fertigkeit „Foltern“ auf Stufe 1 bearbeitet wird.

2 EP: Der Spieler kann die Behinderung durch einen Schadenspunkt ignorieren, die Wunde muss jedoch trotzdem ganz normal behandelt bzw. geheilt werden oder heilen. Wird er gefoltert, so muss er nicht zwangsweise die Wahrheit sagen, sofern er mindestens dieselbe Stufe an „Schmerzunempfindlichkeit“ hat, wie sein Folterknecht „Foltern“ (also Stufe 1 oder 2). Außerdem wirkt „Schmerzunempfindlichkeit“ ab der zweiten Stufe (2 EP) auch gegen den Zauber „Schmerz“.

3 EP: Der Charakter muss unter der Folter nicht die Wahrheit sprechen, wenn er von einem anderen Charakter mit der Fertigkeit „Foltern“ auf Stufe 1, 2 oder 3 bearbeitet wird.

Natürlich spürt auch ein Charakter mit „Schmerzunempfindlichkeit“ Schmerzen, die unter extremen Bedingungen auch ausgespielt werden sollten, z.B. wenn diesem Charakter ein Körperteil gebrochen, zerschmettert oder abgeschlagen wird. Auch wenn ein Charakter in vielen Situationen den Schmerz unterdrücken kann, so schützt ihn dieser Vorteil nicht davor, an besonders schweren Verletzungen zu sterben.

Dieser Vorteil ist nachträglich steigerbar.

Sprachtalent

Kosten in EP	2
--------------	---

Der Charakter versteht ein paar Brocken von fast jeder Sprache und erkennt die meisten Sprachen am Klang.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

3.3 Nachteile eines Charakters

3.3.1 Soziale Nachteile eines Charakters

Analphabet

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter kann weder lesen noch schreiben. Diese Einschränkung gilt für jede dem Charakter eventuell bekannte Sprache.

Dunkles Geheimnis

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Charakter hat irgendwo in seiner Vergangenheit ein Geheimnis, dessen Aufdeckung Konsequenzen mehr oder minder schwerer Art für ihn hat. Dunkle Geheimnisse können z.B. sein, dass der Charakter ein entflohener Sklave ist oder Sohn/Tochter eines Schwerverbrechers, der gefasst und verurteilt wurde. Er könnte aber auch ein in seiner Jugend ein minderschweres Verbrechen, wie z.B. einen Diebstahl, begangen haben. Wird das Geheimnis des Charakters aufgedeckt, so kann dieser Nachteil mit Absprache der Spielleitung durch die Nachteile „Soziales Stigma“ (bei der Brandmarkung eines Diebes) oder „Feinde“ in einem angemessenen Wert ersetzt werden.

Primitiv

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter entstammt einer Kultur, die technisch hinter dem normalen Stand der übrigen Welt zurückgeblieben ist. Dieser Umstand schränkt die Wahl der Waffen, Rüstungen und Fähigkeiten des Charakters ein. Der Charakter darf alle Waffen bis auf Armbrüste benutzen, jedoch keine Metallrüstungen tragen.

Soziales Stigma

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter gehört einer Rasse, Berufsgruppe oder gesellschaftlichen Schicht an, die in der Spielwelt nicht besonders beliebt, verhasst oder sogar gefürchtet, bisweilen auch durch Gesetz geächtet ist. Dieser Nachteil muss auch für die Umwelt des Charakters klar erkenntlich sein. Dies trifft umso mehr zu, wenn der Charakter keine körperlichen Hinweise (z.B. goblinoiden Rassen) auf ein soziales Stigma besitzt, sondern sich zu einer ungeliebten Berufsgruppe zählt. Gebrandmarkte Diebe, Sklaven, Dirnen, etc. können z.B. diesen Nachteil wählen.

Unangenehme persönliche Angewohnheiten

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Charakter hat einige Angewohnheiten, die bei seiner Umwelt auf wenig Wohlwollen stoßen, wie Auswirkungen ausspielen. z.B. lautes Grölen, schlechte Essmanieren, Ticks, rüpelhaftes Benehmen, etc.

3.3.2 Körperliche Nachteile

Allergie

Bonus in EP	1
-------------	---

Eine Allergie ist eine lästige und unangenehme Krankheitsart. Allergien treten in allen Formen und Varianten auf. Ein Charakter, der eine Allergie hat, muss sehr vorsichtig sein, damit er nicht mit dem allergieauslösenden Stoff in Berührung kommt. Sollte dies dennoch geschehen, so ist dieses meist mit schweren Auswirkungen für den Charakter verbunden, die im Laufe des folgenden Textes erklärt werden.

1.) Häufigkeit: Allergien treten mit unterschiedlicher Häufigkeit auf. Dabei sollte jeder Spieler selbst entscheiden, wie häufig seine Allergie ausgelöst wird. Eine Sonnenlichtallergie, Heuschnupfen, Eisenallergie und ähnliche Allergien kann man als häufig einstufen, während Allergien gegen Gold, Silber oder andere Edelmetalle wohl eher selten auftreten.

2.) Auswirkungen: Die Allergie verursacht ein Hautjucken und, der Kontakt mit dem auslösenden Stoff einen Schadenspunkt pro 5 Minuten. Zuerst verliert er LP an dem Körperteil, dass mit dem auslösenden Stoff in Berührung kommt. Danach verliert er an den weiteren Körperteilen die LP. Sollte ein Körperteil auf 0 LP kommen, so fängt dieses nicht an zu bluten, ist aber nutzlos.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Hierzu noch eine Anmerkung:

Natürlich darf ein Spieler mit einer Allergie wie z.B. Heuschnupfen, weiterhin seine Medikamente gegen die Auswirkungen der Allergie nehmen, muss aber trotzdem die larptechnischen Nachteile ausspielen.

Blind

Bonus in EP	3
-------------	---

Der Spieler trägt eine Augenbinde.

Einarmig

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Spieler trägt einen Arm in einer Schlinge oder unter seiner Kleidung verborgen. Spieltechnisch besitzt dieser Körperteil 0 LP. Ein so präpariertes Körperteil des Spielers gilt als spieltechnisch nicht vorhanden und besitzt auch keine LP. Selbstverständlich darf ein Charakter einen nicht vorhandenen Arm nicht einsetzen.

Einäugig

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Spieler trägt eine Augenklappe.

Einbeinig

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Charakter hüpft auf einem Bein oder geht an Krücken. Auch Charaktere mit einem (simulierten oder echten) Holzbein dürfen diesen Nachteil wählen. Spieltechnisch besitzt dieses Körperteil keine LP mehr. Charaktere mit dem Nachteil „Einbeinig“ dürfen keine Gewandtheitspunkte erwerben. Charaktere, die im Spiel ein Bein verlieren, können auch eventuell vorher erworbene Gewandtheitspunkte nicht mehr einsetzen, bis dieser Nachteil behoben ist.

Gebrechlich

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Charakter hat eine schwache Gesundheit, die sich auf seine Beweglichkeit und Schnelligkeit auswirkt. Außerdem besitzt er am Torso nur 1 LP. Wird er am Torso verwundet, verliert er daher augenblicklich das Bewusstsein. Charaktere mit dem Nachteil „Gebrechlich“ dürfen weder Schutz- noch Gewandtheitspunkte erwerben. Charaktere, die im Spiel diesen Nachteil erleiden, können auch eventuell vorher erworbene Schutz- und Gewandtheitspunkte nicht mehr einsetzen, bis dieser Nachteil behoben ist.

Kein Geruchs- und Geschmackssinn

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter leidet an dem völligen Verlust seiner Geruchs- und Geschmacksnerven. Er kann Fertigkeiten, bei denen der Gebrauch derselben vonnöten ist (wie z.B. die Analyse von Tränken oder Giften), nicht einsetzen.

Lahm

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Spieler humpelt oder zieht ein Bein nach. Ein Charakter mit einem lahmen Bein hat nur 1 LP statt der 2 LP eines gesunden Beines an diesem Körperteil. Charaktere mit dem Nachteil „Lahm“ dürfen keine Gewandtheitspunkte erwerben. Charaktere, die im Spiel diesen Nachteil erleiden, können auch eventuell vorher erworbene Gewandtheitspunkte nicht mehr einsetzen, bis dieser Nachteil behoben ist.

Schlechtes Gehör

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Spieler trägt einen Ohrstöpsel und fragt, auch wenn er sein Gegenüber versteht, des Öfteren nach, was dieser gesagt hat.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Stottern

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Charakter stottert sehr heftig. Magisch begabte Charaktere mit diesem Nachteil leiden häufig unter Zauberfehlern und benötigen für das Wirken von Magie doppelt so lange, wie ein gesunder Magiekundiger. Da Personen mit diesem Manko besonders unter Stress stottern, ist es einem stotternden Magiekundigen nicht möglich, im Kampf zu zaubern.

Stumm

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Spieler bleibt während des Spieles stumm. Er kann nur mittels Gesten, Zeichensprache oder geschriebenen Worten versuchen, sich zu verständigen.

Taub

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Spieler trägt einen Ohrstöpsel in jedem Ohr. Der Spieler sollte gewährleisten, dass er wirklich möglichst nichts hört oder anderenfalls Gespräche, die mit ihm geführt werden, ignorieren.

Verkrüppelte Hand

Bonus in EP	2
-------------	---

Der Spieler trägt eine Hand bandagiert oder stülpt sich einen Haken darüber. Der Charakter kann diese Hand nicht effektiv einsetzen, d.h. das Führen einer Waffe oder eines Schildes ist für ihn unmöglich. Ein Charakter mit einer verkrüppelten Hand nur 1 LP an diesem Körperteil statt der 2 LP eines gesunden Armes.

3.3.3 Mentale Nachteile

Ehrenkodex

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein Charakter lebt nach einem bestimmten Kodex, dem enge moralische oder ethische Vorstellungen zugrunde liegen. Diesen Kodex hat der Charakter zu seinem Leben gemacht, Er muss ihm folgen, egal, was ihm zustößt oder in welche Lage er auch geraten wird. Als Beispiele ohne genaue Ausarbeitung seien Piratenehre oder Ritterehre hier genannt:

Sollte ein Spieler diesen Nachteil wählen, so muss er der jeweiligen Orga einen ausgearbeiteten Kodex, nach dem er sich richtet, vorlegen.

Ehrlichkeit

Bonus in EP	2
-------------	---

Ein Charakter mit diesem Nachteil sagt immer die Wahrheit. Er wird unter keinen Umständen lügen, weder für seine Freunde noch für irgendjemanden sonst.

Eifersucht

Bonus in EP	1
-------------	---

Dieser Nachteil ist die normale Eifersucht zwischen zwei Liebenden. Ein Charakter, der unter dieser Form der Eifersucht leidet, wird ziemlich argwöhnisch und abweisend reagieren, sollte jemand dem Partner zu nahekommen.

Eingeschränkte Magie

Bonus in EP	1
-------------	---

Dieser Nachteil darf nur von Charakteren erlernt werden, die sich für eine Teil- oder Vollmagieart entschieden haben (vgl. **Kapitel 4: Buch der Magie**). Der Charakter sucht sich 2 Sphären aus (der Nachteil gilt dann für alle Zauber der Sphäre) Dies bedeutet, dass der Magiebegabte die doppelten MP für einen Spruch aufwenden muss, wenn er den Einschränkungen unterliegt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Fetischmagie

Bonus in EP	1
-------------	---

In der Fetischmagie benötigt der Charakter einen tragbaren Gegenstand, der auf den Charakter geeicht ist. Sollte dieser verloren gehen oder gar zerstört werden, so dauert es einen Tag, bis ein neuer Fetisch auf den Charakter geeicht ist. Als Beispiel soll hier ein „Vertrauter“ (z.B. ein Tier), ein Zauberstab oder ein anderes Symbol dienen, dass der Charakter in der Hand halten oder offen bei sich tragen muss.

Fokusmagie

Bonus in EP	1
-------------	---

Bei der Fokusmagie benötigt der Charakter einen bestimmten Auslöser, bevor er zaubern kann. In der ersten Version muss ein Charakter besondere Gesten oder Taten beim Zaubern vollführen, wie z.B. einen Tanz aufführen, etwas trinken oder essen, einen Gegner mit seiner Waffe niederstrecken oder ein Stoßgebet zu seiner Gottheit laut ausrufen.

Mondmagie

Bonus in EP	2
-------------	---

Ein magiebegabter Charakter mit dieser Einschränkung kann nur in der Nacht ohne Probleme zaubern, wenn er den Mond sieht. Am Tage kostet ihn das Wirken von Zaubern dreifache Magiepunkte des jeweiligen Zaubers.

Sonnenmagie

Bonus in EP	2
-------------	---

Ein magiebegabter Charakter mit dieser Einschränkung kann nur am Tag ohne Probleme zaubern, wenn er die Sonne sieht. In der Nacht kostet ihn das Wirken von Zaubern dreifache Magiepunkte des jeweiligen Zaubers.

Fanatismus

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter folgt einem bestimmten Ziel, sei es, dass er sich selbst das Ziel gesetzt hat oder er einer Religion oder Sekte angehört. Dieses Ziel zu erreichen, bestimmt sein Leben, und er wird sich durch nichts von seinem Weg abbringen lassen, egal welche Nachteile dadurch für ihn entstehen.

Geldgier

Bonus in EP	1
-------------	---

Dieser Nachteil macht den Charakter zu einem argen Geizkragen, dessen Verlangen nach Geld fast unstillbar ist. Er überlegt bei jeder Ausgabe zweimal, ob sie wirklich notwendig ist. Im Gegenzug tut er alles für Geld, selbst wenn es sich dabei um illegale Aktivitäten handelt.

Gesetzestreue

Bonus in EP	2
-------------	---

Ein gesetzestreuer Charakter informiert sich immer sehr genau über die Gesetze und Regeln sowohl in seiner Heimat als auch in fremden Ländern und hält diese stets ein. Dabei spielt es keine Rolle, wie absurd die Gesetze sind oder welcher Tyrann sie verfasst haben mag.

Sollte der Charakter jemanden bei einer Gesetzesübertretung beobachten oder davon erfahren, so wird er ihn unverzüglich darauf aufmerksam machen, egal ob er sich dabei in Gefahr begibt oder nicht. Sollte der Gesetzesübertreter nicht seinen Plan zur Übertretung der Gesetze aufgeben oder sich selbst stellen, so wird der Gesetzestreue Charakter ihn darauf hinweisen, dass es besser ist, die Gesetze einzuhalten und sich für seine Verfehlungen der Obrigkeit zu überantworten. Sollte die betreffende Person sich weiterhin weigern, zu kooperieren, so wird ihn der Gesetzestreue Charakter entweder anzeigen oder gleich die Wache rufen.

Größenwahn

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein größenwahnsinniger Charakter hält sich für den größten und tollsten und besten Typen, der auf dieser Welt herumläuft. Er meint, dass ihn alle anderen als den wahren Herrscher dieser Welt bewundern müssen und ihm zu dienen hätten.

Dieser Nachteil ist nicht mit dem Nachteil „Überzogenes Selbstvertrauen“ und „Eifersucht“ kombinierbar.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Impulsivität

Bonus in EP	1
-------------	---

Dieser Charakter hat ein entscheidendes Manko: Er handelt, bevor er denkt. Er hasst langes Reden und Diskutieren, sondern bevorzugt das Handeln. Dies hat meistens zu Folge, dass er Hals über Kopf in die größten Probleme hineinschliddert. Wozu sollte man sich auch erst lange Zeit nehmen, eine Tür zu untersuchen, wenn man sie auch Eintreten kann. Dass dann hinter der Tür eine Menge Orks lauern könnte, ist ja auch egal. Ein Schwert ist eh immer besser als viele langwierige Argumente.

Intoleranz

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter verhält sich bestimmten Gruppen gegenüber sehr misstrauisch. Als Gruppen können auch bestimmte Rassen oder Berufsgruppen zählen. Er arbeitet ungern mit ihnen zusammen und versucht, Kontakt mit solchen Personen möglichst zu vermeiden. Als Beispiel für „Intoleranz“ kann hier die Zugehörigkeit zu einer Sekte oder der eigenen Rasse dienen.

Leichtgläubigkeit

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein Charakter mit diesem Nachteil ist naiv, aber nicht unbedingt dumm. Er glaubt fast jeden Unsinn, der ihm in einem einigermaßen glaubhaften Ton erzählt wird. Ein Charakter, der noch nicht viel oder überhaupt nichts von der Welt gesehen hat, ist ein gutes Beispiel für einen leichtgläubigen Charakter.

Paranoia

Bonus in EP	1
-------------	---

Dieser Charakter ist argwöhnisch und misstrauisch. Es vermutet, dass jeder hinter ihm her ist und alle ihm etwas Böses wollen, wenn sie nur die Gelegenheit dazu haben. Der Charakter wird dementsprechend vorsichtig in Bezug auf andere Personen sein und niemandem jemals sein Herz öffnen, aus Angst, später einmal einen Nachteil daraus ziehen zu müssen.

Pazifismus

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter würde niemals ein denkendes Lebewesen töten, er würde niemals den Umgang mit Waffen jeglicher Art lernen, bzw. benutzen, und Fertigkeiten wie „Meucheln“, gefährliche Gifte oder auch Magie, die anderen Schaden zufügt, sind für ihn tabu.

Phobien

Bonus in EP	1
-------------	---

Phobien sind die in einem Charakter verwurzelten Ängste, die in bestimmten Situationen zum Ausbruch gelangen. Phobien lösen beim Charakter Ekel, Unwohlsein oder Abscheu aus. Leidet ein Charakter darunter, so wird er zwar versuchen, den Auslösern seiner Ängste aus dem Wege geht, aber nicht in nackte Panik verfallen.

Rachsucht

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein rachsüchtiger Charakter ist ausgesprochen nachtragend und lässt sich leicht von seinen eigentlichen Aufgaben ablenken, um jede noch so kleine Kränkung aus der Welt zu schaffen. Die seinerseits gewählten Vergeltungsmaßnahmen hängen stark von der Schwere dieser Kränkung ab.

Reizbar

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter besitzt nur eine geringe Selbstkontrolle in spannungsgeladenen Situationen. Er lässt sich leicht provozieren und zu Schlägereien, Beleidigungen oder sogar Kämpfen hinreißen. In der Gegenwart eines reizbaren Charakters, sofern er um die Schwäche seines Gegenübers weiß, sollte eine Person viel Wert auf ihre Wortwahl legen, denn nur allzu leicht entsteht aus einem Wortgefecht ein handfester Kampf.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Sadismus

Bonus in EP	1
-------------	---

Für einen Charakter mit dieser Schwäche gibt es nichts Schöneres, als anderen Schmerzen und Leid zuzufügen. Ob mit Worten oder Taten, ein derartiger Charakter liebt es, andere zu quälen. Folterknechte leiden oft unter diesem „kleinen“ Manko, wobei sie mehr Wert auf die Qualen ihrer Opfer als den Erhalt von Informationen legen.

Schwur

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter mit diesem Nachteil hat einen Schwur oder Gelübde geleistet, den er sein ganzes Leben befolgen wird. Er würde nichts tun, was im Gegensatz zu diesem Schwur oder dem abgelegten Gelübde steht. Sollte ein Spieler diesen Nachteil wählen, so muss er der jeweiligen Orga den ausgearbeiteten Schwur, nach dem er sich richtet, vorlegen.

Sturheit

Bonus in EP	1
-------------	---

Der Charakter mit dieser Schwäche versucht immer, seinen Dickkopf durchzusetzen. Sobald er einen Entschluss gefasst hat, wird er darauf beharren, diesen unter allen noch so widrigen Umständen in die Tat umzusetzen, und sich durch nichts davon abbringen lassen.

Überzogenes Selbstvertrauen

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein Charakter mit dieser Art eines ausgeprägten Selbstbewusstseins ist von sich selbst und seinen Fähigkeiten vollkommen überzeugt, obwohl er nur in den seltensten Fällen einen berechtigten Grund für sein selbstbewusstes Auftreten hätte. Er trägt diese überragende Meinung von sich aber nicht nur in sich selbst, sondern verbreitet sie zum Leidwesen anderer auch noch öffentlich. Dieser Nachteil ist nicht mit dem Nachteil „Größenwahn“ kombinierbar.

Unverbesserlicher Lügner

Bonus in EP	2
-------------	---

Ein unverbesserlicher Lügner kann nicht die Wahrheit sagen. Er lügt aus Gewohnheit und kann dies auch nicht abstellen, obwohl er – wenn er erwischt wurde – meist Besserung verspricht. Für einen Charakter mit dieser Schwäche spielt es keine Rolle, ob er Freunde oder Feinde belügt, er behandelt alle gleich.

Verfressen

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat das unbändige Bedürfnis, in jeder möglichen und unmöglichen Situation zu essen. Die Nahrungsaufnahme ist für ihn ein bedeutender Bestandteil seines Lebens, und so sieht man ihm seine Schwäche auch meist äußerlich an. Ein verfressener Charakter redet gerne und viel über Essen, neue Rezepte und verschiedene Zubereitungsarten von Lebensmitteln. Das Volk der Halblinge gilt als das Paradebeispiel für diese Schwäche. Sie sind meist behäbig und gutmütig, aber wehe, jemand hält sie vom Essen ab oder stiehlt ihnen sogar ihre Vorräte, dann können sie – wie andere Charaktere mit diesem Nachteil auch - zu wahren Furien werden.

Verrücktheiten

Bonus in EP	1
-------------	---

Dieser Charakter leidet – auch wenn er körperlich vollkommen gesund ist – unter Wahnvorstellungen, hat einen Spleen oder hat sich irgendeine völlig abwegige Idee in den Kopf gesetzt, die er fest in sein Weltbild eingegliedert hat. Er hält an einer oder mehreren absurden Thesen fest, die jeder normale Charakter als Hirngespinnste ansieht. Selbst felsenfeste Gegenbeweise überzeugen einen verrückten Charakter nicht vom Gegenteil oder bringen ihn gar zur Vernunft.

Zerstreut

Bonus in EP	1
-------------	---

Ein zerstreuter Charakter vergisst oft, was er gerade machen wollte oder wechselt abrupt im Gespräch das Thema



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

3.4 Tabellarische Übersicht:

Name des Vor- oder Nachteils	Kosten oder Bonus in EP	Kurzbeschreibung
Angeborene Magie	1 - 3	Der Charakter hat Zugang zu einer, zwei oder drei Sphären
Allergie	1	Der Charakter leidet an einer Allergie
Analphabet	1	Charakter kann weder lesen noch schreiben
Blind	3	Der Charakter kann nichts sehen
Dunkles Geheimnis	2	Der Charakter hat in seiner Vergangenheit einen dunklen Fleck
Ehrenkodex	1	Ein festgelegter Kodex bestimmt das Leben des Charakters
Ehrlichkeit	1	Der Charakter sagt immer die Wahrheit
Eifersucht	1	Der Charakter eifersüchtig
Einarmig	2	Der Charakter kann nur einen Arm einsetzen
Einäugig	1	Der Charakter trägt eine Augen-klappe
Einbeinig	2	Dem Charakter fehlt ein Bein
Eingeschränkte Magie	1	Magieanwendung ist erschwert bzw. unmöglich
Fanatismus	1	Der Charakter setzt seine Überzeugungen mit allen Mitteln durch
Fetischmagie	1	Der Charakter kann Magie nur mit einem Gegenstand wirken
Fokusmagie	1	Der Charakter muss immer eine bestimmte Aktion beim Zaubern machen
Gebrechlich	2	Der Charakter besitzt nur einen LP am Torso
Geldgier	1	Der Charakter ist geizig und versucht, aus allem Geld zu machen
Gesetzestreue	1	Der Charakter bricht keine Gesetze
Größenwahn	1	Der Charakter hält sich für den größten
Immun gegen Krankheiten	Variabel	Der Charakter ist gegen einzelne Krankheiten resistent.
Impulsivität	1	Der Charakter handelt, ohne nachzudenken
Intoleranz	1	Der Charakter hat Abneigungen gegen bestimmte Gruppen / Rassen
Kein Geruch oder Geschmack	1	Der Charakter riecht und schmeckt nichts
Lahm	1	Kann ein Bein nicht bewegen
Leichtgläubigkeit	1	Der Charakter glaubt alles, was man ihm erzählt
Mondmagie	2	Der Charakter kann nur bei sichtbaren Mond gut zaubern
Paranoia	1	Der Charakter fühlt sich dauernd beobachtet und ist misstrauisch allen anderen gegenüber
Pazifismus	1	Der Charakter versucht Kämpfe mit Worten beizulegen
Phobien	1	Der Charakter hat Panik vor bestimmten Ereignissen
Primitiv	1	Der Charakter entstammt einer zurückgebliebenen Kultur
Rachsucht	1	Der Charakter ist äußerst nachtragend
Regeneration	1 oder 3	Verbluten dauert doppelt so lange, natürliche Heilung wird beschleunigt
Reizbar	1	Der Charakter ist streitlustig
Richtungssinn	1	Der Charakter kann die Himmelsrichtungen bestimmen
Sadismus	1	Der Charakter liebt es, anderen Schmerz zuzufügen
Schlechtes Gehör	1	Der Charakter hört schlecht auf einem Ohr
Schmerzunempfindlichkeit	1 - 3	Verringert die Auswirkung von Folter und Wunden
Schwur	1	Der Charakter hat einen Eid abgelegt
Soziales Stigma	1	Beruf oder Rassenzugehörigkeit lassen den Charakter in einem schlechten Licht erscheinen
Sonnenmagie	2	Der Charakter kann nur bei Sonne gut zaubern
Sprachtalent	1	Der Charakter versteht ein paar Brocken von jeder Sprache
Stottern	2	Der Charakter hat Probleme mit seiner Aussprache
Stumm	2	Der Charakter kann nicht sprechen
Sturheit	1	Der Charakter ist ein Dickkopf
Taub	2	Der Charakter hört nichts.
Überzogenes Selbstvertrauen	1	Der Charakter begibt sich in gefährliche Situationen
Unangenehme Angewohnheiten	2	Der Charakter besitzt keine Manieren
Unverbesserlicher Lügner	2	Der Charakter belügt jeden, sogar seine eigenen Freunde
Verfressen	1	Der Charakter ist esssüchtig
Verkrüppelte Hand	2	Hakenhand, Stumpf, steife Hand
Verrücktheiten	1	Der Charakter hat einen Tick
Zerstreut	1	Der Charakter vergisst viele Dinge und wechselt plötzlich sein Thema



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

4 Die Fertigkeiten

Die Fertigkeiten beschreiben Fähigkeiten, die sich jeder Charakter aneignen kann. Fertigkeiten können und sollen dem Charakter einen gewissen individuellen Schliff verleihen sowie verdeutlichen, dass er sich im Verlauf des Spieles weiterentwickelt.

Aufgeführt sind in diesem Kapitel nur im LARP umsetzbare Fertigkeiten. Alle Fertigkeiten kann ein Charakter entweder mit den am Anfang zur Verfügung stehenden oder im Spiel erworbenen Erfahrungspunkten erwerben. Hierbei sei erwähnt, dass es durchaus die Möglichkeit gibt, dass sich Charaktere Fertigkeiten während des Spiels aneignen können, bzw. eine Orga einem Spieler Fertigkeiten als gelernt zugesteht, wenn sie durch gutes Rollenspiel – möglicherweise auch über einen größeren Zeitraum- intime gelernt worden sind.

Dieses Kapitel unterteilt sich in vier Teile. Der erste Teil behandelt die „allgemeinen Fertigkeiten“, wie z.B. „Feuer machen“ oder „Wunden verbinden“. Im Anschluss daran folgt eine kurze Abhandlung über die „Fallenkunde“. Der dritte Teil dreht sich ausschließlich um das Thema der „Alchemie“. Hier ist vom Brauen bestimmter Tränke, über das Identifizieren bis hin zu den vielen verschiedenen Tränken alles Wissenswerte über die Kunst eines Alchemisten zu finden. Der letzte Teil beschäftigt sich mit der „Giftkunde“, der Herstellung einzelner Rezepte als auch der Behandlung von Vergiftungen sowie der Möglichkeit, sich gegen bestimmte Giftkategorien zu immunisieren.

4.1 Allgemeine Fertigkeiten

Beutelschneiden

Kosten in EP	2
--------------	---

Diese Fertigkeit erlaubt es einem geschickten Charakter, die Riemen und Halterungen von Taschen und Beuteln zu durchtrennen, um diesen samt Inhalt an sich nehmen zu können. Dieser Vorgang wird im LARP folgendermaßen simuliert.

Um das Eigentum eines anderen Spielers nicht zu beschädigen, muss der findige Dieb mit einer oder mehreren Wäscheklammern **alle** Bänder oder Riemen des Beutels oder der Tasche umklammern und den Beutel dann kurz hochheben, wodurch der Akt des Diebstahles dargestellt wird. Bemerkt das Opfer entweder, wie die Klammern angebracht oder der Beutel hochgehoben wird, so kann es nicht nur den Diebstahl verhindern, sondern vielleicht auch die Identität des Diebes ermitteln. Gelingen dem Beutelschneider jedoch **beide** Handgriffe (siehe oben) und kann er sich aus der Sicht des Opfers begeben, ohne dass er dabei bemerkt wird, so gilt der Diebstahl als gelungen. Der Charakter sucht nun eine SL auf, die dann vom Opfer dem gestohlenen Beutel oder die Tasche einfordert, ihren Inhalt begutachtet und diese dann dem Dieb übergibt. Damit die SL auch weiß, welcher Dieb welche Tasche gestohlen hat, sind die Wäscheklammern mit dem individuellen Zeichen des Diebes versehen, der diese Fertigkeit benutzt hat. Die Wäscheklammern muss die jeweilige Orga stellen, die auch die Zeichen auf ihnen anbringt. Alternativ kann der Diebescharakter auch selbst solche vorbereiten und diese von der Orga abnehmen lassen.

Ganz wichtig bei dieser Fertigkeit ist, dass sie nur die Erlaubnis des Charakters darstellt, anderer Leute Beutel und Taschen auf diese Weise zu stehlen. Wer das nötige Geschick nicht besitzt, der kann, nur weil sein Charakter diese Fertigkeit besitzt, kein Recht geltend machen, dass sie ihm auch den erwarteten Ertrag einbringt.

Natürlich dürfen nur spielrelevante Gegenstände gestohlen werden. Intime nicht vorhandene Gegenstände, wie z.B. die Papiere, Schlüssel oder das reale Geld des Spielers, die sich mit dem anderen Diebesgut im Beutel befinden können, werden diesem sofort beim Einkassieren des Behälters wieder zurückgegeben, um einen möglichen Verlust von vornherein zu verhindern. Siehe hierzu auch den entsprechenden Eintrag **im Kapitel 2.1 im Buch der Regeln**.

Edelsteinkunde

Kosten in EP	1
--------------	---

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann die Qualität und den Wert von Edelsteinen einschätzen. Dies umfasst sowohl den Reinheitsgrad als auch, sofern er Vergleichsobjekte besitzt, die Herkunft bestimmter Edelsteine. Eine derartige Prüfung erfordert einen Zeitaufwand von einer Stunde. Darüber hinaus kann er erkennen, ob eine Mine Edelsteine enthält und sich ein Abbau der Mineralien lohnt. Beim Kauf oder Verkauf von Edelsteinen kann er bei einem Händler darüber hinaus immer einen angemessenen Preis für die Ware fordern. Dabei ist jedoch zu beachten, dass dieser nicht gezwungen ist, den geforderten Preis auch zu zahlen oder seine Ware entsprechend günstiger zu verkaufen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Feuer entzünden

Kosten in EP	1
--------------	---

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, eine kleine Flamme zu entzünden, mit der er z.B. ein Lagerfeuer, eine Kerze oder eine Fackel entfachen kann. Der Charakter darf ein Feuerzeug oder Streichhölzer dazu benutzen. Spieler, die das Feuermachen mittels Feuerstein und Zunder beherrschen, müssen diese Fertigkeit nicht erwerben, dürfen dann aber auch keine Streichhölzer oder Feuerzeuge benutzen, sondern nur ihren Feuerstein und die Zunderdose.

Fesseln/Entfesseln

Kosten in EP	1 - 10
--------------	--------

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kennt sich mit dem fachmännischen Verschnüren von Gefangenen, aber auch mit dem Abstreifen von Fesseln verschiedener Machart aus. Dabei ist zu beachten, dass eigentlich jeder Charakter eine andere Person provisorisch fesseln kann, sofern er über Stricke, Handschellen, etc. verfügt. Die gefesselte Person kann sich jedoch, auch wenn sie nur über 1 Punkt in dieser Fertigkeit verfügt, jederzeit aus solchen provisorischen Fesseln befreien. Selbst wenn die gefesselte Person nicht dieser Fertigkeit kundig ist, kann sie sich spätestens nach 15 Minuten aus den Fesseln befreien, wenn diese nicht kontrolliert und nachgezogen wurden. Natürlich darf sich ein Charakter auch befreien, wenn er irgendwo ein Messer versteckt hat, es ziehen und dann im gefesselten Zustand symbolisch die Fesseln durchschneiden kann.

Sollte jemand contaugliche Handschellen haben, so kann sich der Gefangene natürlich auch daraus befreien. Dafür muss er allerdings einen passenden Dietrich zur Hand haben und über die Fertigkeit „Schlösser öffnen“ in der Höhe der jeweiligen Schlossstufe verfügen.

Ist ein Charakter von jemandem gefesselt worden, der über die Fertigkeit „Fesseln“ verfügt, so benötigt er ebenfalls dieselbe Stufe, um sich daraus zu befreien.

Im LARP darf eine andere Person niemals wirklich gefesselt werden, sondern muss jederzeit in der Lage sein, sich im Notfall von den Fesseln zu befreien. Dies ist eine reine Sicherheitsvorkehrung für den Spieler, und sollte nicht vom Charakter zur Flucht ausgenutzt werden.

Foltern

Kosten in EP	3
--------------	---

Der Charakter weiß, wie er seinem Opfer effektiv Schmerzen zufügen kann, um auf diesem Wege Informationen aus diesem herauszupressen. Ein Opfer mit „Schmerzunempfindlichkeit 3“ kann sich einer erzwungenen Antwort erwehren

Wichtig ist hierbei: Auch ein Charakter mit dem Vorteil „Schmerzunempfindlichkeit“ empfindet Schmerzen. Es muss zwar nicht wahrheitsgemäß auf die ihm gestellten Fragen antworten, verspürt aber dennoch so viel Schmerz, dass es fast genügt, diesem nachzugeben. Er kann also ruhig vor Schmerzen schreien und sich winden, muss allerdings auf keine Frage wahrheitsgemäß antworten. Er darf jederzeit von sich aus die Wahrheit sagen, um die Folter zu beenden oder sein Leben zu retten.

Da ein Charakter mit dieser Fertigkeit einen anderen Charakter durchaus töten kann oder der betreffende Spieler seinem Opfer schwerwiegende seelische Qualen zufügen kann, versteht es sich von selbst, dass ein Spieler, dessen Charakter diese Fertigkeit besitzt, diese nur mit Vorsicht und Absprache mit dem anderen Spieler anwendet.

Gegenstände herstellen

Kosten in EP	1-5
--------------	-----

Ein Charakter kennt nicht nur die Qualität und die Beschaffenheit von Schmuckstücken und anderen Gegenständen, sondern ist darüber hinaus in der Lage, diese selbst herzustellen und zu reparieren. Für das Herstellen und Reparieren von Schmuck und anderen Gegenständen entstehen dem „Goldschmied“ (oder Steinmetz etc.) allerdings gewisse Materialkosten, die unten der Tabelle zu entnehmen sind.

Das Material, das er für die Herstellung oder Reparatur benötigt, kann er entweder von anderen Spielercharakteren oder NSC's erwerben oder, falls dies nicht möglich ist, auch aus anderen Ländern (also während der Anreise) mitgebracht haben. Sollte dies der Fall sein, so muss er am Ende des Cons das hierfür aufgewandte Geld bei der Orga abgeben.

Die Materialkosten berechnen sich aus dem Gewicht des Gegenstandes geteilt durch 50 gr. multipliziert mit dem jeweiligen Preis. Was den Verkaufspreis eines solchen Gegenstandes angeht, so muss jeder Handwerker selbst bestimmen, wie viel er von seinem Kunden verlangen möchte. Allerdings ist der Preis meist um ein vielfaches höher als die reinen Herstellungskosten.

Im Folgenden wird von Schmuckstücken gesprochen, die stellvertretend für die vielen Anwendungsmöglichkeiten dieser Fertigkeit stehen sollen.

- 1 EP: Der Charakter ist in der Lage, einfache Schmuckstücke sowohl zu reparieren als auch herzustellen. Er kann keinerlei Verzierungen an dem Schmuckstück anbringen und auch keine Edelsteine auf diesem einfassen. Das Herstellen eines einfachen Gegenstandes dauert eine Stunde, die Reparatur nur 3 Minuten.
- 2 EP: Der Charakter ist in der Lage, Schmuckstücke mit Verzierungen sowohl zu reparieren als auch herzustellen. Er kann an dem Schmuckstück allerdings selbst keine Edelsteine einsetzen. Das Herstellen eines verzierten Gegenstandes dauert zwei Stunden, die Reparatur nur eine Stunde.
- 3 EP: **Voraussetzungen:** Edelsteinkunde



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

- Der Charakter ist in der Lage, Schmuckstücke mit Verzierungen sowohl zu reparieren als auch herzustellen. Er kann an dem Schmuckstück zudem Edelsteine einsetzen oder anbringen. Das Herstellen eines verzierten, mit Edelsteinen besetzten Gegenstandes dauert vier Stunden, die Reparatur zwei Stunden.
- 5 EP: **Voraussetzungen:** Metallurgie
- Der Charakter besitzt das theoretische Wissen, magische Materialien zur Herstellung von Schmuckstücken zu bearbeiten. Das Herstellen eines besonderen Gegenstandes dieser Kategorie dauert acht Stunden, die Reparatur erfordert eine Zeitspanne von vier Stunden.
- Magische Materialien erfordern bei der Reparatur keinen weiteren Materialaufwand.

Material	Herstellung	Reparatur
Stein	1 Km / 50 gr.	1 Km / 50 gr.
Holz	1 Km / 50 gr.	1 Km / 50 gr.
Knochen (Elfenbein)	4 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Bronze	6 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Kupfer	7 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Eisen	8 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Stahl	2 Sm / 50 gr.	1 Sm / 50 gr.
Silber	1 Sm / 50 gr.	2 Sm / 50 gr.
Gold	5 Sm / 50 gr.	1 Sm / 50 gr.
Platin	10 Sm / 50 gr.	2 Sm / 50 gr.
Titan	15 Sm / 50 gr.	3 Sm / 50 gr.
Edelsteine	5 – 2 Km / gr.	-

Für die Herstellung von Gegenständen aus magischen Materialien benötigt er zudem evtl. besondere Schmieden. Weitere Informationen dazu sind im **Kapitel 8 im Buch der Regeln** zu finden.

Geheimschriften

Kosten in EP	5
--------------	---

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist vertraut mit der Codierung und Decodierung verschiedener Schriftstücke. Selbst wenn er den entsprechenden Code, den ein anderer Charakter benutzt, noch nie zuvor gesehen hat, so kann er versuchen, das entsprechende Schriftstück zu entziffern. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit erhält daher Hinweise zur Auflösung der Codierung. Dabei ist zu beachten, dass sich diese Fertigkeit nur auf nichtmagische Schriftstücke bezieht, nicht solche, die mit dem Zauberspruch „Magie schreiben“ codiert worden sind.

Jeder Charakter mit der Fertigkeit „Geheimschriften“ erhält nach SL-Entscheidung einen Teil des Codes. Wieviel der Charakter bekommt, entscheidet die SL. Als Handlungsempfehlung sollte ein Charakter zwischen minimal 5% und maximal 50% des Verschlüsselungscodes erhalten. Je nachdem, ob der Code nach Meinung der SL leicht oder schwer zu entschlüsseln ist.

Beispiel: Zacharias, der Schriftgelehrte, möchte eine Schriftrolle mit einem ihm unbekannten Code entschlüsseln. Er geht mit der Schriftrolle zur anwesenden SL und teilt mit, dass er die Fertigkeit „Geheimschriften“ hat. Die SL entscheidet hier, dass es ein doch einfacher Code ist und gibt Zacharias 30% des Entschlüsselungscodes.

Wichtig: Jede verschlüsselte Schriftrolle auf einem Con sollte der Orga bekannt sein, seien es ihre eigenen oder aber auch die von Teilnehmenden. Wer also seine Schriftrolle verschlüsselt, muss dies der Orga bekannt geben und ggfs. Falls Teile des Codes zum Decodieren zur Verfügung stellen, sofern jemand anderes an die Schriftrolle gekommen ist und diese nun entschlüsseln will.

Geschichte, Mythen & Legendenkunde

Kosten in EP	1 - 10
--------------	--------

Die Geschichtskunde ist ein sehr umfangreicher Bereich, und ein in ihr bewandter Charakter erhält je nach der Fertigkeitsstufe, die er in „Geschichtskunde“ erworben hat, Informationen über den historischen Hintergrund des Reiseziels (d.h. das Land, in dem das Con spielt) sowie dessen Nachbarländer, welche die jeweilige Orga vorbereiten muss. Dies beinhaltet natürlich auch geographische Gegebenheiten, Informationen über ortsansässige Adelige mit ihren Wappen, ortsübliche Münzen, religiöse Glaubensgemeinschaften, Bündnisbeziehungen zu anderen Ländern und vieles mehr. Diese Fertigkeit kann unter Umständen auch gängige Gerüchte über wahre oder erfundene Gegebenheiten, die dieses Land betreffen und die möglicherweise plotrelevant sein können, umfassen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Heilen

Kosten in EP	2	Voraussetzungen	Wunden verbinden
--------------	---	-----------------	------------------

Ein in der Heilkunde geschulter Charakter vermag nicht nur eine Wunde so abzubinden, dass der Verletzte nicht mehr verblutet, sondern er kann auch den Heilverlauf durch das Auftragen von Kräutern und Salben sowie das fachmännische Anlegen von Verbänden derart positiv beeinflussen, dass der Verletzte in nur 3 Stunden einen LP pro Wunde pro Körperteil regeneriert. Um diesen Erfolg zu erzielen, muss sich der Wundheiler jedoch eine angemessene Zeit mit dem Patienten beschäftigen, die nicht nur das Reinigen oder Verbinden der Wunde beinhaltet, sondern auch die Verwendung von Salben oder Kräutern. Als Anhaltspunkt für das Behandeln einer Wunde bzw. eines Körperteiles seien hier 1 Minuten genannt. Der Charakter sollte nach der Behandlung noch ein wenig ruhen, da sonst seine Wunden möglicherweise wieder aufbrechen können.

Der Wundheiler kann beliebig viele Wunden versorgen, solange er noch Kräuter, Salben und Verbände vorrätig hat, jedoch dürfen die frisch versorgten Wunden nicht belastet werden, da sie sonst wieder aufbrechen und erneut verbunden werden müssen. Siehe hierzu die **Kapitel 6 in diesem Buch und Kapitel 4 im Buch der Regeln**. Ein Heiler benötigt für jede zu versorgende Wunde Heilkräuter oder aus diesen hergestellten Salben. Es empfiehlt sich daher, sofern der Charakter diese nicht immer kaufen will, die Fertigkeit „Kräuterkunde“ zu lernen.

Knochenbrüche und zerschmetterte Gliedmaßen kann ein Wundheiler nicht behandeln, ebenso wenig wie abgetrennte Gliedmaßen wiederherstellen.

Wichtig: Verbände müssen immer auf nackter Haut (oder an empfindlichen Stellen gegebenenfalls auch auf der Kleidung) angebracht werden, sonst setzt die Heilung dieses Körperteils nicht ein.

Hypnose

Kosten in EP	5
--------------	---

Durch Hypnose kann ein Charakter andere Personen in einen tranceartigen Zustand versetzen, in dem diese für geistige Beeinflussung jeglicher Art extrem aufnehmbar wird. Ein Therapeut könnte z.B. seinem Patienten bei der Bewältigung unterbewusster Ängste helfen, er könnte „vergangene Leben“ dieser Person aufdecken, ihr Geheimnisse entlocken oder sogar Befehle suggerieren, die diese später, nachdem sie aus der Trance erwacht ist, ausführen muss. Generell wehrt sich eine auf diese Art beeinflusste Person jedoch, gegen ihre Natur zu handeln oder Taten zu begehen, die ihrer Gesinnung widersprechen. Versucht ein Hypnotiseur daher, einer anderen Person während der Trance solcherlei Dinge aufzuzwingen oder in heikle Intimbereiche vorzudringen, die diese in große Schwierigkeiten bringen können, so wird es immer schwerer, die Hypnose aufrechtzuerhalten.

Ein Hypnotiseur kann nur eine Person in Trance versetzen, die dazu bereit ist. Es ist nicht möglich, unter Zwang eine Person zu hypnotisieren. Der Hypnotiseur benötigt außerdem passende Utensilien, wie z.B. ein Pendel, sowie ausreichend Ruhe, bevor er diese Fertigkeit anwenden kann. Eine Person kann außerdem frühestens nach 5 Minuten in die Trance eintreten, während und vor der sich der Hypnotiseur fortwährend mit ihr beschäftigen muss. Üblicherweise wird die Trance mit einem Fingerschnipsen beendet, der Hypnotiseur kann seinen Patienten aber auch langsam mit seiner Stimme aus der Trance zurückführen.

Achtung: Diese Fertigkeit erfordert gutes Rollenspiel, denn der Charakter ist mitnichten durch den Erwerb der „Hypnose“ in der Lage, einen anderen Charakter mit einem Fingerschuppen zu beherrschen. Vor allem Geduld und eine ruhige Stimme helfen hier bei einer glaubwürdigen Darstellung dieser Fertigkeit.

Krankheiten heilen

Kosten in EP	1 - 5
--------------	-------

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, bekannte natürliche Krankheiten zu erkennen, zu behandeln und deren Symptome erheblich zu lindern, bis der Patient schließlich vollständig geheilt ist. Ein auf Krankheiten spezialisierter Arzt benötigt genau wie der Wundheiler Salben oder Kräuter, die entweder auf den Körper des Patienten aufgetragen, ihm in flüssiger Form eingeflößt oder zur Verbesserung seines Wohlbefindens verbrannt werden. Dem Charakter bleibt es selbst überlassen, wie er eine bestimmte Krankheit kurieren will, seine Behandlungsweise sollte jedoch in sich logisch sein. Hinweise über die Natur der Krankheiten finden sich im **Kapitel 7 im Buch der Regeln**.

Je nach erlernter Stufe (1 - 5) verfügt der Charakter über das Wissen, Krankheiten mit der jeweiligen Stärke zu erkennen und zu behandeln. Die für die Behandlung erforderliche Zeit entspricht der Stärke der Krankheit mal zwei in Minuten. Ein guter Arzt kümmert sich aber auch über diese Zeit hinaus um seine Patienten.

Kräuter & Giftekunde

Kosten in EP	1
--------------	---

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann nicht nur nützliche und schädliche natürliche Zutaten in der Natur erkennen, sondern kennt auch ihren Nutzen für die Heilkunde, die Alchemie und die Giftekunde. Sie ist daher eine der Hilfswissenschaften für diese drei Bereiche. Der Charakter kann natürliche Zutaten identifizieren und diese fachgerecht konservieren, so dass er sie für seine Tränke, für die Heilkunde oder für die Giftherstellung nutzen kann. Ein Alchemist, Heilkundler oder Giftmischer ohne Kräuter & Giftekunde kann seine Fertigkeiten nicht ausüben, da er keine Zutaten finden kann.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Medikus

Kosten in EP	5	Voraussetzungen	Wunden verbinden, Heilen, Kräuterkunde
--------------	---	-----------------	--

Ein Medikus ist ein Meister in der Wundheilung. Durch seine kundige Hand regeneriert der Patient 1 LP pro Wunde pro Körperteil in 1 Stunden. Um dafür zu sorgen, dass der Heilprozess wirklich so schnell und auch richtig vonstattengehen kann, muss der Medikus bei seinen Patienten bleiben und die Wunden kontrollieren.

Wenn der Medikus Helfer hat, welche die Fertigkeit „Heilen“ besitzen, so kann er den Patienten einer Intensivheilung unterziehen. So kann er die Zeit, die er zur Behandlung und zur Heilung aufwenden muss, reduzieren. Pro Helfer kann er 3 Minuten „einsparen“, jedoch sind maximal 3 Helfer pro Patienten pro Behandlung einsetzbar, so dass maximal eine Stunde für den Medikus selbst „gespart“ werden können.

Der Medikus kann zudem pro Helfer (maximal 3) mit der Fertigkeit „Heilen“ einen weiteren Patienten behandeln, also maximal kann er 4 Patienten gleichzeitig behandeln.

Helfer, die sich um einen anderen Patienten kümmern, können natürlich nicht dazu beitragen, die Behandlungszeit und Heildauer eines Patienten mit intensiver Behandlung zu reduzieren.

Ein Medikus ist als einziger Arzt in der Lage, Knochenbrüche und zerschmetterte Körperteile auf nichtmagische Weise zu heilen. Für eine derartige Behandlung benötigt er jedoch eine Vorbereitungszeit von 2 Stunden und eine weitere Stunde zum Operieren des betroffenen Körperteils. Des Weiteren muss dem Medikus während der Operation ein Helfer zur Hand gehen, der ebenfalls mindestens die Fertigkeit „Heilen“ beherrscht. Nach gelungener Operation darf der Patient während der nächsten 6 Stunden nicht großartig bewegt werden und muss ruhen. Um die gewünschte Heilung zu gewährleisten, muss der Medikus darüber hinaus alle zwei Stunden für ca. 5 min nach seinem Patienten sehen, um sicherzustellen, dass alles in Ordnung ist und die Fraktur ordentlich verheilen kann.

Der Medikus muss natürlich, wie alle anderen Wundheiler auch über eine angemessene Ausrüstung verfügen, die Verbände, Salben und Kräuter, daneben aber auch Operationsbestecke zur richtigen Darstellung der Fertigkeit umfassen. Ein Medikus benötigt für jede zu versorgende Wunde Heilkräuter oder aus diesen hergestellten Salben. Da die Fertigkeit „Kräuterkunde“ eine der Voraussetzungen für den „Medikus“ ist, kann er diese entweder selbst herstellen oder einen Helfer anweisen, unter seiner fachkundigen Leitung diese vorzubereiten. Spezialisierte Wundheiler wie der Medikus unterhalten häufig Feldlazarette, in denen neben anderen Medici auch eine Reihe normaler Wundheiler die Patienten versorgen.

Metallurgie

Kosten in EP	1
--------------	---

Ein Charakter kann die Qualität und den Wert üblicher metallischer Erze als auch besonderer, magischer Erze einschätzen. Dies umfasst sowohl den Reinheitsgrad als auch, wenn er Vergleichsobjekte besitzt, die Herkunft bestimmter Erze. Eine derartige Prüfung benötigt einen Zeitaufwand von einer Stunde. Darüber hinaus kann er erkennen, ob eine Mine Erze enthält und ein Abbau sich lohnt. Beim Kauf oder Verkauf kann er immer einen angemessenen Preis für die Ware fordern. Dabei ist jedoch zu beachten, dass dieser nicht gezwungen ist, den geforderten Preis auch zu zahlen oder seine Ware entsprechend günstiger zu verkaufen.

Ortskenntnis

Kosten in EP	2
--------------	---

Charaktere mit dieser Fertigkeit kennen entweder ein Gebiet aus eigener Erfahrung oder haben sich von einer anderen Person umfassend über dasselbe informiert, eine Karte erworben oder ähnliches. Um dieses zu symbolisieren, erhält er daher mehr oder weniger detaillierte Informationen über den betreffenden Landstrich oder eine Gebietskarte des entsprechenden Gebietes, welche die Spielleitung stellen muss.

Rüstungen/Schilde herstellen & reparieren

Kosten in EP	1 - 5
--------------	-------

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, Rüstungen und Schilde sowohl herzustellen als auch zu reparieren. Für das Herstellen und Reparieren von Rüstungen entstehen dem Schmied allerdings gewisse Materialkosten, die unten in der Liste angegeben sind.

Das Material, welches er für die Herstellung benötigt, kann er entweder von Spielercharakteren oder NSC's erwerben oder falls dies nicht möglich ist, auch aus anderen Ländern (also während der Anreise) mitgebracht haben. Sollte dies der Fall sein, so muss er am Ende des Cons das aufgewandte Geld für das Material bei der Orga abgeben.

Die Materialkosten berechnen sich aus dem Gewicht der Rüstung geteilt durch 50 gr. multipliziert mit dem jeweiligen Preis. Was den Verkaufspreis einer Rüstung angeht, so muss jeder Schmied selbst bestimmen, wie viel er von seinem Kunden verlangen möchte.

- 1 EP: Der Charakter kann einfache Reparaturen sowohl an Leder- als auch an Metallrüstungen durchführen. Er kann jedoch maximal drei Rüstpunkte pro Rüstungsteil wiederherstellen. Pro Rüstpunkt beträgt der Zeitaufwand 5 Minuten.
- 2 EP: Der Charakter kann Lederrüstungen komplett reparieren und diese auch herstellen. Zudem ist er in der Lage, Holzschilde zu bauen und diese auch zu reparieren. Der Zeitaufwand für die Reparatur von Lederrüstungen



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

beträgt 3 Minuten pro RP, für die Herstellung 15 Minuten pro 50 gr. Gewicht der Rüstung. Das Herstellen von Holzschilden dauert 5 Minuten pro 50 gr. Gewicht des Schildes, das Reparieren beschädigter Schilde benötigt 2% des Herstellungspreises in Minuten.

- 3 EP: Der Charakter kann metallische Rüstungen komplett reparieren und diese auch herstellen. Zudem ist er in der Lage, Metallschilde herzustellen und diese zu reparieren. Der Zeitaufwand für die Herstellung von Metallrüstungen beträgt 3 Minuten pro 50 gr. Gewicht der Rüstung. Das Herstellen von Metallschilden dauert 1 Minuten pro 50 gr. Gewicht des Schildes, das Reparieren beschädigter Schilde benötigt 2% des Herstellungspreises in Minuten. Der Charakter kann alle Arten von Rüstung reparieren, er benötigt ebenfalls 5 Minuten pro RP. Zudem kann er Lederrüstungen und Holzschilde, wie unter 2 EP beschrieben, herstellen und reparieren.
- 5 EP: **Voraussetzungen:** Metallurgie
Der Charakter besitzt das theoretische Wissen, magische Materialien zur Herstellung von Rüstungen und Schilden zu bearbeiten. Dafür benötigt er evtl. besondere Schmieden. Die Zeitdauer für das Herstellen einer Rüstung oder eines Schildes aus magischem Material beträgt 5 Minuten pro 50 Gramm. Zudem benötigt er für das Reparieren nur noch 3 Minuten pro RP.

Material	Herstellung	Reparatur
Leder	2 Km / 50 gr.	1 Km / RP
Leder, beschlagen	5 Km / 50 gr.	2 Km / RP
Holz	2 Km / 50 gr.	1 Km / RP
Bronze	6 Km / 50 gr.	2 Km / RP
Kupfer	7 Km / 50 gr.	2 Km / RP
Eisen	8 Km / 50 gr.	2 Km / RP
Stahl	2 Sm / 50 gr.	1 Sm / RP
Silber	1 Sm / 50 gr.	2 Sm / RP
Gold	5 Sm / 50 gr.	1 Sm / RP
Platin	10 Sm / 50 gr.	2 Sm / RP
Titan	15 Sm / 50 gr.	3 Sm / RP

Magische Materialien benötigen bei der Reparatur keinen weiteren Materialaufwand. Die Zeitdauer richtet sich nach der Art der Rüstung. Weitere Informationen findet man im **Kapitel 4 „Magische Gegenstände“** im Magieregelwerk.

Mit der Fertigkeit „Schildbrecher“ zerstörte Schilde kosten bei der Reparatur 25% des Neupreises.

Normal übliche Rüstungen sind aus Eisen hergestellt.

Schlösser herstellen

Kosten in EP	1 - 10
--------------	--------

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, Schlösser herzustellen, die larptechnisch eine Tür, Truhe oder anderen Gegenstand verschließen können. Dazu benötigt er erst einmal das passende Werkzeuge, aber auch noch verschiedene Rohmaterialien, deren Preise er unten aus der Tabelle entnehmen kann. Die reine Herstellungszeit eines Schlosses beträgt die Stärke des Schlosses x 2 Minuten.

Das Material, das er für die Herstellung benötigt, kann er entweder von Spielercharakteren oder NSC's erwerben oder, falls dies nicht möglich ist, auch aus anderen Ländern (also während der Anreise) mitgebracht haben. Sollte dies der Fall sein, so muss er am Ende des Cons das für diesen Zweck aufgewandte Geld bei der Orga abgeben. Jeder Schlosser muss selbst abschätzen, wie viel sein Schloss wiegen soll.

Jedes Schloss besitzt eine bestimmte Schwierigkeitsstufe, die durch den verwendeten Mechanismus bestimmt wird. Der einfachste Mechanismus hat einen Wert von 1, der komplizierteste Mechanismus einen von 1.

An jedem Larpschloss muss ein Beutel mit der Aufschrift „Larpschloss“ befestigt werden. In diesem Beutel sind immer genau 11 Kugeln. Für je 1 Punkt Stärke des Schlosses kommt eine schwarze Kugel in den Beutel. Danach wird der Beutel mit weißen Kugeln aufgefüllt.

Beispiel: Kelrin, der Zwerg, möchte ein Schloss der Stärke 1 herstellen. Er hat die Fertigkeit „Schlösser herstellen“ auf 1 und wählt nun sein Material aus. Er will ein solides Eisenschloss bauen und benötigt 150 Gramm Material für das Schloss. Er arbeitet nun 20 Minuten an der Herstellung des Schlosses, packt 1 schwarze und eine weiße Kugel in den Beutel und gibt am Ende bei der Orga 24 Kupfermünzen ab, die er für die Materialkosten berechnet hat.

Natürlich besteht auch noch die Möglichkeit, kleine Fallen in ein Schloss einzubauen. Hierzu benötigt der Charakter die Fertigkeit „Fallenkunde“, da er die Falle direkt in ein Schloss einbauen muss und für diesen Zweck vorgefertigte Fallen nicht verwenden kann. Der Zeitaufwand für das Bauen eines Schlosses mit Falle ist erheblich größer als bei einem normalen Schloss. Pro rote Kugel, die für das Auslösen der Falle steht, wird zur normalen Herstellungszeit des Schlosses die Herstellungszeit der Falle aufgerechnet. Allerdings dürfen nur maximal die Hälfte (abgerundet) der schwarzen Kugeln in einem Beutel durch rote ersetzt werden. Je mehr rote Kugeln im Beutel ist, desto empfindlicher ist die Falle und desto schneller wird sie auch ausgelöst. Es kann nur eine kleine Falle (siehe hierzu die „Fallenkunde“) in ein Schloss eingebaut werden. Ist an einem Schloss eine Falle eingebaut, so muss diese in einem geschlossenen Umschlag genau in ihrer Wirkungsweise beschrieben werden.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Beispiel: Kelrin, der Zwerg, will nun ein Schloss der Stärke 5 mit einer kleinen kombinierten Alarm- und Nadelfalle bauen. Er benötigt hierzu 10 Minuten für die Basisherstellung. Die kleine Falle mit Alarm und Nadel hat eine Herstellungsdauer von 25 Minuten. Kelrin entscheidet sich für 2 rote Kugeln, welche die Falle als eine sehr empfindliche auszeichnen. Dafür benötigt er 5 Minuten länger. Er hat nun in 9 Minuten ein Schloss der Stärke 5 mit einer kleinen Alarm- und Nadelfalle hergestellt. In dem Beutel am Schloss befinden sich nun 2 rote, 3 schwarze und 6 weiße Kugeln. Um die Falle an dem Schloss zu entschärfen, benötigt ein Charakter die Fertigkeit „Fallenkunde: Kleine Fallen, Alarm, Nadel“. Ist die Falle jedoch einmal ausgelöst, so verlieren die anderen roten Kugeln ihre Wirkung

Material	Herstellung
Bronze	6 Km / 50 gr.
Kupfer	7 Km / 50 gr.
Eisen	8 Km / 50 gr.
Stahl	2 Sm / 50 gr.
Silber	1 Sm / 50 gr.
Gold	5 Sm / 50 gr.
Platin	10 Sm / 50 gr.
Titan	15 Sm / 50 gr.

Das Material hat lediglich Auswirkungen auf die Stabilität eines Schlosses und sind kein Kriterium für die Komplexität des in ihm eingebauten Mechanismus. Schlösser können nämlich auch mit roher Gewalt geöffnet werden, wobei Schlösser aus Bronze, Kupfer, Silber und Gold nach 1 Schadenspunkten auseinanderbrechen, und Schlösser aus Platin und Eisen nach 2. Schlösser aus Stahl und Titan können nicht mit Gewalt aufgebrochen werden, jedoch gibt unter Umständen die Tür oder Truhe, in die es eingebaut ist, nach. Bei einem gewaltsamen Aufbrechen eines Schlosses werden alle an der Tür oder Truhe eingebauten Fallen automatisch ausgelöst. Das gilt auch für außen angebrachte Fallen mittlerer Größe (siehe hierzu auch die „Fallenkunde“).

Schlösser öffnen

Kosten in EP	1 - 10
--------------	--------

Da es im Leben eines Charakters durchaus vorkommen kann, dass er einmal vor einer verschlossenen Tür steht, erweist es sich als hilfreich, wenn er spezielle Kenntnisse erworben hat, wie er ein Schloss öffnen kann, ohne den passenden Schlüssel zu haben. Hierzu benötigt der Charakter Dietriche und andere Feinwerkzeuge wie kleine Sägen, Drähte, Feilen, usw. oder zur Not auch mal die obligatorische Haarnadel. Ohne diese Materialien kann keinen Öffnungsversuch beginnen.

Um ein Schloss zu öffnen, das larptechnisch verschlossen ist, benötigt ein Charakter die Fertigkeit „Schlösser öffnen“, ansonsten ist jeder Versuch zwecklos. Sofern ein Charakter diese Fertigkeit besitzt, darf er aus einem Beutel, der an dem Schloss befestigt ist, Kugeln ziehen. Pro Punkt in Schlösser öffnen kann er eine Kugel aus dem Beutel ziehen. Schwarze bedeuten, das Schloss bleibt verschlossen, weiße, es ist offen.

Zieht der Charakter allerdings eine rote Kugel, so hat er eine Falle ausgelöst. Sofern der Charakter auch die Fertigkeit „Fallenkunde“ hat, kann er das Schloss vorher untersuchen und die Falle gegebenenfalls vorher zu entschärfen versuchen. In diesem Fall wird die rote Kugel einer schwarzen gleichgesetzt. Dies gilt auch, wenn sich mehr als eine rote Kugel im Schlossbeutel befindet und der Charakter die Falle bereits ausgelöst oder entschärft hat.

Ein Schloss gilt als offen, sobald ein Charakter eine weiße Kugel gezogen hat. Zieht der Charakter allerdings nur schwarze Kugeln, und darf er keine weitere ziehen, so kann er das Schloss nicht knacken.

Sprachen

Kosten in EP	1
--------------	---

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Sprachen in Wort und Schrift erlernen. Jeder Charakter kann seine Muttersprache sowohl sprechen als auch lesen und schreiben, sofern er nicht den sozialen Nachteil „Analphabet“ gewählt hat. Für seine Muttersprache muss ein Charakter keine Punkte ausgeben. Andere Sprachen kosten den Charakter jeweils 1 EP in Wort und Schrift. Es ist möglich, bestimmte „tote“ Sprachen, d.h. Sprachen, die von einem inzwischen ausgestorbenen Volk gesprochen wurden, nur in Schrift zu erlernen. In jedem Fall muss jedoch die Auswahl der vom Charakter getroffenen Sprachen auch zu seinem Umfeld passen.

Erwähnenswert ist, dass die allgemein übliche Handelssprache die Gemeinsprache ist, die auf fast allen Welten der Sprache der Menschen entspricht. Dies Fertigkeit muss pro erlernte Sprache bezahlt werden.

Waffen- und Rüstkunde

Kosten in EP	1
--------------	---

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann die Qualität und den Wert einer Waffe, aber auch den Wert von Rüstungen einschätzen. Er weiß, wie er sie zum besten Vorteil einsetzt und wie er sie zu behandeln hat. Durch sein umfangreiches Wissen kennt er sowohl die Stärken als auch die Schwächen einzelner Rüstungen und Waffen. Will er Waffen und Rüstungen kaufen, bzw. verkaufen, so kann er immer einen angemessenen Preis für beides fordern. Dabei ist jedoch zu beachten, dass ein Händler nicht gezwungen ist, den geforderten Preis auch zu zahlen oder seine Ware entsprechend günstiger zu verkaufen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Waffen herstellen & reparieren

Kosten in EP	1 - 5
--------------	-------

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kennt nicht nur die Qualität und die Beschaffenheit einer Waffe, sondern ist darüber hinaus in der Lage, Nah- und Fernkampfwaffen sowohl herzustellen als auch zu reparieren. Für das Herstellen und Reparieren von Nah- und Fernkampfwaffen entstehen dem Schmied allerdings gewisse Materialkosten, die unten der Tabelle entnommen werden können.

Das Material, das er für die Herstellung oder Reparatur benötigt, kann er entweder von Spielercharakteren oder NSC's erwerben oder, falls dies nicht möglich ist, auch aus anderen Ländern (also während der Anreise) mitgebracht haben. Sollte dies der Fall sein, so muss er am Ende des Cons das hierfür aufgewandte Geld bei der Orga abgeben. Die Materialkosten berechnen sich aus dem Gewicht der Nah- oder Fernkampfwaffe geteilt durch 50 gr. multipliziert mit dem jeweiligen Preis. Was den Verkaufspreis einer Nah- oder Fernkampfwaffe angeht, so muss jeder Schmied selbst bestimmen, wie viel er von seinem Kunden verlangen möchte.

- 1 EP: Der Charakter kann einfache Reparaturen sowohl an einhändigen Nahkampfwaffen und Bögen, sowie Wurfaffen vornehmen. Pro 50 gr. Gewicht der Waffe benötigt er 5 Minuten für die Reparatur.
- 2 EP: Der Charakter kann alle einhändigen Nahkampfwaffen und Bögen, sowie Wurfaffen selber herstellen. Pro 50 gr. Gewicht der Waffe benötigt er 1 Minuten für die Herstellung. Zudem ist er in der Lage alle Arten von Waffen zu reparieren. Außerdem kann er Waffen, die dem Zauber „Metallfraß“ zum Opfer gefallen sind, wiederherstellen. Pro 50 gr. Gewicht der Waffe benötigt er 5 Minuten für die Reparatur.
- 3 EP: Der Charakter kann alle Arten von Waffen selbst herstellen und natürlich auch reparieren. Pro 50 gr. Gewicht der Waffe benötigt er 15 Minuten für die Herstellung. Pro 50 gr. Gewicht der Waffe benötigt er 5 Minuten für die Reparatur.
- 5 EP: **Voraussetzungen:** Metallurgie
Der Charakter hat das theoretische Wissen, magische Materialien zur Herstellung von Waffen zu bearbeiten. Dafür benötigt er evtl. besondere Schmieden. Die Zeitdauer für das Herstellen einer Waffe aus magischem Material beträgt 3 Minuten pro 50 Gramm. Pro 50 gr. Gewicht der Waffe benötigt er 5 Minuten für die Reparatur.

Magische Materialien erfordern bei der Reparatur keinen weiteren Materialaufwand. Die Zeitdauer richtet sich nach der Art der Rüstung. Weitere Informationen sind im **Kapitel 8 im Buch der Regeln** zu finden.

Material	Herstellung	Reparatur
Stein	1 Km / 50 gr.	1 Km / 50 gr.
Holz	2 Km / 50 gr.	1 Km / 50 gr.
Knochen (Elfenbein)	4 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Bronze	6 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Kupfer	7 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Eisen	8 Km / 50 gr.	2 Km / 50 gr.
Stahl	2 Sm / 50 gr.	1 Sm / 50 gr.
Silber	1 Sm / 50 gr.	2 Sm / 50 gr.
Gold	5 Sm / 50 gr.	1 Sm / 50 gr.
Platin	10 Sm / 50 gr.	2 Sm / 50 gr.
Titan	15 Sm / 50 gr.	3 Sm / 50 gr.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Da Larpwaffen natürlich nicht so viel wie eine übliche Eisen- oder Stahlwaffe wiegen, ist hier eine Tabelle mit dem entsprechenden Gewicht der Waffen angeführt.

Waffentypus	Gewicht
Einhandwaffe, klein, Klinge	50 gr. – 2 kg
Einhandwaffe, klein, Wucht	2 – 4 kg
Einhandwaffe, groß, Klinge	3 – 5 kg
Einhandwaffe, groß, Wucht	4 – 6 kg
Zweihandwaffe, Klinge	6 – 8 kg
Zweihandwaffe, Wucht	8- 1 kg
Stangenwaffen	3 – 6 kg
Wurfaffen	50 gr. – 1 kg
Bögen	1 – 2 kg
Armbrüste	3 – 5 kg
Pfeile und Bolzen, pro Stück	10 gr.

Wunden verbinden

Kosten in EP	1
--------------	---

Diese Fertigkeit umfasst das Wissen und die Praxis, eine frische Wunde zu versorgen. Ein Charakter mit der Fertigkeit „Wunden verbinden“ kann zwar nicht wie ein Heiler den Heilungsprozess einer Verletzung beschleunigen, aber er besitzt einige wichtige Grundkenntnisse in Erster Hilfe, die es ihm erlauben, einen Verband fachmännisch anzulegen und somit die Blutung zu stoppen, was zu einer recht zügigen Genesung beiträgt. Eine verbundene Wunde heilt einen Lebenspunkt pro 12 Stunden. (siehe auch **Kapitel 4 im Buch der Regeln**). Nach dem Verbinden einer Wunde sollte ein Charakter noch ein wenig Ruhen, da sonst seine Wunden wieder aufbrechen könnten.

4.1.1 Tabellarische Übersicht:

Fertigkeit	Kosten in EP	Beschreibung
Beutelschneiden	2	Der klassische Taschendiebstahl
Edelsteinkunde	1	Das Wissen um Edelsteine
Feuer entzünden	1	Charakter kann ein Feuer entzünden
Fesseln/Entfesseln	1 - 10	Charakter kann andere fesseln und Fesseln lösen
Foltern	3	Charakter kann die Folter als Informationsbeschaffung nutzen
Gegenstände herstellen	1 - 5	Charakter kann Schmuck und andere Gegenstände herstellen sowie reparieren
Geheimschriften	5	Charakter kann Schriften kodieren und dekodieren
Geschichte, Mythen & Legendenkunde	1 - 10	Charakter kennt Geschichten und Legenden
Heilen	2	Charakter ist in der Lage, Verletzte fachkundig zu versorgen
Hypnose	5	Charakter kann einen anderen hypnotisieren
Krankheiten heilen	1 - 5	Charakter kann Krankheiten heilen
Kräuter & Giftekunde	1	Charakter besitzt das nötige Wissen über in der Natur vorkommende Zutaten für die Alchemie, die Giftekunde und die Heilkunde
Medikus	5	Charakter kann Knochenbrüche heilen und die normale Heilung beschleunigen
Metallurgie	1	Charakter besitzt Wissen über normale und magische Metalle
Ortskenntnis	2	Charakter besitzt Basiswissen über die Gegend, die er besucht
Rüstung / Schilde herstellen & reparieren	1 - 5	Charakter kann Rüstungen und Schilde herstellen sowie reparieren
Schlösser herstellen	1 - 10	Charakter kann Schlösser herstellen
Schlösser öffnen	1 - 10	Charakter ist in der Lage, verschlossene Truhen oder Türen zu öffnen
Sprachen	1	Charakter kann zusätzliche Sprache entweder sprechen oder lesen
Waffen- und Rüstkunde	1	Charakter besitzt Wissen über Waffen und Rüstungen
Waffen herstellen & reparieren	1 - 5	Charakter kann Waffen herstellen und reparieren
Wunden verbinden	1	Charakter kann Blutungen mittels Verbände stoppen



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

4.2 Fallenkunde

Fallenkunde

Kosten in EP	Variabel
--------------	----------

Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, Intime - Fallen herzustellen oder auch zu entschärfen. Vorweg ist zu beachten, dass solche Fallen niemals eine reale Gefahr für andere Spieler oder auch den Fallenkunde selbst darstellen dürfen.

Fallen im LARP können in drei verschiedenen Größen gebaut werden, als kleine, die z.B. eine Schatulle schützt, als mittlere, mit der eine Tür oder eine Truhe gesichert werden kann oder als große, die in eigens dafür vorgesehenen Räumen oder speziell geeigneten Örtlichkeiten im Freien installiert werden müssen. Jede Fallengröße oder -art kann mit speziell dafür vorgesehenen Attributen versehen werden, die dem Opfer mehr oder weniger großen Schaden zufügen. Zu diesen Attributen gehören z.B. Gas und Verstümmelung, die bewirken, dass die so ausgestattete Falle entweder einen kleinen Giftgasnebel ausstößt oder gar ein Körperteil des Opfers verstümmelt oder abtrennt.

Um Fallen zu bauen, benötigt der Charakter neben der Grundfertigkeit „Kleine Fallen“, „Mittlere Fallen“ oder „Große Fallen“ auch die erwünschten Attribute, um diese Fallen auszustatten.

Beispiel: Ragnar, ein passionierter Fallenkunde, der sich auf große Fallen spezialisieren will, muss sowohl die 2 EP für die Grundfertigkeit „Große Fallen“ als auch die EP für die gewünschten Attribute aufwenden. Er entscheidet sich für Schaden 5, was ihn 5 EP kostet, Verstümmelung für 3 EP und Gefangennahme für 2 EP. Die Gesamtsumme für seine Fertigkeit „Fallen stellen“ beläuft sich daher auf 12 EP. Nun kann er große Fallen bauen, die 2 bis 5 Schadenspunkte verursachen, das Opfer gefangen setzen oder es gar töten, sollte sein Kopf versehentlich vom Körper getrennt werden.

Charaktere, die sich das Wissen um die Fallenarten und deren Attribute erworben haben, können solche natürlich auch entschärfen, sofern sie diese auch hätten herstellen können.

Beispiel: Ragnar kann eine große Falle, die das Opfer nicht nur gefangen nimmt, sondern es auch noch tötet, auch entschärfen, weil er dessen Mechanismus versteht.

Fehlt dem Charakter jedoch ein Attribut, mit dem die betreffende Falle ausgestattet ist, so wird diese automatisch ausgelöst.

Beispiel: Ragnar trifft auf eine große Falle mit Flächeneffekt und Gefangennahme. Auf das Attribut „Gefangennahme“ versteht er sich zwar und kann es daher entschärfen, aber der „Flächeneffekt“ ist ihm fremd. Ragnar löst die Falle unglücklicherweise mit allen daraus resultierenden Folgen aus.

Jeder Fallentypus kann nur mit einer bestimmten maximalen Anzahl von Attributen ausgestattet werden, abhängig von ihrer Größe. Die minimale Attributsanzahl beträgt jedoch immer eins.

4.2.1 Typus

- Kleine Fallen passen in eine Schatulle oder ein Vorhängeschloss.
- Mittlere Fallen schützen eine Tür, einen Schrank oder eine Truhe.
- Große Fallen sind speziell angelegte Fallgruben, Fußangeln, Netze, Speerfallen, Ballisten mit Selbstauslöser oder ähnliches.

Jeder einzelne Fallentypus muss einzeln erworben werden.

Typus	Kosten in EP	Attributsarten	Attributsanzahl
Kleine Fallen	2	Alarm, Nadel, Schaden (1), Gas	1
Mittlere Fallen	5	Alarm, Nadel, Schaden (1-3), Gas, Gefangennahme	2
Große Fallen	10	Alarm, Schaden (2-6), Gefangennahme, Flächeneffekt (1-3), Verstümmelung	3

4.2.2 Attributsarten

Mit diesen darf abhängig von ihrer Größe eine Falle ausgestattet werden.

Solange die maximale Anzahl an Attributspunkten pro Fallentyp nicht überschritten werden, darf eine Falle frei gestaltet werden. Innerhalb der Attributsarten können diese aufgestockt werden.

Alarm

Kosten in EP	1
--------------	---

Wird eine so geschützte Falle ausgelöst, so ertönt ein Signal auf Zimmerlautstärke.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Nadel

Kosten in EP	2
--------------	---

Aus der Falle schießt eine kleine Nadel hinaus, die mit Gift präpariert werden kann. Das Gift muss sich der Fallensteller zuvor besorgt oder selbst mit der Fertigkeit „Giftkunde“ hergestellt haben. Das Gift besitzt die in dem **Kapitel 4.5** beschriebenen Eigenschaften. Nur Wundgifte (auch Komponentengifte auf Wundgiftbasis!) können auf eine Nadel aufgetragen werden. Trägt das Opfer Handschuhe, so dringt die Nadel nicht hindurch, es sei denn, die Falle besitzt zusätzlich das Attribut „Schaden“. Es helfen nur Schutzpunkte gegen diesen Schaden, weder Rüstung (auch keine magische!) noch Gewandtheitspunkte.

Schaden

Kosten in EP	2 oder 4
--------------	----------

An der Falle sind kleine Messer, Klingen, Äxte bis hin zu Fallbeilen angebracht, die dem Opfer schmerzhaft Wunden zufügen. Diese Fallen verursachen immer 1 Schadenspunkt. Kleine und mittlere Fallen verursachen immer nur an einem Körperteil Schaden, große sogar an zwei benachbarten.

Gas

Kosten in EP	3
--------------	---

Beim Auslösen der Falle wird eine kleine Gaswolke ausgestoßen, die ein Opfer einhüllt. Zu beachten ist, dass der Fallensteller wie bei dem Attribut „Nadel“ sich das Gift besorgt oder selbst hergestellt haben muss. Nur pulverisierte Kontaktgifte können in dieser Falle platziert werden.

Gefangennahme

Kosten in EP	3
--------------	---

Fallen mit diesem Attribut setzen das Opfer gefangen. Bei der schwächeren Version kann sich das Opfer nach 15 Minuten selbst befreien, bei der höheren Version benötigt es fremde Hilfe.

Flächeneffekt

Kosten in EP	5
--------------	---

Mit diesem Attribut verursacht eine Falle 2 Schadenspunkte bei allen, die sich in 3 m Umkreis befinden, wenn sie ausgelöst wird. Es helfen nur Schutzpunkte gegen diesen Schaden, weder Rüstung (auch keine magische!) noch Gewandtheitspunkte.

Verstümmelung

Kosten in EP	5
--------------	---

Fallen mit diesem Attribut amputieren oder zerschmettern ein Körperteil des Opfers, wenn sie ausgelöst werden. Klingen verursachen Amputationen, stumpfe Gegenstände oder Waffen zerschmettern das betroffene Körperteil.

Mögliche Kombinationen

Kleine Fallen	Alarm & Nadel	Mittlere Fallen	Alarm & Nadel
	Alarm & Schaden		Alarm & Schaden
	Alarm & Gas		Alarm & Gas
	Nadel & Schaden		Alarm & Gefangennahme
			Nadel & Schaden
Große Fallen	Alarm & Schaden		Schaden & Gefangennahme
	Alarm & Gefangennahme		Gas & Gefangennahme
	Alarm & Verstümmelung		
	Alarm & Flächeneffekt		
	Schaden & Gefangennahme		
	Schaden & Verstümmelung		
	Schaden & Flächeneffekt		
	Gefangennahme & Verstümmelung		
	Gefangennahme & Flächeneffekt		
	Flächeneffekt & Verstümmelung		

Attributsanzahl



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Diese gibt die maximale Anzahl an Attributen an, mit denen eine Falle ausgestattet werden darf. Schaden und Flächeneffekt zählen, auch wenn sie mehr als einen Punkt Schaden verursachen, jeweils als ein Attribut. Die minimale Anzahl von Attributen für alle Fallen ist 1.

Zeitaufwand

Für den Bau von Fallen benötigt ein Charakter, abhängig von der Größe der Falle, unterschiedlich viel Zeit. Eine kleine und mittlere Falle kann er in einer Anzahl von Minuten aufbauen, die deren Stärke entspricht. Für eine große Falle benötigt er die Stärke der Falle mal zwei in Minuten. Die Stärke einer Falle errechnet sich aus der Summe der EP des Typus plus der in ihr eingebauten Attribute.

Beispiel: Für eine kleine Falle mit den Attributen „Schaden“ und Nadel“ benötigt ein Fallensteller daher 3 Minuten.

Um eine Falle zu entschärfen, benötigt ein Charakter jedoch nur die Hälfte der Zeit, die eine Konstruktion derselben in Anspruch nehmen würde.

Zur Darstellung von Fallen im LARP

Wichtig ist, wie bereits vorher erwähnt, dass eine LARP-Falle niemals eine reale Gefahr für den Teilnehmer eines Cons darstellen darf. Obwohl es nicht zwingend notwendig ist, dass ein Charakter mit dieser Fertigkeit eine wirklich funktionstüchtige Falle herstellt, sollte diese jedoch vor allen Dingen logisch sein und besonders bei großen Exemplaren auch einiges an Material verbrauchen. So könnte ein Charakter eine Tür z.B. mit einer Glocke als Alarm versehen oder in ein Kästchen einen Zahnstocher als Nadel hineinlegen. Netze und getarnte Intime - Fallgruben im Wald sind ein gutes Beispiel für große Fallen. Besondere Vorsicht ist bei Stolperdrähten geboten. Im Zweifelsfall hat der Spieler hier einen sehr dünnen Faden zu wählen, der eher zerreißt, als dass ein potenzielles Opfer sich verletzt.

Jede Falle muss mit einem Zettel versehen werden, der in einem geschlossenen Umschlag steckt. Auf diesem hat der Spieler die Stärke und genaue Funktionsweise der Falle zu beschreiben, an der das Opfer genau erkennen kann, ob die Falle es getroffen oder es noch einmal Glück hatte. Vor allem Fallen mit dem Attribut „Verstümmelung“ oder „Nadel“ kann das Opfer mit genügend Vorsicht nämlich auch umgehen. Schützt die Falle ein Schloss, so muss der Spieler zusätzlich noch eine rote Murmel in den Beutel, der das Schloss symbolisiert, hineinstecken. Findet ein Spieler einen solchen Umschlag, so muss er ihn auf jeden Fall öffnen. Auch wenn er selbst Fallenkunde besitzt und die Falle entschärfen möchte, muss er den Umschlag öffnen. Anhand der aufgeführten Art der Falle sowie deren Attribut oder Attribute kann er nun sehen, ob es ihm gelingt, die Falle zu entschärfen oder nicht. Besitzt er nicht das Wissen um den Typus und alle Attribute der Falle, so kann er sie nicht entschärfen. Ein gescheiterter Versuch, eine Falle zu entschärfen, löst diese automatisch aus.

4.2.3 Tabellarische Übersicht

Fertigkeit	Kosten in EP	Beschreibung
Kleine Fallen	2	Kleine Falle mit einem Attribut
Mittlere Fallen	5	Kleine Falle mit zwei Attributen
Große Fallen	10	Kleine Falle mit drei Attributen
Alarm	1	Falle löst Alarm aus
Nadel	2	Eine Giftnadel kommt aus der Falle
Schaden	2 oder 4	Die Falle verursacht einfach Schaden
Gas	3	Eine Falle mit giftigem Gas
Gefangennahme	3	Die Falle nimmt das Opfer gefangen
Flächeneffekt	5	Die Falle verursacht Schaden mit Flächeneffekt
Verstümmelung	5	Die Falle verstümmelt das Opfer



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

4.3 Alchemie

Alchemie ist eine Wissenschaft, die eine Mischung aus moderner Chemie, Magie, Spiritualität, Kräuterkunde und Mystik darstellt. Durch eine Kombination dieser Komponenten ist ein Alchemist in der Lage, die verschiedensten Effekte mit seinen Tränken zu erzeugen. Ein Magier, der alchemistisch tätig ist, wird sich stark auf seine Kenntnisse der Magie stützen, während ein Priester sich durch seinen Glauben und seine Gottheit leiten lassen könnte. Ein Druide dagegen wird wohl eher auf die mystischen Kräfte der Natur zurückgreifen. Es gibt also viele verschiedene Möglichkeiten, die Alchemie, um das bloße Sammeln von Kräutern herum zu erweitern.

Auf Grund dieser Besonderheit sind diese Tränke nicht mit Giften zu vergleichen, da sie selbst ein wenig Magie in sich tragen und mehr sind als eine reine Mischung von Pflanzen und anderer Ingredienzien. Daher wirkt auch die eventuell vorhandene Giftimmunität eines Charakters nicht gegen die komplexe Struktur alchemistischer Tränke.

Ein Alchemist verfolgt meist ein höheres Ziel. Dabei kann es sich um den bloßen Erwerb neuer Rezepte oder auch die Suche nach etwas Höherem wie dem ewigen Leben oder dem Stein der Weisen handeln. Er könnte beispielsweise dieses Urelement dazu nutzen wollen, um Gold zu erschaffen oder ein Mittel gegen alle Krankheiten und Wunden zu finden.

Alchemie muss in verschiedenen Grundfertigkeiten erlernt werden. Diese stellen das Basiswissen des Alchemisten da. Ein Lehrling benötigt keinerlei Vorbildung, muss aber die Grundfertigkeit auf 1 erlernen. Alchemist wird man, nachdem der Charakter 5 EP in Tränken erlernt hat. Dann ist er in der Lage komplexere Tränke zu mischen und kann seine Grundfertigkeit auf 5 steigern. Der Alchemikus wiederum stellt die letzte Stufe der Alchemisten da. Sie kann nur erreicht werden, wenn ein Charakter 10 EP in Tränken erlernt hat. Ein Alchemikus kann seine Grundfertigkeit auf 10 steigern.

Grundfertigkeit Alchemie	
Lehrling	
Kosten in EP	2
Tränke	Darf Tränke bis 2 EP erlernen
Konservierung	Kann Tränke für ein Viertel aller Alchemie – EP aufbewahren
Trankkunde	Kann alle von ihm gelernten Tränke bis zu seiner Stufe identifizieren
Alchemist	
Kosten in EP	5
Voraussetzung	20+ EP in Lehrlingstränken + Prüfung
Tränke	Darf Tränke bis 4 EP erlernen
Konservierung	Kann Tränke für die Hälfte seiner Alchemie - EP aufbewahren
Trankkunde	Kann alle Tränke, die ihm bekannt sind, sowie alle Lehrlingstränke identifizieren
Alchemikus	
Kosten in EP	10
Voraussetzung	50+ EP in T Lehrlings- und Gesellentränken + Prüfung
Tränke	Darf alle Tränke erlernen
Konservierung	Kann Tränke in Höhe seiner gesamten Alchemie - EP aufbewahren
Trankkunde	Kann alle Tränke identifizieren, andere Substanzen benötigen weiterhin Experimente

Zutaten

Generell benötigt ein Alchemist für die Zubereitung seiner Tränke exotische mineralische, natürliche oder pflanzliche Ingredienzien. Diese stehen ihm nicht in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung. Nach ToF sind keine festgelegten Zutaten für einen bestimmten Trank vorgeschrieben, daher muss ein Alchemist selbst die passenden Zutaten für seinen Trank finden, und diese in der freien Natur suchen und/oder von einem anderen Alchemisten erwerben.

Das Regelwerk gibt nicht vor, welche Zutat für welchen Trank genutzt wird, allerdings wird durch das Regelwerk die Anzahl der für einen Trank benötigten Zutaten bestimmt. Daher ist es notwendig, dass ein Alchemist sich auf die Suche nach den Zutaten begibt. Diese werden von der Orga vorher in der Umgebung verteilt. Ohne die Fertigkeit „Kräuter & Giftkunde“ kann er keine Zutaten identifizieren und ihre Stärke ermitteln.

Es gibt einfache, mittlere, starke und seltene Zutaten, je nach Art des Trankes ist eine bestimmte Anzahl an Zutaten nötig.

Übliche Verkaufspreise für Tränke sind: EP-Kosten des Tranks x1 bis x2, also würde ein Heiltrank, der einen LP wiederherstellt, zwischen 2 und 4 SM kosten, wofür der Alchemist, wenn er die Zutaten bei einem anderen Alchemisten kauft, ca.5 KM – 1 SM bezahlt. Normale Zutaten für die Tränke können nur während der tatsächlichen Spieldauer eines Cons erworben werden.

Noch eine Anmerkung: Da natürlich viele Zutaten eines alchemistischen Trankes **nicht** für den Menschen genießbar sind, muss der Alchemist den tatsächlichen Trank, den ein anderer Spieler oder er selbst zu sich nimmt, mit essbaren Lebensmitteln zubereiten. Solche Zutaten, z.B. Brausepulver, Tees, Zucker, Salz usw., die gewährleisten, dass andere Spieler oder er selbst sich keine Vergiftung zuziehen, darf der Alchemist selbstverständlich unbegrenzt mitnehmen.

Achtung: Alchemistische Tränke dürfen keinen Alkohol enthalten. Bitte benutzt möglichst auch kein Öl und nicht zu viel Salz.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Das Brauen von Tränken

Ein Alchemist verbringt die meiste Zeit mit der Zubereitung der diversen Tränke. Die Zubereitung eines Trankes dauert die doppelte EP - Zahl des Trankes in Minuten. Diese Zeit verbringt der Alchemist damit, gesammelte Kräuter vorzubereiten und zu bearbeiten, Wasser zu erhitzen, die Zutaten aufzukochen und dabei zu vermischen. Der Fantasie sind hierbei kaum Grenzen gesetzt. Er könnte die Zutaten auch „weihen“ oder sie besingen, je nach Ausrichtung seiner Profession.

Ein Alchemist ist auch in der Lage, mehrere Portionen eines Trankes auf einmal herzustellen. Für die erste Portion braucht er also die normale Zeit. Für jede weitere Portion erhöht sich der Faktor um eins.

Anzahl Tränke	Zeitdauer
1 Portion	3x EP – Zahl in Minuten
2 Portionen	4x EP – Zahl in Minuten
3 Portionen	5x EP – Zahl in Minuten

Mehr Portionen herzustellen, ist für einen Alchemisten allein zu gefährlich.

Hat der Alchemist jedoch einen Assistenten, der ihm hilft, oder braut er mit einem anderen Alchemisten zusammen (der über alchemistische Fähigkeiten verfügt und der Trank höchstens eine Stufe über seinem derzeitigen Wissen liegt, also ein Lehrling kann nicht bei Meistertränken helfen), so verringert sich die Brauzeit erheblich. Bei 2 Alchemisten verringert sich die Brauzeit um eins. D.h. 2 Alchemisten brauchen für:

Anzahl Tränke	Zeitdauer
1 Portion	1x EP – Zahl in Minuten
2 Portionen	2x EP – Zahl in Minuten
3 Portionen	3x EP – Zahl in Minuten

Wichtig: Für die Berechnung der Brauzeiten wird jeder Alchemist als Einzelperson gezählt, obwohl sie natürlich im Spiel zusammenbrauen. Die Alchemisten brauen also, als ob sie Einzelpersonen wären.

Beispiel: *Drei Alchemisten, wollen 9 Heiltränke der Stärke 1 herstellen.*

Für 9 Heiltränke würde ein Alchemist allein 15 Minuten benötigen, nämlich 5 Minuten für je drei Tränke. Zwei Alchemisten benötigen 5 Minuten, nämlich 3 Minuten für 3 Tränke (jeder Alchemist braut in dieser Zeit drei) und 3 für die verbliebenen drei (wobei einer 2 (für 2 Tränke) und einer 1 Minuten (für einen Trank) beschäftigt ist), die sie als 2 und eine Portion herstellen müssen.

Damit mehrere Alchemisten eine solche Menge an Tränken in so kurzer Zeit zusammen herstellen können, brauchen sie eine spezielle Ausrüstung, ein einfacher Mörser und ein Kessel über dem Feuer reicht dazu nicht mehr aus. Näheres hierzu im folgenden Abschnitt.

Die Ausrüstung eines Alchemisten

Die Grundausrüstung eines Alchemisten besteht zumeist aus verschiedenen Töpfen, Flaschen und Behältern, einem Mörser zum Zerkleinern der Zutaten, einem Kessel zum Erhitzen derselben sowie verschiedener Gerätschaften, um den Sud abzuseihen und fertig zu stellen. Brauen zwei oder drei Alchemisten zusammen, so brauchen sie ein vollständiges (möglichst aber noch tragbares Labor!), das die unterschiedlichsten Kolben, Phiolen, Abkochvorrichtungen, usw. umfasst und weit über das Maß der Grundausstattung hinausgeht und auch sollte. Wer Schwierigkeiten hat, sich ein solches Labor vorzustellen, sollte einmal an den Chemieunterricht in der Schule zurückdenken, in dem auch die verschiedensten Geräte zum Einsatz kamen. Der Fachhandel bietet solche Utensilien im Allgemeinen dem interessierten LARP - Alchemisten an.

Außerdem braucht ein Alchemist ein gewisses Maß an Wissen und Erfahrung im Umgang mit diesen Utensilien und den benötigten Kräutern und Pflanzen. Hinzu kommen noch die Rezepte, die der Alchemist im Laufe seines Lebens einzeln erwirbt.

Bemerkung: Labore müssen von der Orga abgenommen werden, damit sie zur schnelleren Herstellung von Tränken genutzt werden dürfen. Dieses gilt nur für eine Nutzung ab 3 Alchemisten, die zusammenbrauen und die stark reduzierte Brauzeit nutzen wollen.

Für alle Tränke gilt: Eine Portion (Salbe, Flüssigkeit, Paste, Puder etc.) muss ein Volumen von mindestens 0,04l (ca. ein Schnapsglas) pro Portion haben.

Labore können auch variieren. Schamanistische Alchemisten tanzen evtl. um ihre Feuer und werfen Runensteine, während Akademiealchemisten eher altehrwürdige Labore bevorzugen,



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Das Kombinieren von Tränken

Alchemistische Tränke sind derart komplex und instabil, dass sie durch Hinzufügen fremder Stoffe ihre Wirkung verlieren. Grundsätzlich gilt: Wenn ein Trank nachträglich mit einer anderen Substanz, beispielsweise einem anderen Trank oder Gift oder auch Alkohol, gemischt wird, verliert er seine Wirkung und wird unbrauchbar. Eine Ausnahme bilden dabei lediglich Tränke derselben Art und Stärke.

Beispiel: 2 Heiltränke 1 zusammengegossen ergeben zwei Portionen Heiltrank 1 in einer Flasche.

Ein Heiltrank 1, der mit einem Heiltrank 2 gemischt wird, verliert, ebenso wie der andere Trank, seine Wirkung.

Es ist jedoch möglich, Langzeittränke bereits beim Mischen zu kombinieren (Regenerationstrank 1 + Liebestrank 1). Dafür benötigt der Alchemist in diesem Fall 4 Minuten, da er die Zeit für das Brauen beider Tränke aufbringen muss.

Grundsätzlich unmöglich ist es aber, Alchemie und Gifte zu vermischen, da beides so komplex ist, dass es sich gegenseitig aufhebt.

Haltbarkeit von Tränken

Alchemistische Tränke sind sehr instabil. Ein Charakter ohne Wissen in der Alchemie kann nur einen (max. 6 EP) Trank über einen längeren Zeitraum hinweg aufbewahren (2 Cons). Ein Alchemist ist - in Abhängigkeit von seiner Stufe - in der Lage, eine bestimmte Anzahl von Tränken zusätzlich zu konservieren und sie so für längere Zeit bei sich zu tragen.

Ein einfacher Alchemist kann Tränke im Wert des vierten Teils seiner EP in Tränken konservieren. Ein Alchemist kann Tränke im Wert der Hälfte seiner EP und ein Alchemikus im Wert seiner vollen EP in Tränken konservieren. Die EP beziehen sich hier nur auf die für die Rezepte aufgewandten Punkte, nicht die Grundfertigkeit in Alchemie.

Identifizierung von Tränken

Ein Alchemist kann durch verschiedene Untersuchungen und Experimente Tränke identifizieren. Einem Lehrling ist es möglich, durch Experimente ihm bekannte Tränke bis zu seiner Stufe zu identifizieren (Tränke bis 2 EP). Für die Analyse eines Trankes benötigt ein Lehrling die Stärke des Trankes in Minuten.

Ein Alchemist kann alle ihm bekannten Tränke der Gesellenstufe sowie alle Lehrlingstränke durch eine Geruchs- und Geschmacksprobe identifizieren. Andere Tränke der Gesellenstufe kann er durch Experimentieren versuchen zu identifizieren. Er kann darüber hinaus versuchen, höhere Tränke zu identifizieren. Dieses dauert sehr lange und muss nicht unbedingt von Erfolg gekrönt sein. So ein Experiment muss immer bei der Orga angemeldet werden und ist mit besonderen Gefahren verbunden. Für die Analyse eines Trankes benötigt der Alchemist die Hälfte der Trankstufe in Minuten, für ihm nicht zugängliche Tränke allerdings deutlich länger.

Ein Alchemikus ist, dank seiner großen Erfahrung, sogar in der Lage, alle hier angegebenen, alchemistischen Tränke durch eine Geruchs- und Geschmacksprobe zu identifizieren. Bei anderen, ihm unbekannten Substanzen kann er versuchen, diese durch Experimente zu analysieren. So ein Experiment muss immer bei der Orga angemeldet werden und ist mit besonderen Gefahren verbunden. Für die Analyse eines Trankes benötigt der Alchemikus ein Viertel der Trankstufe in Minuten, können bei besonderen Substanzen allerdings auch erheblich länger dauern.

Tränke, die sich bereits im Körper einer Person befinden, können anhand des ihnen entnommenen Blutes identifiziert werden. Dafür muss der Alchemist der Person eine ausreichende Menge Blut abzapfen (0,1 l). Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass das Identifizieren eines Trankes auf diese Weise eine recht langwierige Prozedur ist. Die Analyse erfordert die EP des Trankes in Minuten. Bei geringen Mengen Blutes (einige Tropfen) dauert es entsprechend länger. Bei großen Mengen und zusätzlichen Alchemisten verkürzt sich die Zeit natürlich (Orgaentscheidung). Ein Trank kann selbstverständlich nur während seiner Wirkungsdauer analysiert werden.

Beispiel: Versucht ein Alchemist, anhand einer ausreichenden Menge Blutes einen Resistenztrank der Stärke 5 nachzuweisen, braucht er dazu ca. 5 Minuten. Er wird bereits nach kurzer Zeit feststellen, dass ein Trank seine Wirkung im Körper entfaltet. Da der Trank jedoch nur noch eine halbe Stunde lang wirkt, bleibt es ihm verwehrt, die Art des Trankes nachzuweisen. Sollte er jedoch länger wirken, wird er ihn identifizieren und kann dann versuchen, mit erneutem Zeitaufwand dessen Zusammensetzung herauszufinden.

Sollte die Orga zustimmen, kann er auch durch die Analyse eines Trankes diesen erlernen. Der Charakter muss die erforderlichen EP dafür trotzdem aufwenden.

Achtung: Die Art der Blutanalyse bleibt dem Lehrling verwehrt, da ihm dazu die nötige Erfahrung fehlt. Ansonsten gilt für die Blutanalyse dieselbe Beschränkung wie für Tränke bezüglich der Stufe des Alchemisten (siehe oben).

Bei Blutanalysen ist grundsätzlich eine Orga oder SL hinzuzuziehen. Generell wird zunächst die stärkste Wirkung des Trankes analysiert. Danach folgen (bei kombinierten Tränken) alle weiteren Wirkungen.

Ein Alchemist ohne Giftkunde kann niemals die Art oder Stärke eines Giftes durch die hier beschriebene Analyse erkennen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Die Anwendung

Der Alchemist ist nicht darauf beschränkt, „nur“ Tränke herzustellen. Er kann auch Salben oder Tabletten herstellen und diese verabreichen. Eine Salbe empfiehlt sich beispielsweise, um ein einzelnes Körperteil zu betäuben, da die Wirkung eines Trankes den gesamten Körper betreffen würde. Ein Alchemist kann auch „Heiltränke“ in Form von Salben herstellen, da er unter Umständen auf einen Verletzten trifft, der nicht mehr in der Lage ist, einen Trank zu schlucken.

Die Wirkung der Tränke

Grundsätzlich wirkt jeder Trank fast sofort im Körper, nachdem er verabreicht wurde. Er braucht nur einige Minuten, bis die Wirkung sich entfalten und den Körper beeinflussen kann. Dabei gilt, dass nur ein Trank mit Langzeitwirkung im Körper aktiv sein kann. Dies kommt daher, dass die Tränke den Körper stark beeinflussen, sei es dadurch, dass sie langfristig die regenerativen Kräfte des Körpers steigern oder die Physiognomie derart verändern, dass das Individuum eine bestimmte Zeit resistent gegen beispielsweise Feuer wird. Folgt ein zweiter derartiger Trank (d.h. ein Feuerresistenztrank), beendet er die Wirkung des ersten, da seine Konzentration hochprozentiger und „frischer“ ist, und entfaltet seine eigene. Erhält ein Charakter jedoch einen andersartigen Trank, so entfaltet dieser seine Wirkung nicht. Tränke ohne Langzeitwirkung haben darauf jedoch keinen Einfluss, da sie nur kurz und an bestimmten Stellen des Körpers wirken, wie z.B. ein Heiltrank.

Gifte, Drogen und Alkohol haben in diesem Fall keinen Einfluss auf die Wirkung der Tränke, da sie auf eine andere Art und Weise wirken.

4.3.1 Rezepte

Die Kosten für ein Rezept sind absolut, d.h. die Kosten für ein höheres Rezept darf der Charakter mit den Kosten des niedrigeren Rezeptes verrechnen.

Bevor ein komplexeres Rezept einer Kategorie erlernt werden darf, muss der Alchemist zuerst die niederen erlernt haben. Dies gilt nicht, wenn es nur ein Rezept in einer Kategorie gibt.

Beispiel: Um einen mittleren Erdresistenztrank zu erlernen, muss der Alchemist zuerst den niederen erlernt haben.

4.3.1.1 Kategorie: Heilung

Die Heilung ist wohl das bekannteste Aufgabengebiet eines Alchemisten. Pflanzen, die ein gewisses Maß anheilenden Kräften besitzen, vermag er durch die Kunst der Alchemie zusammenzufügen und so zu bearbeiten, dass daraus ein mächtiger Heiltrank entstehen kann. **Nach Einnahme eines Heiltrankes muss ein Charakter 1 Minuten Ruhen, da sonst seine Wunden sofort wieder aufbrechen.**

Beruhigungsmittel

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Körper / Körperteil	Zutaten	2 einfache

Der Geist der Person wird beruhigt und ihre Schmerzen werden gestillt. Des Weiteren kann man damit langsam betäubt werden. Dies ist sehr praktisch bei Operationen oder schweren Behandlungen. Das Beruhigungsmittel kann auch auf einzelne Körperteile auftragen werden, um nur dieses zu betäuben. Dieser Trank bewirkt jedoch keine gänzliche Lähmung, denn er entfaltet nur langsam seine Wirkung und der Charakter kann sich noch bewegen, reden und handeln. Als erwünschter Nebeneffekt besitzt der Patient lediglich ein leicht getrübbtes Wahrnehmungsvermögen.

Freier Geist

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank befreit den Charakter von der Wirkung eines Beherrschungszaubers der niederen Sphäre, der seinen Geist (nicht seinen Körper!) beeinflusst. Der Trank kann jedoch auch vorbeugend getrunken werden, wodurch der erste niedere geistige Beeinflussungszauber, der auf den Charakter gesprochen wird, wirkungslos ist. Auf körperliche oder geistige Beeinflussungszauber der höheren Sphäre wirkt der Trank nicht.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Heiltrank I

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper / Wunde	Zutaten	1 einfache

Dieser Trank heilt pro 1 Punkte Trankstärke einen LP permanent. Er kann jedoch auch als Stärkungstrank 2 LP für drei Stunden vorübergehend wiederherstellen. Nach Ablauf dieser Zeitspanne bricht die Wunde wieder auf, als wäre sie nicht geheilt worden.

Heiltrank II

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper / Wunde	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Dieser Trank heilt 2 LP. Er kann jedoch auch als Stärkungstrank 4 LP für drei Stunden vorübergehend wiederherstellen. Nach Ablauf dieser Zeitspanne bricht die Wunde wieder auf, als wäre sie nicht geheilt worden.

Heiltrank III

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper / Wunde	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank heilt 4 LP. Er kann jedoch auch als Stärkungstrank 6LP für drei Stunden vorübergehend wiederherstellen. Nach Ablauf dieser Zeitspanne bricht die Wunde wieder auf, als wäre sie nicht geheilt worden.

Krankheitsheiltrank I

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper / Geist	Zutaten	1 einfache, 1 mittlere

Dieser Trank heilt Krankheiten der Stärke 1 und höher.

Krankheitsheiltrank II

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper / Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank heilt Krankheiten der Stärke 2 und höher.

Krankheitsheiltrank III

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper / Geist	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank heilt Krankheiten der Stärke 3 und höher.

Regenerationstrank

Der Regenerationstrank heilt nicht von sich aus, sondern beschleunigt und verstärkt die regenerativen Fähigkeiten des Körpers um ein Vielfaches. Er kann sogar so stark sein, dass einzelne Körperteile wiederhergestellt werden. Da dies ein äußerst langsamer und schmerzhafter Prozess ist, ist es zu empfehlen, dem Patienten zuvor ein schmerzstillendes Mittel zu verabreichen.

Regenerationstrank I

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	4 Stunden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	1 einfache, 1 mittlere

Der Alchemist kann nach diesem Rezept einen Trank brauen, der die natürliche Heilung verdoppelt. Zudem kann der Alchemist einen Knochenbruch behandeln, der dann nach Ablauf von 4 Stunden nach Einnahme oder Applikation des Regenerationstrankes oder –salbe geheilt ist.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Regenerationstrank II

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	2 Stunden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Der Alchemist kann nach diesem Rezept einen Trank brauen, der die natürliche Heilung vervierfacht. Zudem kann der Alchemist einen Knochenbruch behandeln, der dann nach Ablauf von 2 Stunden nach Einnahme oder Applikation des Regenerationstrankes oder –salbe geheilt ist.

Regenerationstrank III

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	12 Stunden oder 1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank Kann abgetrennte Ohren, Nasen, Gliedmaßen oder innere Organe Die Regeneration eines verstümmelten oder abgetrennten Körperteils erfolgt nach Ablauf von 12 Stunden. Der Trank wirkt nur auf eine Verstümmelung zurzeit. Er kann auch zur Heilung von Knochenbrüchen benutzt werden. Diese heilen dann innerhalb von einer Stunde.

Therriac

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 starke, 2 seltene

Dieser Trank beendet sofort alle im Körper bestehenden und andauernden Wirkungen, die durch einen alchimistischen Trank hervorgerufen wurden. Tränke, deren Wirkungsdauer mit „sofort“ angegeben ist, sind hiervon natürlich nicht betroffen. Hat der Charakter keine derartig wirkenden Substanzen im Körper, ist er stattdessen gegen den nächsten Trank immun. Allerdings wirkt das Rezept nicht gegen Effekte der Tränke „Krankheit“ und „Säure“.

Wundbalsam

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache

Eine Person kann durch das Wundbalsam nicht mehr verbluten, da sich die Wunden sofort schließen. Der Trank heilt jedoch keine LP.

4.3.1.2 Kategorie: Stärkung

Der Alchemist ist auch in der Lage, andere Personen zu unterstützen und zu schützen. Dazu verlässt er sich auf sein Wissen über die einzelnen Gebiete und verwendet spezielle Pflanzen oder Kombinationen von Mitteln. So kann er „mystische“ Tränke herstellen, die erstaunliche Wirkungen entfalten können.

Astraltrank I

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache

Dieser Trank gibt einem Magiekundigen 3 MP zurück. Leider stumpft eine magiebegabte Person sehr schnell gegen die Wirkung dieses Trankes ab, so dass ein Charakter maximal einmal pro 24 Stunden seine magischen Fähigkeiten auf diese Weise auffrischen kann. **Wichtig:** Priester, Druiden und Schamanen, die ihre Magie von ihren Göttern, Natur- oder Totemgeistern erhalten, können keinen Nutzen aus diesem Trank ziehen.

Astraltrank II

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank gibt einem Magiekundigen 6 MP zurück. Leider stumpft eine magiebegabte Person sehr schnell gegen die Wirkung dieses Trankes ab, so dass ein Charakter maximal einmal pro 24 Stunden seine magischen Fähigkeiten auf diese Weise auffrischen



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

kann. **Wichtig:** Priester, Druiden und Schamanen, die ihre Magie von ihren Göttern, Natur- oder Totemgeistern erhalten, können keinen Nutzen aus diesem Trank ziehen.

Astraltrank III

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank gibt einem Magiekundigen 10 MP zurück. Leider stumpft eine magiebegabte Person sehr schnell gegen die Wirkung dieses Trankes ab, so dass ein Charakter maximal einmal pro 24 Stunden seine magischen Fähigkeiten auf diese Weise auffrischen kann. **Wichtig:** Priester, Druiden und Schamanen, die ihre Magie von ihren Göttern, Natur- oder Totemgeistern erhalten, können keinen Nutzen aus diesem Trank ziehen.

Gewandtheitstrank

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	12 Stunden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank verleiht einen Gewandtheitspunkt, der nach 12 Stunden wieder verschwindet.

Lederhaut

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	12 Stunden oder bis sie zerstört
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Die Haut des Charakters verändert sich und wird zäh wie Leder. Der Charakter erhält 2 Rüstungsschutzpunkte. Es ist dem Charakter nicht möglich, mehr als eine Rüstungsart über der Haut zu tragen. Ein so geschützter Charakter kann maximal eine leichte Rüstung über der Lederhaut tragen. Durch die entstandene Lederhaut sinken die maximal anwendbaren Gewandtheitspunkte um eins. Durch zusätzlich getragene Rüstung können die Gewandtheitspunkte eines Charakters weiter reduziert werden.

Stärkungstrank

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	12 Stunden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Dieser Trank stärkt den Körper und verleiht einen zusätzlichen LP am Torso. Eine Person kann nur immer einen dieser Tränke im Körper haben. Jeder weitere Stärkungstrank hat keinerlei Auswirkungen.

4.3.1.3 Kategorie: Kampf

Obwohl Alchemisten im Allgemeinen als recht friedlich gelten, können sie im Kampf doch sehr hilfreich sein. Ihre Fähigkeiten, andere Lebewesen zu verändern und auf „magisch-mystischem“ Wege Dinge zu beeinflussen, haben schon manche Schlacht entschieden. Es wird auch von Alchemisten berichtet, die aktiv in einen Kampf eingegriffen haben, wobei es jedoch fraglich ist, ob man einen erfahrenen Alchemisten je in der ersten Kampfreihe zu sehen bekommt.

Berserkertrank

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	12 Stunden
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache

Ein Charakter, welcher den Trank trinkt, erhält für 12 Stunden die Fertigkeit „Berserker“.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Kleine Brandbombe

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Brandwunde bei Treffer	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke

Die Flasche kann geworfen werden, welche beim Aufprall zerplatzt, und wirkt im Umkreis von 2m wie ein Feuerball mit 1 Punkt Schaden (roter Softball).

Große Brandbombe

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Brandwunde bei Treffer	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Die Flasche kann geworfen werden, welche beim Aufprall zerplatzt, und wirkt im Umkreis von 2m wie ein Feuerball mit 2 Punkt Schaden (roter Softball).

Krankheitstrank I

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	bis die Krankheit geheilt wird
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Dieser Trank erzeugt bei Einnahme eine Krankheit der Stufe 1. Der Alchemist bestimmt bei der Herstellung des Trankes, welche Krankheit dieser auslöst.

Krankheitstrank II

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	bis die Krankheit geheilt wird
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank erzeugt bei Einnahme eine Krankheit der Stufe 2. Der Alchemist bestimmt bei der Herstellung des Trankes, welche Krankheit dieser auslöst.

Krankheitstrank III

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	bis die Krankheit geheilt wird
Wirkungsart:	Brandwunde bei Treffer	Zutaten	3 einfache, 2 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank erzeugt bei Einnahme eine Krankheit der Stufe 3. Der Alchemist bestimmt bei der Herstellung des Trankes, welche Krankheit dieser auslöst.

Schwächungstrank

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank wirkt auf die Muskeln und die Ausdauerkraft eines Körpers. Dabei führt er zu Verlust an Kraft und Energie, die ein Körper benötigt, um effektiv kämpfen zu können. Das Opfer ist kaum noch in der Lage, seine Muskelkraft richtig umzusetzen. Es verliert für die Dauer der Wirkung dieses Trankes alle Schutzpunkte und der Schaden, den er mit einer Waffe anrichtet, reduziert sich um einen Schadenspunkt. Der Minimumschaden beträgt jedoch immer noch einen Schadenspunkt.

Säure

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	bis sie auf einen Gegenstand oder eine Person trifft
Wirkungsart:	Zerfressen	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Der Alchemist erzeugt ein stark basisches Gebräu, das als Waffe oder zum Öffnen von Türen und Schlössern benutzt werden kann. Eine Portion verursacht einen Schadenspunkt. Das Gemisch kann als Säurephiole geworfen werden, welche beim Aufprall zerplatzt, und wirkt im Umkreis von 2m wie ein Säureball mit 1 Punkt Schaden (blauer Softball).



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Waffenbalsam

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Waffe	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Der Waffenbalsam kann Schäden an einer Waffe reparieren, sie jedoch nicht wieder herstellen, wenn sie z.B. durch „Metallfraß“, einen Elementarzauber oder rohe Gewalt im Kampf zerstört wurde. Dieser Trank, bzw. das Pulver (evtl. Talkum) kann in starker Konzentration eine Waffe sogar für eine gewisse Zeit magisch machen. Waffen, die komplett zerstört worden sind, können nicht wieder repariert werden.

Rüstungsbalsam

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Rüstung oder Schild	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Der Rüstungsbalsam kann Schäden an einer Rüstung reparieren, sie jedoch nicht wieder herstellen, wenn sie z.B. durch „Metallfraß“, einen Elementarzauber oder rohe Gewalt im Kampf zerstört wurde. Dieser Trank kann durch das Auftragen bei einem beschädigten Rüstungsteil 2 Rüstpunkte reparieren. Zudem kann es ein Schild wiederherstellen, welches durch einen Angriff mit einem Schildebrecher unbrauchbar geworden ist. Nicht verbrauchte Rüstungspunkte sind nach dem Auftragen verloren. Es kann auch passieren, dass man mehrerer Balsame braucht, um ein Rüstungsteil komplett zu reparieren.

4.3.1.4 Kategorie: Resistenzen

Da sich Alchemisten im Allgemeinen mit dem Körper und seiner Chemie auskennen und auch über eine gewisse Kenntnis der mystischen Kräfte des Universums verfügen, sind sie in der Lage, dieses Wissen zu verbinden, um Resistenztränke zu erschaffen. Diese sorgen dafür, dass der Körper eines Lebewesens sogar den Urgewalten der Elemente standhält. Bei den einzelnen Zaubern ist unter „Immunität“ zu finden, ob ein Resistenztrank gegen den betreffenden Zauber wirkt oder nicht. **Man kann nur jeweils einen Trank gegen eine Resistenz trinken und sich somit mittels Alchemie nur gegen ein Element zurzeit schützen. Ausnahme ist hier der Elementarresistenztrank, den man zwar auch nur allein trinken kann, der aber gegen alle Elemente schützt.**

Dieser Trank schützt vor den Urgewalten des Elementes Erde und eventuell den jeweiligen Zaubersprüchen. Genauer zu den Sprüchen ist im **Kapitel 12 und 13 im Buch der Magie** zu finden. Es kann nur ein Resistenztrank zurzeit genutzt werden

Erdresistenz

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	12 Stunden oder erste Attacke
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Dieser Trank macht während seiner Wirkungsdauer immun gegen die Erdzauber der niederen und höheren Elementarsphäre. Nach der ersten Attacke ist die Immunität aufgehoben und weitere Angriffe des Elementes Erde wirken sich normal auf den nun ungeschützten Charakter aus.

Feuerresistenz

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	12 Stunden oder erste Attacke
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank macht während seiner Wirkungsdauer immun gegen die Feuerzauber der niederen und höheren Elementarsphäre. Nach der ersten Attacke ist die Immunität aufgehoben und weitere Angriffe des Elementes Feuer wirken sich normal auf den nun ungeschützten Charakter aus.

Luftresistenz

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	12 Stunden oder erste Attacke
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieser Trank macht während seiner Wirkungsdauer immun gegen die Luftzauber der niederen und höheren Elementarsphäre. Nach der ersten Attacke ist die Immunität aufgehoben und weitere Angriffe des Elementes Luft wirken sich normal auf den nun ungeschützten Charakter aus.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Wasserresistenz

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	12 Stunden oder erste Attacke
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Dieser Trank macht während seiner Wirkungsdauer immun gegen die Wasserzauber der niederen und höheren Elementarsphäre. Nach der ersten Attacke ist die Immunität aufgehoben und weitere Angriffe des Elementes Wasser wirken sich normal auf den nun ungeschützten Charakter aus.

Elementarresistenz

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	12 Stunden oder erste Attacke
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieser Trank macht während seiner Wirkungsdauer immun gegen die Elementarzauber der niederen und höheren Elementarsphäre. Nach der ersten Attacke ist die Immunität aufgehoben und weitere Angriffe eines Elements wirken sich normal auf den nun ungeschützten Charakter aus.

4.3.1.5 Kategorie: Verschiedenes

Der Alchemist verfügt darüber hinaus über genug Wissen, um noch weitere besondere Effekte zu erzeugen, die sich mal nützlich und mal lästig auf eine andere Person auswirken können. In dieser Kategorie finden sich daher auch andere einzigartige Mixturen, die - zuweilen durch fehlgeleitete Experimente entstanden – doch ganz neue Wirkungen entfalten.

Licht

Kosten in EP	2		
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	bis es erlischt
Wirkungsart:	kleine Phiole	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Der Alchemist kann zwei chemische Stoffe verbinden, die zusammen zu leuchten beginnen. Diese kann er in kleiner Konzentration (kl. Knicklicht) oder in großer Konzentration (gr. Knicklicht) herstellen. Abgefüllt in eine kleine Phiole ergibt diese Substanz ein farbiges Glühen, dass ein wenig Licht spendet.

Achtung: Bitte nur Originalknicklichter verwenden und diese nicht sezieren, da sie giftig sind.

Liebestrank

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dies ist ein magischer Trank, der einem Charakter dabei helfen kann, den Partner fürs Leben zu finden oder einfach nur eine andere Person für sich einzunehmen. Die Immunität „Seelenschutz II“ hilft gegen jede Art von Liebestränken. Dieser Trank bringt den Charakter dazu, sich in die erstbeste Person zu verlieben, die grob seinen Vorstellungen entspricht, und ihr seine Liebe zu beweisen.

Todesschein

Kosten in EP	10		
Voraussetzungen	Alchemikus	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Der Charakter erscheint für eine Stunde wie tot. Etwas Gegenteiliges ist nicht festzustellen. Seine Atmung und sein Herzschlag sind derart niedrig, dass sie von einer anderen Person nicht bemerkt werden können. Nach einer Stunde erwacht der Charakter wieder und hat bis auf eine kurzzeitige Benommenheit keinerlei Schaden erlitten. Die Wirkung dieses Trankes ist ansonsten analog zu dem Zauber „Stasis“ (siehe dort unter Kapitel 5 im Buch der Magie).



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Wahrheitstrank

Kosten in EP	5		
Voraussetzungen	Alchemist	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Das Opfer, das diesen Trank eingeﬂößt bekommt (es muss ihn schon schlucken oder ohnmächtig sein), muss auf eine Frage wahrheitsgemäß und nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Zu der Frage zählen auch solche, auf die das Opfer keine Antwort weiß, ebenso wie banale Nebenfragen. Der Fragesteller muss also sehr vorsichtig sein. „Stimmt das auch?“ oder „Hat jemand etwas Wasser?“ zählen als normale Fragen, wenn das Opfer sich angesprochen fühlt. Es kann sich nicht durch Schweigen vor einer Antwort drücken. Ein Opfer verträgt jedoch maximal einen solchen Trank pro Tag. Weitere Tränke sind wirkungslos. Seelenschutz II oder die Spruchimmunität gegen „Wahrheitszauber“ negiert den Effekt dieses Trankes.

4.3.2 Tabellarische Übersicht:

Trank	Kosten in EP	Beschreibung
Astraltrank	2, 5 oder 10	Gibt einem Magiekundigen MP zurück.
Berserkertrank	2	Ein Charakter, der den Trank trinkt, wird zum Berserker“.
Beruhigungsmittel	2	Person wird beruhigt oder betäubt.
Brandbombe	5 oder 10	Ein Molotowcocktail
Elementarresistenz	10	Dieser Trank schützt vor den Uргewalten aller Elemente.
Erdresistenz	2	Dieser Trank schützt vor den Uргewalten des Elementes Erde.
Feuerresistenz	5	Dieser Trank schützt vor der Elementargewalt des Feuers.
Freier Geist	5	Hebt niedere Beeinflussungszauber auf.
Gewandtheitstrank	2	Der Charakter wird gewandter.
Heiltrank	2, 5 oder 10	Mit diesem Trank kann man entweder auf Dauer oder vorübergehend geheilt werden.
Krankheitsheiltrank	2, 5 oder 10	Nach diesem Rezept kann ein Trank gebraut werden, der gegen Krankheiten hilft.
Krankheitstrank	2, 5 oder 10	Mit Hilfe dieses Trankes kann man das Opfer mit einer Krankheit infizieren.
Lederhaut	5	Die Haut des Charakters wird zur Lederrüstung.
Licht	2	Der Trank kann Licht erzeugen.
Liebestrank	5	Lässt eine Person sich in eine andere verlieben.
Luftresistenz	5	Glücklicherweise lässt einen dieser Trank nicht einen grausamen Erstickungstod sterben, sondern schützt vor den Zaubern des Elementes Luft.
Regenerationstrank	2, 5 oder 10	Dieser Trank regeneriert Körperlgedmaße & Organe oder heilt Knochenbrüche.
Rüstungsbalsam	2	Dieser Trank kann Rüstungen reparieren
Säure	5	Erzeugt ein basisches Gemisch, das als Waffe oder zum Öffnen von Türen und Schlössern benutzt werden kann.
Schwächetrank	5	Der Schwächetrank beeinflusst die Kampfkraft des Opfers.
Stärkungstrank	2	Erhöht die vorübergehend die LP des Trinkenden.
Theriac	5	Der Körper wird gegen alchemistische Tränke immunisiert.
Waffenbalsam	2	Dieser Trank repariert Waffen oder kann sie sogar magisch machen.
Wahrheitstrank	5	Das Opfer, das diesen Trank eingeﬂößt bekommt, muss auf wahrheitsgemäß antworten.
Wasserresistenz	2	Dieser Trank schützt einen leider nicht davor, bei Regen nass zu werden, aber er bewahrt einen Charakter dafür vor den Auswirkungen des Elementes Wasser.
Wundbalsam	2	Die Person kann nicht mehr verbluten.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

4.4 Giftkunde

Allgemeines

Dieses Kapitel ist eine Abhandlung über die Herstellung, Identifizierung und Behandlung von Giften sowie ihre Auswirkungen auf eventuelle Opfer dieser Kunst.

Als erstes sollte jeder Giftkundler beachten, dass Gifte, die er herstellt, nur aus **harmlosen Substanzen** bestehen und bei Einnahme oder Verabreichung keinen realen **Schaden** beim betroffenen Spieler anrichten dürfen!

Auch ein Giftmischer wird nicht sofort zum Meister seines Faches. Die Hierarchie der Giftkundler besteht aus Lehrlingen, Gesellen und Meistern. Dies ist wichtig für die Auswahl der Rezepte und die Anwendungsweise der Gifte.

Jeder Giftkundler, unabhängig davon, ob er diese Fertigkeit neben- oder hauptberuflich ausüben möchte, muss sich die Fertigkeit „Giftkunde: Einnahmegifte“ kaufen. Diese Fertigkeit erlaubt es dem Giftkundler, Einnahmegifte herzustellen, und sie stellt seine grundlegende Kenntnis auf diesem Gebiet dar. Diese kann er im Laufe der Zeit ausbauen und verbessern.

Grundfertigkeit Giftkunde	
Lehrling	
Kosten in EP	2
Gifte	Darf Gifte bis 2 EP erlernen
Konservierung	Kann Gifte für ein Viertel aller Giftkunde – EP aufbewahren
Gifte identifizieren	Kann alle von ihm gelernten Lehrlingsgifte identifizieren
Verabreichungsart	Einnahmegifte & Wundgifte
Geselle	
Kosten in EP	5
Voraussetzung	10+ EP in Lehrlingsgiften
Gifte	Darf Gifte bis 5 EP erlernen
Konservierung	Kann Gifte für die Hälfte seiner Giftkunde - EP aufbewahren
Gifte identifizieren	Kann alle Gifte, die ihm bekannt sind, sowie alle Lehrlingsgifte identifizieren
Verabreichungsart	Einnahmegifte & Wundgifte & Verzögerungsgifte
Meister	
Kosten in EP	10
Voraussetzung	25+ EP in Gesellen oder Lehrlingsgiften
Gifte	Darf alle Gifte erlernen
Konservierung	Kann Gifte in Höhe seiner gesamten Giftkunde - EP aufbewahren
Gifte identifizieren	Kann alle Gifte identifizieren
Verabreichungsart	Einnahmegifte, Wundgifte, Verzögerungsgifte, Kontaktgifte & Komponentengift

Zusätzlich zu der Grundfertigkeit „Giftkunde“ benötigt der Giftmischer noch ein oder mehrere Rezepte, die weiter unten beschrieben sind.

Grundfertigkeit Giftkunde	Kosten in EP
Einnahmegifte	1
Wundgifte	3
Verzögerungsgifte	5
Kontaktgifte	10
Komponentengift	15

Wer ein Gift im Spiel verwendet, muss dem auserkorenen Opfer einen **zusammengefalteten und zugeklebten Zettel** mit der Stärke und der Wirkungsweise des Giftes übergeben. Auf diese Weise kann verhindert werden, dass der Käufer eines Scharlatanerie-Giftes dieses nicht mehr anwendet, der Scharlatan seinerseits dadurch von dem Käufer entlarvt wird oder auch der Anwender des Giftes erfährt, falls ein Gift nicht so wirkt, wie er sich das vorstellt, ob dies an einer Immunität seines Opfers liegt oder er vom Giftkundler betrogen wurde.

Ein Gift kann nur einmal wirken. Wird es getrunken, z. B. aus einem Becher mit präpariertem Wein reicht ein kräftiger Schluck und das Opfer ist vergiftet. Danach allerdings enthält der Becher nicht mehr genug Gift, um noch bei einem weiteren Opfer Schaden anzurichten. Wird ein Gift auf eine Waffe gestrichen, so gilt es bei der ersten Wunde, die mit ihr beim Opfer verursacht wurde, als appliziert und beginnt zu wirken. Danach richtet diese Waffe keinen Giftschaden mehr an, es sei denn, sie wird erneut präpariert.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Applikation von Giften

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Opfer zu vergiften. Ein Lehrling ist lediglich in der Lage, Einnahmegifte herzustellen, während dem Gesellen die Kunst der Wundapplikation offensteht und der Meister sogar durch bloßen Kontakt giftige Substanzen auf sein Opfer übertragen kann. Die verschiedenen Arten der Applikation bedeuten im Folgenden:

Einnahmegifte

Einnahmegifte werden meist unter Speisen oder Getränke, die das auserwählte Opfer zu sich nehmen will, gemischt. In seltenen Fällen kann das Opfer auch dazu gebracht werden, ein Gift pur zu trinken. Generell gilt: Soll ein Einnahmegift seine Wirkung tun, so muss das Opfer einen kräftigen Schluck aus dem Gefäß mit der vergifteten Flüssigkeit oder einige Bissen einer vergifteten Speise zu sich nehmen. Danach gilt das Gift als verbraucht und kein weiteres Opfer kann sich mit dem Getränk oder dem Essen mehr vergiften.

Wundgifte

Wundgifte werden durch eine Verletzung auf ein Opfer übertragen. Beliebte ist hier die Applikation einer giftigen Substanz auf eine Waffe, mit der dem Gegner dann im Kampf eine Wunde zugefügt wird. Dringt das Gift durch die Wunde in den Körper des Opfers ein, so beginnt es zu wirken. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Klingengifte“ weiter unten.

Verzögerungsgifte

Verzögerungsgifte sind eine spezielle Art der Giftherstellung. Diese Gifte entfalten ihre Wirkung erst nach einer gewünschten Zeit. Diese kann variieren. Je nach Stärke des Giftes kann die Verzögerung in Minuten x 10 eintreten. Bsp.: Ein Gift der Stärke 2 kann zwischen 1-20 Minuten verzögert seine Wirkung entfalten.

Kontaktgifte

Die leichteste Art, ein Opfer zu vergiften, ist mit Sicherheit ein Kontaktgift. Dieses kann der Giftmischer auf einen Gegenstand auftragen, den er dann seinem Opfer in die Hand drückt oder einfach herumliegen lässt. Er kann das Gift auch auf seine (behandschuhte) Hand, mit der er dann sein Opfer berührt, auftragen. Er kann sein Gift darüber hinaus auch als Pulver herstellen, das er dem Opfer einfach auf den Körper streut. In jedem Fall ist jedoch wichtig, dass die giftige Substanz die bloße Haut des Opfers trifft. Gelingt dies nicht, so z.B., wenn die Kleidung des Opfers im Wege ist, so gilt das Gift als verbraucht und kann das Opfer auch bei neuerlichem Berührungsversuch nicht mehr vergiften. Das gleiche gilt, wenn das Opfer den vergifteten Gegenstand mit Handschuhen anfasst.

Diese Art von Giften ist äußerst instabil und zersetzt sich durch Körperwärme sehr schnell. Kommt es daher mit Wärme und gleichzeitigem Kontakt mit Luft in Berührung, zerfällt es **innerhalb von einer Minute**. Auf diese Weise beginnt es im Übrigen auch zu wirken. Hat sich das Opfer geschützt – oder einfach nur Glück gehabt, weil das Gift nicht mit seiner bloßen Haut in Berührung kam – so ist das Gift nach Ablauf einer Minute nicht mehr wirksam.

Komponentengifte

Diese Art der Giftherstellung ist die gefährlichste für ein Opfer. Der Giftkundler stellt zwei Komponenten her, die, jede für sich, ungiftig sind. Sobald die beiden Komponenten allerdings vermischt werden, kommt es zu einer Reaktion und ein Gift entsteht, das dann auch seine normale Wirkung entfalten kann.

Komponentengifte können über die Einnahme oder durch Wunden in das Blut übertragen werden. Hierbei sind die bei Einnahmegiften bzw. Wundgiften beschriebenen Einschränkungen bezüglich der Herstellungsart zu beachten. Die beiden Komponenten können allerdings als Wund- und Einnahmegift hergestellt werden, die dann zusammen ihre Wirkung entfalten.

Beispiel: Ein Giftkundler stellt ein tödliches Komponentengift her. Er kann nun jemanden im Kampf mit der Waffe verletzen und ihm danach ein Getränk (Heiltrank o.ä.) geben, welches die zweite Komponente enthält.

Des Weiteren dürfen zwischen der Verabreichung der ersten Komponente und der Verabreichung der zweiten Komponente nur **eine Stunde** Zeit vergehen. Ansonsten reagieren die beiden Komponenten nicht mehr miteinander. Wichtig bei der Anwendung von Kontaktgiften ist weiterhin, dass die Wirkung des Giftes erst einsetzt, wenn beide Komponenten im Körper sind. Dann erst ist das Gift wirksam und kann als solches mittels Magie oder von einem Giftkundigen identifiziert werden.

Die Komponenten eines solchen Giftes haben eine maximale Haltbarkeit von 12 Stunden. Danach verlieren sie ihre Wirkung und können nicht mehr als Komponentengift eingesetzt werden.

Anmerkung: Die Anwendung eines Komponentengiftes muss vorher bei der SL angekündigt werden, damit diese überprüfen kann, ob Herstellung und Applikation des Giftes gemäß den Regeln erfolgt ist und gegebenenfalls dem vergifteten Charakter auch die nötigen Informationen über die Wirkung des Giftes zukommen lassen kann.

Identifizieren von Giften

Ein Giftkundler ist in der Lage, Gifte, die sich bereits im Körper einer Person befinden, können anhand des Blutes der Person zu identifizieren. Dafür muss er der vergifteten Person eine ausreichende Menge Blut abnehmen (0,1 l). Generell gilt: Lehrlinge sind in der Lage, ihre eigenen Gifte zu identifizieren, Gesellen können ihre eigenen sowie alle Lehrlingsgifte identifizieren. Meister hingegen können alle Gifte identifizieren und bestimmen, wie stark sie sind. Das Identifizieren von Giften nimmt Zeit in Anspruch. Ein Lehrling benötigt 10, ein Geselle 5 und ein Meister 1 Minute, um die Natur und Stärke eines Giftes zu bestimmen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Zutaten

Generell benötigt ein Giftkundler für die Zubereitung seiner Tränke exotische mineralische, natürliche oder pflanzliche Ingredienzien. Diese stehen ihm nicht in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung. Nach ToF gibt keine festgelegten Zutaten für einen bestimmten Gift, daher muss sich ein Giftkundler selbst die passenden Zutaten für seinen Trank finden, und diese in der freien Natur suchen und/oder von einem anderen Giftkundler erwerben.

Das Regelwerk gibt nicht vor, welche Zutat für welchen Trank genutzt wird, allerdings wird durch das Regelwerk die Anzahl der für einen Trank benötigten Zutaten bestimmt. Daher ist es notwendig, dass ein Giftkundler sich auf die Suche nach den Zutaten begibt. Diese werden von der Orga vorher in der Umgebung verteilt. Ohne die Fertigkeit „Kräuter & Giftekunde“ kann er keine Zutaten identifizieren und ihre Stärke ermitteln.

Es gibt einfache, mittlere, starke und seltene Zutaten, je nach Art des Giftes ist eine bestimmte Anzahl an Zutaten nötig. Er kann natürlich auch die Zutaten für die halbe Giftstärke in Km bei einem Händler erwerben, sofern einer vor Ort ist.

Übliche Verkaufspreise für Gifte sind: Giftstärke x3.

Normale Zutaten für die Tränke können nur während der tatsächlichen Spieldauer eines Cons erworben werden.

Noch eine Anmerkung: Da natürlich viele Zutaten eines Giftes nicht für den Menschen genießbar sind, muss der Giftkundler das tatsächlichen Intimegift, das ein anderer Spieler oder er selbst zu sich nimmt, mit essbaren Lebensmitteln zubereiten. Solche Zutaten, z.B. Brausepulver, Tees, Zucker, Salz usw., die gewährleisten, dass andere Spieler oder er selbst sich keine Vergiftung zuziehen, darf der Giftkundler selbstverständlich unbegrenzt mitnehmen.

Achtung: Gifte dürfen keinen Alkohol enthalten. Bitte benutzt auch kein Öl und Salz.

Brauen von Giften

Ein Gift muss mindestens ein Volumen von ungefähr 0,02 cl haben (ca. ein Pinchen), um wirksam zu sein. Um Gifte herstellen zu können, benötigt der Giftkundler neben den Rezepten und der Grundfertigkeit „Giftekunde“ natürlich auch ein Labor sowie einigen Zeitaufwand. Der Zeitaufwand, um eine Dosis Gift herzustellen, beträgt 2 Minuten mal die gewünschte Stärke des Giftes. Währenddessen muss sich der Giftmischer ganz auf die Zubereitung des Giftes konzentrieren, einfach irgendwo spazieren zu gehen und den Topf auf dem Feuer köcheln zu lassen, führt niemals zum erwünschten Ergebnis (ganz abzusehen vom Ärger mit der Orga, die Kenntnis von solcher Schlamperei erhält). Wundgifte erhöhen den Faktor für die Zeitdauerberechnung auf 3, Kontaktgifte sogar auf 4 und Komponentengifte den Faktor auf 5. Ein Gift muss immer eine minimale Giftstärke von 1 haben.

Natürlich können auch mehrere Giftkundler an einem Gift brauen, allerdings sind dabei folgende Einschränkungen zu beachten, Die Helfer dürfen maximal eine Stufe unter dem Status des Herstellers bekleiden, d.h., Gesellen dürfen nur von anderen Gesellen oder Lehrlingen unterstützt werden, Meister nur von anderen Meistern oder Gesellen. Des Weiteren müssen die Helfer ein Rezept aus der Kategorie erlernt haben, aus welcher der leitende Giftkundler das Gift herstellen will. Dabei sollten die Helfer mindestens das entsprechende Rezept in halber Höhe der Stärke des zu brauenden Giftes erlernt haben. Abschließend sei noch erwähnt, dass im Höchstfall 2 weitere Leute einem Giftkundler beim Herstellen eines Giftes helfen können. Die errechnete Brauzeit für ein Gift wird dann durch die Anzahl der Charaktere (maximal 3), die sich am Brauen beteiligen, geteilt.

Es ist auch nicht möglich, beim Brauen eines Giftes 2 Wirkungsmöglichkeiten zu kombinieren. In diesem Fall neutralisieren sich beide Gifte. Derselbe Effekt tritt im Übrigen auch ein, wenn man versucht, erst ein Gift zu brauen und dann in das vorher Gebraute ein zweites hinzuzufügen.

Beispiel: Man kann kein Lähmungsgift mit einem Todesgift zusammenbrauen und hoffen, dass beide Wirkungen eintreten.

Behandeln von Giften

Jeder Giftkundler ist in der Lage, ein Gegengift für ein bestimmtes Gift zu brauen. Dazu muss er allerdings in der Lage sein, das verwendete Gift zu identifizieren, seine Stärke zu bestimmen und er selbst muss das dem verwendeten Gift entsprechende Rezept auf derselben Stufe oder höher erlernt haben.

Beispiel: Um ein Schlafgift zu heilen, muss der Giftkundler dasselbe Rezept erlernt haben oder ein höheres derselben Kategorie

Das Heilen von Vergiftungen geschieht über den Einsatz eines Gegengiftes. Um ein Gegengift zu brauen, benötigt ein Giftkundler ein wenig Zeit. Er ist aber auch in der Lage, das Gift im Körper des Opfers zu verlangsamen, wenn die Zeit sonst nicht reicht, ein Gegengift herzustellen. Dazu stellt der Giftkundler den Vergifteten zuerst einmal ruhig, damit sich das Gift nicht weiter ausbreiten kann. Er kann, sofern er die oben beschriebenen Bedingungen erfüllt hat, das Gift im Körper des Opfers verlangsamen, d.h., innerhalb dieser Zeitspanne kommt es zu keiner Verschlechterung seines Zustandes. Die Zeitspanne, in der die Wirkung des Giftes verlangsamt wird, entspricht immer 15 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit zeigt das Gift wieder seine volle Wirkung.

Beispiel: Ein Giftkundler mit einer Fertigkeit in Lähmungsgiften kann ein entsprechendes Gift um 15 Minuten verlangsamen.

Es ist selbstverständlich, dass ein Gegengift mit höherer Stärke ein Gift einer niederen Stärke heilen kann.

Das Brauen eines Gegengiftes benötigt ebenfalls seine Zeit. Der Giftkundler muss für die Zubereitung eines Gegengiftes die zweifache Stärke des verwendeten Giftes in Minuten aufwenden. Das bedeutet natürlich, dass bei tödlichen Giften wohl besser mehrere Giftkundler zusammen am Gegengift brauen.

Bei Schadensgiften ist zwar mit dem Gegengift das in den Organismus eingedrungene Gift besiegt, die verlorenen Lebenspunkte müssen aber weiterhin auf natürlichem Wege oder mittels Magie geheilt werden.

Ist ein Giftkundler selbst vergiftet, kann er sich in der Regel nicht selbst um die Zubereitung eines Gegengiftes kümmern, da er durch die Wirkung des Giftes in seinem Körper abgelenkt oder auch direkt gehindert wird. In der Regel gilt hier: Kann der Giftmischer noch klar denken, und seine Hände und Sinnesorgane uneingeschränkt benutzen, so kann er auch ein Gegengift



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

brauen. Dass Giftkundler, die unter der Wirkung von Sternenglanz, Lähmungs- oder Schlafgiften, sowie Nerven- und Verwesungsgiften stehen, sich nicht selbst um ein Gegengift kümmern können, versteht sich von selbst (und wer Opfer eines Aphrodisiakums geworden ist, der wird sich sicherlich um andere Dinge kümmern wollen!).

Haltbarkeit von Giften und Gegengiften

Zubereitete Gifte und Gegengifte sind in der Regel äußerst instabil im Gegensatz zu den Zutaten und können von einem Laien nicht über einen längeren Zeitraum aufbewahrt werden. Drei Tage nach der Herstellung verlieren sie ihre Wirkung und können nicht mehr als Gift oder Gegengift eingesetzt werden. Ein Giftkundler allerdings ist in der Lage, einige seiner Gifte oder Gegengifte zu konservieren und sie so haltbarer zu machen. Er kann abhängig von seiner Stufe eine bestimmte Anzahl an Giften und Gegengiften konservieren. Ein Lehrling kann ein Viertel, Geselle kann die Hälfte und ein Meister sogar dreiviertel der für die Rezepte aufgewandten EP in Giften auf diese Weise präparieren.

Eine Ausnahme bilden hier die Todes- und Verwesungsgifte, die nicht konserviert werden können.

Erlernen von Giftrezepten

Das Erlernen von Giften bedarf normalerweise eines Rezeptes. Gifte können auch durch langes Experimentieren selbst entwickelt werden.

Waffengifte

Benutzt ein Charakter Gift auf seiner Waffe, so ist es wichtig, den Schaden bei einem Treffer anzusagen, damit der Getroffene auch weiß, dass er nicht nur verletzt, sondern auch eventuell vergiftet wurde.

Ein Waffengift wird folgendermaßen angekündigt. Der Spieler nennt zuerst den normalen Waffenschaden, danach folgt die Stufe des Giftes, also schwach oder stark. Zuletzt wird die Art des Giftes angesagt.

Beispiel: *Ein Lähmungsgift der Lehrlingsstufe wird dann mit also - „Waffenschaden“, schwaches Lähmungsgift – angesagt, ein Wundgift der Gesellenstufe mit - „Waffenschaden“, starkes Wundgift – angesagt.*

Der Getroffene kann nun sehen, ob seine Giftimmunität, sofern er eine erworben hat, ausreicht, um dem Gift zu widerstehen. Sollte dies nicht der Fall sein, so beginnt das Gift seine Wirkung zu tun. Klingengifte können nur Schaden anrichten, sofern dem Opfer auch eine Wunde zugefügt wurde. Sollte ein Charakter durch den Einsatz von Rüst-, Schutz- oder Gewandtheitspunkten einem Treffer entgehen, so wirkt auch das Gift nicht, gilt aber als verbraucht.

Ein Klingengift gilt nach einer Anwendung, d.h. wenn es in eine Wunde appliziert wurde, als verbraucht und muss, sofern eine weitere Vergiftung des Opfers erwünscht ist, erneut auf die Waffe aufgetragen werden. **Eine Klinge kann immer nur mit einem Gift präpariert werden.**

4.4.1 Rezepte

Es gibt mehrere Sorten von Giften, die sich in Lehrlings- (schwache Gifte), Gesellen- (mittlere Gifte) und Meistergifte (starke Gifte) unterteilen. Um ein höheres Rezept in einer Kategorie zu lernen, muss der Giftkundler natürlich auch die niedrigere Stufe kennen.

Beispiel: *Ein Charakter will ein mittleres Lähmungsgift der Gesellenstufe erlernen. Er hat bisher verschiedene Lehrlingsgifte erlernt, unter anderem schwaches Lähmungsgift. Er kann sich nun das mittlere Lähmungsgift kaufen.*

In den Kategorien „Tödliche Gifte“, „Verwesungsgifte“ und „Nervengifte“ gibt es keine Lehrlingsgifte. Diese kann man erst als Geselle erlernen. Auch hierbei gilt: Wer von den genannten Giften ein Meistergift erlernen will, muss auch das Gesellengift erlernt haben.

Einnahmegifte wirken auf den Torso. Wund- und Kontaktgifte können auch einzelne Körperteile betreffen. Die Wirkung wird bei den einzelnen Rezepten bekannt gegeben. Die Kosten für ein Rezept sind absolut, d.h. die Kosten für ein höheres Rezept darf man mit den Kosten des niedrigeren Rezeptes verrechnen.

Wichtig ist, dass die Giftstärke unabhängig von den Rezeptkosten ist. Lehrlingsgifte können maximal eine Giftstärke von 2-4 haben, Gesellen eine von 5-9 und Meisterrezepte eine von 10+.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

4.4.1.1 Kategorie: Geistesgifte

Amnesiegifte

Diese sorgen dafür, dass ein Opfer für einen bestimmten Zeitraum die Erinnerung genommen wird. Es blockiert bestimmte Teile des Gedächtnisses und das Opfer leidet während der Wirkungsdauer dieses Giftes unter einem Zustand allgemeiner Verwirrung.

Schwaches Amnesiegift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Das Amnesiegift greift das Gehirn des Opfers an. Das Opfer vergisst alles, was es 5 Minuten vor Einnahme des Giftes erlebt hat. Diese 5 Minuten Erinnerungen sind **permanent** verloren und können dann nur noch mit Hilfe des Zaubers „Regeneration“ (MP gleich Giftstärke) oder eines „Regenerationstranks“ (Stärke gleich Giftstärke) wiederhergestellt werden.

Starkes Amnesiegift

Kosten in EP	10	Giftstärke	10
Voraussetzungen	Meister	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Die starke Version des Amnesiegiftes zerstört Teile des Gehirns des Opfers. Das Opfer vergisst dadurch alles, was es 15 Minuten vor Einnahme des Giftes erlebt hat. Diese 15 Minuten Erinnerungen sind **permanent** verloren. Sie können auch nicht mit Hilfe von Regenerationstränken oder Zaubern wiederhergestellt werden.

Aphrodisiakum

Dieses Stimulanzmittel versetzt das Opfer in einen wahren Liebesrausch. Abhängig von der Giftstärke verfällt das Opfer nicht nur einer zu ihm passenden Person, sondern es kann durchaus auch einer gleichgeschlechtlichen Person oder einer anderen Rasse verfallen.

Achtung: Dieses Gift ist nicht dazu gedacht, dass ein darunter leidendes Opfer als plumpen Anmachversuch ausgenutzt wird und sich in irgendeiner Weise bedrängt und verletzt fühlt.

Schwaches Aphrodisiakum

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	15 Minuten
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Das Opfer verfällt der ersten andersgeschlechtlichen Person, die sie/er erspäht, und darf nun einige Zeit mit Komplimenten, Liebeschwüren versuchen, diese Person zu erobern. Auch wenn diese Versuche vergeblich sind, wird es sich während der Wirkungsdauer des Giftes nicht davon abbringen lassen.

Starkes Aphrodisiakum

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Der Betroffene verfällt einer Person, die bestimmte Merkmale aufweist. Diese können vorher vom Giftkundler festgelegt werden. Diese können Kriterien wie z.B. Rasse, Haarfarbe, Hautfarbe, bestimmte Trachten oder ähnliches betreffen. Das Opfer darf nun einige Zeit mit Komplimenten, Liebeschwüren und Zweisamkeit versuchen, die erste andersgeschlechtliche Person, die in die passende Kategorie passt, zu erobern. Auch wenn diese Versuche vergeblich sind, wird es sich während der Wirkungsdauer des Giftes nicht davon abbringen lassen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Halluzinationsgifte

Halluzinationsgifte können ihr Opfer in den Wahnsinn treiben. Sie verzerren die Realität in den Augen des Opfers und gaukeln diesem die grausigsten Geschehnisse vor. Das Opfer wird unter der Wirkung dieses Giftes paranoid, und verliert langsam aber sicher den Verstand. Bei den stärkeren Versionen kann es in dieser Zeit nicht mehr zwischen Freund oder Feind unterscheiden und greift, wenn es sich in die Enge getrieben fühlt, jeden ohne Ausnahme an.

Schwaches Halluzinationsgift

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	15 Minuten
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Dieses Gift führt beim Opfer zu Wahnvorstellungen. Das Opfer sieht jeden, der auf ihn zukommt, als grausige Horrorgestalt und flieht voller Panik, bis es niemanden mehr sieht. Sollte das Opfer irgendwie in eine Ecke gedrängt werden, so wird es mit allen Mitteln, auch dem Einsatz von Waffen oder Zaubern, versuchen, zu fliehen.

Starkes Halluzinationsgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Ein starkes Halluzinationsgift treibt das Opfer unaufhaltsam in den Wahnsinn. Das Opfer leidet unter den grausigsten Wahnvorstellungen und es erlebt seine Umwelt, als sei diese gerade aus einer der schlimmsten Horrorgeschichten entsprungen. Vor seinen geistigen Augen schwirren Dämonen und Geister umher, während seine Umwelt eine einzige Hölle ist. Das Opfer rennt blind vor Panik durch die Gegend, nur danach trachtend, dem Horrorszenario zu entkommen. Es schreit und wehrt sich gegen alles, was dem Opfer nahekommmt. Hinzu leidet es unter starken Schmerzen, während sein Geist zunehmend verfällt. Das Opfer verliert jeden Sinn für die Realität und bricht nach 12 Stunden tot zusammen, sofern es nicht ein Giftkundler oder ein Medikus vorher behandeln konnte, da es durch die Überflutung seiner Sinne einen Herzinfarkt erlitten hat.

Wichtig: Auch wenn der Charakter eines Spielers Opfer eines Halluzinationsgiftes geworden ist, so ist dies kein Grund, ohne Rücksicht auf andere Mitspieler einzuschlagen. Der Spieler sollte immer die Kontrolle über sich haben, auch wenn sein Charakter gerade bildlich gesprochen Amok läuft.

Sternenglanz

Sternenglanz ist eine Droge, die sich auf die Wahrnehmung des Opfers auswirkt. Dieses leidet während der Wirkungsdauer dieses Giftes unter mehr oder weniger starken Halluzinationen und nimmt seine Umgebung in einem stark verzerrten Bild wahr. Dieser Realitätsverlust spiegelt sich in bunten Farben, Verzerrungen der Größenwahrnehmungen des Auges und Trugbildern wieder, wobei das Opfer in dieser Zeit äußerst fröhlich ist und auch seine Umwelt mit seiner guten Stimmung anstecken möchte. Allerdings kann die Differenz zwischen dem, was das Opfer eines solchen Giftes wahrnimmt, und einer anderen Person zu unangenehmen Missverständnissen führen.

Schwacher Sternenglanz

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	15 Minuten
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Das Opfer benimmt sich, als ob es unter Drogen stehen würde. Es leidet unter Halluzinationen, die allerdings nicht alptraumhaft, sondern eher angenehm sind. Das Opfer verliert seine guten Manieren und lässt alle Hemmungen fallen. Dadurch kommt es zu allen möglichen und unmöglichen Aktionen. Dabei sollte das Opfer aber bedenken, dass es nicht die Würde anderer Spieler verletzt.

Starker Sternenglanz

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Geist	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Das Opfer benimmt sich, als ob es unter Drogen stehen würde. Es leidet unter Halluzinationen, die allerdings nicht alptraumhaft, sondern eher angenehm sind. Das Opfer verliert seine guten Manieren und lässt alle Hemmungen fallen. Dadurch kommt es zu allen möglichen und unmöglichen Aktionen. Dabei sollte das Opfer aber bedenken, dass es nicht die Würde anderer Spieler verletzt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Nach Ende der Wirkdauer treten Entzugserscheinungen auf, die dem Opfer mit Kopfschmerzen, Übelkeit und schlechter Laune zusetzen. Diese dauern für die nächsten 12 Stunden an. Zudem wird das Opfer von der Droge „Sternenglanz“ abhängig werden. Sollte das Gift nicht mit „Giftbehandlung“ oder dem Spruch „Gifte heilen“ neutralisiert werden, so muss das Opfer pro Tag mindestens eine Dosis eines „Schwacher Sternenglanz“ zu sich nehmen, ansonsten leidet es die ganze Zeit unter den oben genannten Entzugserscheinungen.

4.4.1.2 Kategorie: Körpergifte

Lähmungsgifte

Diese Gifte haben die Eigenschaft, einzelne Körperzonen oder auch den ganzen Körper zu lähmen. Die Gifte dieser Art wirken sich nur auf das gesamte oder einzelne Teile des Bewegungszentrum des Opfers aus, d.h. es kann, selbst wenn sein ganzer Körper gelähmt ist, immer noch atmen, sehen und hören, sich aber nicht mehr bewegen oder sprechen. Gelähmte Charaktere können keine Gewandtheits-, aber noch Schutz- und Rüstungspunkte einsetzen. Alle Lähmungsgifte wirken sofort.

Schwaches Lähmungsgift

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	5 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Schwache Lähmungsgifte lassen die Muskeln erschlaffen und machen das Opfer bewegungslos. Bei einer Wirkung auf den Torso kommt es zu einer Lähmung des kompletten Körpers, was zur Folge hat, dass das Opfer keine Handlungen jedweder Art mehr vornehmen kann, nicht einmal mehr sprechen. Es bleibt jedoch bei Bewusstsein. Sollten die Arme oder Beine getroffen worden sein, so wirkt sich das Gift nur auf das entsprechende Gliedmaß aus und lähmt dieses.

Starkes Lähmungsgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	15 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Starke Lähmungsgifte lassen alle Muskeln erschlaffen und machen das Opfer sofort bewegungslos. Es kann keine Handlungen mehr vornehmen, nicht einmal mehr sprechen, bleibt jedoch bei Bewusstsein. Es macht dabei keinen Unterschied, welches Körperteil getroffen wurde, das Gift wirkt sich auf den gesamten Körper aus.

Schlafgifte

Schlafgifte sind in ihrer Wirkung ähnlich wie ein starkes Beruhigungsmittel. Das Opfer wird schläfrig, kann sich nicht mehr konzentrieren und wird in seiner Wahrnehmungsfähigkeit stark eingeschränkt, bis es schließlich einschläft.

Schwaches Schlafgift

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	15 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Das Opfer schläft innerhalb von 1 Minuten ein. Dieser Schlaf ist komaartig und das Opfer kann nicht auf normalem Wege geweckt werden, weder ein kräftiges Wachrütteln noch ein Schwall Wasser über den Kopf würden helfen. Um den Schlaf vor Ablauf der Wirkungsdauer zu beenden, muss das Gift entweder durch den entsprechenden Zauber oder ein Gegengift neutralisiert werden oder man muss einfach abwarten, bis die Wirkungsdauer abläuft. Das Opfer wacht dann von selbst wieder auf. Da diese Art des erzwungenen Schlafes jedoch nicht die eigenen regenerativen Kräfte des Körpers aktiviert, heilt das Opfer in dieser Zeit keine Wunden oder regeneriert MP.

Starkes Schlafgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Das Opfer schläft innerhalb von 1 Minuten ein. Schlaf ist komaartig und das Opfer kann nicht auf normalem Wege geweckt werden, weder ein kräftiges Wachrütteln noch ein Schwall Wasser über den Kopf würden helfen. Um den Schlaf vor Ablauf der Wirkungsdauer zu beenden, muss das Gift entweder durch den entsprechenden Zauber oder ein Gegengift neutralisiert werden



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

oder man muss einfach abwarten, bis die Wirkungsdauer abläuft. Das Opfer wacht dann von selbst wieder auf. Da diese Art des erzwungenen Schlafes jedoch nicht die eigenen regenerativen Kräfte des Körpers aktiviert, heilt das Opfer in dieser Zeit keine Wunden oder regeneriert MP.

4.4.1.3 Kategorie Schwächungsgifte

Diese Art von Giften wirken auf die Muskeln und die Ausdauerkraft des Opfers. Dabei führen sie zum Verlust von Kraft und Energie, die ein Körper benötigt, um effektiv kämpfen zu können.

Schwaches Schwächungsgift

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Durch ein Schwächungsgift fühlt sich das Opfer schlapp und ausgelaugt. Für die Dauer der Wirkung verliert es einen Schutzpunkt.

Starkes Schwächungsgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dies ist die härteste Version des Schwächungsgiftes. Es greift direkt die Muskeln des Körpers sowie die Ausdauerkraft des Opfers an. Das Opfer verliert für die Dauer der Wirkung alle Schutzpunkte. Außerdem kann das Opfer die Fertigkeit „Schildbrecher“ und zehnhändige Waffen und Schild nicht mehr einsetzen. Darüber hinaus verliert der Körper am Torso einen Lebenspunkt.

Trägheitsgifte

Trägheitsgifte lähmen die Reflexe des Körpers und lassen die Muskeln erschlaffen. Sie sind nicht so wirkungsvoll wie Lähmungsgifte, können das Opfer aber in große Schwierigkeiten z.B. während eines Kampfes bringen. Während der Wirkungsdauer des Giftes leidet das Opfer unter Müdigkeit, Muskeler schlaffungen und –schmerzen.

Schwaches Trägheitsgift

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Unter der Wirkung eines Trägheitsgiftes fühlt sich das Opfer schlapp und müde. Das Opfer verliert für die Dauer der Wirkung einen Gewandtheitspunkt.

Starkes Trägheitsgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	1 Stunde
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

In dieser Version ist der Körper durch das Gift ausgelaugt. Das Opfer kann sich nur noch kriechend vorwärtsbewegen, darf gar keine Rüstung oder Waffen mehr tragen, auch kein anderes Gepäck. Jede Bewegung erfüllt das Opfer mit starken Schmerzen und sein ganzer Körper fühlt sich starr und unbeweglich an. Außer dem Verlust sämtlicher Gewandtheitspunkte kann sich das Opfer keiner anstrengenden Tätigkeit unterziehen, wie z.B. laufen, kämpfen, zaubern etc. Versucht es das Opfer trotzdem oder wird es dazu gezwungen, so bricht es nach 5 Minuten bewusstlos zusammen.

4.4.1.4 Kategorie: Schadensgifte

Leichengifte

Leichengifte sind Flüssigkeiten, die aus einer Leiche extrahiert werden können. Da diese Flüssigkeit zersetzende Eigenschaften hat, können sich vorhandene Wunden nicht mehr schließen und der gefürchtete Wundbrand wird ausgelöst.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Schwaches Leichengift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	verschieden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Nachdem das Opfer dieses Gift eingenommen oder appliziert erhalten hat, schließt sich keine Wunde und entzündet sich auch noch. Durch diese Entzündung wird nach und nach der ganze Körper verseucht. Das Opfer verliert pro Stunde 1 LP je Körperteil. Sobald alle Körperzonen auf 0 sind, fängt das Gift an, den Körper zu zersetzen. Dieser Verwesungsprozess führt nach 1 Stunde zum Tode.

Starkes Leichengift

Kosten in EP	10	Giftstärke	10
Voraussetzungen	Meister	Wirkungsdauer	verschieden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Die stärkere Version des Leichengiftes ist auch die gefährlichste. Nachdem das Opfer dieses Gift eingenommen oder appliziert erhalten hat, schließt sich keine Wunde mehr und entzündet sich auch noch. Durch diese Entzündung wird nach und nach der ganze Körper verseucht. Das Opfer verliert pro Minute 1 LP je Körperteil. Sobald alle Körperzonen auf 0 sind, fängt das Gift an, den Körper zu zersetzen. Dieser Verwesungsprozess führt nach 10 Minuten zum Tode.

Nervengifte

Nervengifte greifen das Nervensystem des Körpers an und können durch diese Wirkung die schlimmsten Schäden anrichten. Sie gehören zu den gefährlichsten Giften und hinterlassen beim Opfer oft auch noch nach einer erfolgreichen Behandlung oder einer überstandenen Wirkung permanente Schäden.

Schwaches Nervengift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieses Gift greift den Mund und Rachenraum des Opfers an. Es lähmt und vernichtet wichtige Nervenknotten und führt dadurch zu schwerwiegenden Komplikationen. Das Opfer kann für die Wirkungsdauer nur noch stottern und verliert zudem seinen Geruchs- und Geschmackssinn. Das Opfer leidet unter permanenten Folgeerscheinungen, sofern das Gift nicht mit „Giftbehandlung“ oder dem Spruch „Gifte heilen“ neutralisiert wurde. Wird das Opfer nicht geheilt, so verliert es permanent seinen Geruchs- und Geschmackssinn. Dieser kann dann nur noch mit Hilfe des Zaubers „Regeneration“ oder eines „Regenerationstrank III“ wiederhergestellt werden.

Starkes Nervengift

Kosten in EP	10	Giftstärke	10
Voraussetzungen	Meister	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Diese stärkere Version des Nervengiftes greift die Augen und das Gehör des Opfers an. Es vernichtet wichtige Nervenknotten und führt dadurch zu schwerwiegenden Komplikationen. Das Opfer ist für die Wirkungsdauer des Giftes taub und blind. Ab einer Stärke von 3 leidet das Opfer unter permanenten Folgeerscheinungen, sofern das Gift nicht mit „Giftbehandlung“ oder dem Spruch „Gifte heilen“ neutralisiert wurde. Wird das Opfer nicht geheilt, so kommt auch noch eine permanente Blindheit hinzu.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Wundgifte

Gifte müssen ein Opfer aber nicht unbedingt töten, um als gefährlich zu gelten. Sie können auch ganz normal Schaden verursachen. Die in dieser Kategorie beschriebenen Schadensgifte führen zu einem Verlust eines oder mehrerer Trefferpunkte des Opfers, je nach ihrer Stärke.

Schwaches Wundgift

Kosten in EP	2	Giftstärke	2
Voraussetzungen	Lehrling	Wirkungsdauer	15 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere

Ein schwaches Wundgift wirkt sofort mit stechenden Schmerzen an der verletzten Körperstelle. Das Opfer erleidet sofort einen Schadenspunkt an der verletzten Stelle. Gewandtheit und Schutzpunkte helfen nicht.

Starkes Schadensgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	30 Minuten
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Ein starkes Wundgift wirkt sofort mit stechenden Schmerzen an der verletzten Körperstelle. Das Opfer erleidet sofort 2 Schadenspunkte an der verletzten Stelle. Gewandtheit und Schutzpunkte helfen nicht.

4.4.1.5 Kategorie: Tödliche Gifte

Tödliche Gifte sind die schwierigsten und gefährlichsten Gifte. Sie sind in der Lage, das Opfer zu töten. Einige schneller, andere langsamer.

Schlangengift

Schlangengifte gehören zu den tödlichsten Giften, die allgemein bekannt sind. Diese werden den giftigsten Schlangen abgenommen und dann entsprechend aufbereitet. Daher sollte sich der Giftkundler seines Handwerks sehr sicher sein. Denn schon so mancher wurde selbst von der Schlange gebissen und erlag dem toxischen Giftcocktail.

Schwaches Schlangengift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	2 Stunden
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Das Opfer hat keinerlei Symptome, die auf eine Vergiftung hinweisen. Nach 1 Stunden jedoch wird dem Opfer heiß, übel und schwindelig. Nach einer weiteren Stunde ist es tot.

Starkes Schlangengift

Kosten in EP	10	Giftstärke	10
Voraussetzungen	Meister	Wirkungsdauer	Sofort oder nach Zeit
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Der Giftkundler kann entscheiden, ab wann das Gift seine Wirkung entfalten soll. Nach Ablauf der vorher festgesetzten Zeit wird dem Opfer schwindelig, es hat sehr starke Schmerzen, bricht kurz darauf bewusstlos zusammen und ist nach 5 Minuten tot.

Verwesungsgifte

Verwesungsgifte sind eine Kombination aus Viren, Säuren und anderen Zutaten, die, in einem Körper freigesetzt, die Zellstruktur auflösen, die Knochen zersetzen und den Körper langsam, aber sicher absterben lassen. Gifte dieser Art sind äußerst heimtückisch, da sie dem Opfer unerträgliche Schmerzen zuführen, die seine Wahrnehmungs- und Handlungsfähigkeit stark einschränken. Hat ein solches Gift angefangen zu wirken, ist das Opfer auf fremde Hilfe angewiesen, da es meist nichts anderes mehr tun kann als zu schreien oder apathisch herumzuliegen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Schwaches Verwesungsgift

Kosten in EP	5	Giftstärke	5
Voraussetzungen	Geselle	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke

Dieses sehr gefährliche Gift führt zu einer Zerstörung der Zell- und Knochenstruktur innerhalb des Körpers. Das Opfer hat starke Schmerzen und ist nicht in der Lage, große körperliche Anstrengungen zu unternehmen. Über 12 Stunden hinweg zersetzt sich das betroffene Körperteil und ist danach verfault und nutzlos. Es kann dann nur noch mit Hilfe des Zaubers „Regeneration“ oder eines „Regenerationstrank III“ wiederhergestellt werden. Sollte das betroffene Körperteil allerdings der Torso sein, so stirbt das Opfer an den Folgen der Verwesung.

Starkes Verwesungsgift

Kosten in EP	10	Giftstärke	10
Voraussetzungen	Meister	Wirkungsdauer	sofort
Wirkungsart:	Körper	Zutaten	2 einfache, 1 mittlere, 1 starke, 1 seltene

Dieses sehr gefährliche Gift führt zu einer Zerstörung der Zell- und Knochenstruktur innerhalb des Körpers. Durch die sehr großen Schmerzen, die das Gift verursacht, fällt das Opfer in einen Zustand der Apathie, den es bis zum Ende der Wirkungsdauer nicht mehr verlässt. Über 3 Stunden hinweg zersetzt sich das betroffene Körperteil und ist danach verfault und nutzlos. Es kann dann nur noch mit Hilfe des Zaubers „Regeneration“ oder eines „Regenerationstrank III“ wiederhergestellt werden. Sollte das betroffene Körperteil allerdings der Torso sein, so stirbt das Opfer an den Folgen der Verwesung.

4.4.2 Immunität gegen Gifte

Kosten in EP	5
--------------	---

Wer sich eine Immunität gegen eine bestimmte Giftgruppe kauft, kann den Wirkungen des entsprechenden Giftes widerstehen. Ist der Charakter einem Gift ausgesetzt, das seine Giftimmunität entspricht, so mag er sich unwohl fühlen, aber das Gift selber kann keinen Schaden verursachen.

Für jedes Giftfamilie muss die Immunität einzeln erworben werden: Amnesie, Aphrodisiakum, Halluzination, Lähmung, Leichen, Nerven, Schaden, Schlaf, Schwächung, Sternenglanz, Todes, Trägheit, Verwesung.

Jeder Spieler sollte natürlich beachten, dass eine Immunität gegen Gifte nicht von selbst entsteht, obwohl sie generell mit Punkten erworben werden kann. Wer keinen Kontakt oder Zugang zu Giften hat, wird sich schwerlich gegen eine oder mehrere Substanzen immunisieren können. Wer selbst Opfer eines Giftes gewesen ist oder wer es selbst herstellen kann, bzw. durch einen befreundeten Giftkundler an ein solches gelangt, darf sich eine Immunität gegen das entsprechende Rezept kaufen.

4.4.3 Tabellarische Übersicht

EP-Kosten				
Giftkategorie	Lehrling	Geselle	Meister	Immunität
Amnesie	-	5	10	5
Aphrodisiakum	2	5	-	5
Halluzination	2	5	-	5
Lähmung	2	5	-	5
Leichengift	-	5	10	5
Nerven	-	5	10	5
Schlaf	2	5	-	5
Schlangen	-	5	10	5
Schwächung	2	5	-	5
Sternenglanz	2	5	-	5
Trägheit	2	5	-	5
Verwesung	-	5	10	5
Wunde	2	5	-	5



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

5 Kampf

Das Kapitel „Kampf“ beschäftigt sich mit allen Fertigkeiten, die man fürs Kämpfen so gebrauchen kann.

5.1 Die Nahkampfwaffen

Waffentalent

Kosten in EP	5
--------------	---

Ein in dieser Fertigkeit geschulter Charakter kann mit allen Nahkampfwaffen umgehen und diese ohne Einschränkung führen. Der Schaden richtet sich dabei nach dem jeweiligen Waffentypus, also ein oder zwei Punkte Schaden.

Klingenwaffen, kurz

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Klingenwaffen bis zu einer Gesamtlänge von 80 Zentimetern. Alle kurzen Klingenwaffen verursachen **1 Schadenspunkt**. Dolche, Kurzschwerter und Handäxte zählen zu dieser Kategorie.

Klingenwaffen, lang

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Klingenwaffen bis zu einer Gesamtlänge von 110 Zentimetern. Alle langen Klingenwaffen verursachen **1 Schadenspunkt**. Zu diesen Waffen zählen zum Beispiel Lang- und Breitschwerter, Kriegsäxte, Degen und Rapiere.

Klingenwaffen, zweihändig

Kosten in EP	3
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Klingenwaffen bis zu einer Gesamtlänge von 150 Zentimetern. Alle zweihändigen Klingenwaffen verursachen **2 Schadenspunkte**. Zu diesen Waffen zählen u.a. Zweihänder und große Äxte.

Bastardschwert

Kosten in EP	-	Voraussetzung	Klingenwaffen, lang & Klingenwaffen, zweihändig
--------------	---	---------------	---

Das Bastardschwert (Gesamtlänge 130 Zentimeter) ist ein Sonderfall, denn es kann sowohl ein- als auch zweihändig geführt werden. Bei einhändiger Führung verursacht das Bastardschwert **1 Schadenspunkt**, führt man es zweihändig, verursacht es **2 Schadenspunkte**. Um es zu nutzen, muss man Klingenwaffen, lang und Klingenwaffen, zweihändig erlernt haben.

Wuchtwaffen, kurz

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Wuchtwaffen bis zu einer Gesamtlänge von 80 Zentimetern. Alle kurzen Wuchtwaffen verursachen **1 Schadenspunkt**. Zu diesen Waffen zählen zum Beispiel Morgensterne, Streitkolben oder Keulen.

Wuchtwaffen, lang

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Wuchtwaffen bis zu einer Gesamtlänge von 110 Zentimetern. Alle langen Wuchtwaffen verursachen **1 Schadenspunkt**. Zu diesen Waffen zählen zum Beispiel lange Streitkolben, Kriegshämmer oder Keulen.

Wuchtwaffen, zweihändig

Kosten in EP	3
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Wuchtwaffen bis zu einer Gesamtlänge von 150 Zentimetern. Alle zweihändigen Wuchtwaffen verursachen **2 Schadenspunkte**. Zu diesen Wuchtwaffen zählen große Streitkolben, Kriegsflgel oder Trollkeulen.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Stabwaffen

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Waffen, die über 150 Zentimeter Gesamtlänge haben. Stabwaffen müssen **in der Mitte** angefasst werden und nicht an einem Ende, außerdem dürfen sie nicht geschwungen werden. Alle Stabwaffen verursachen **1 Schadenspunkt**. Zu diesen Waffen zählen z.B. Kampfstäbe oder Speere.

Stangenwaffen

Kosten in EP	3
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Waffen, die über 150 Zentimeter Gesamtlänge und an einer Seite eine lange Klinge oder ein Axtblatt haben. Stangenwaffen müssen **in der Mitte** angefasst werden (niemals an nur einem Ende!) und dürfen außerdem nicht geschwungen werden. Alle Stangenwaffen verursachen **2 Schadenspunkte**. Zu diesen Waffen zählen z.B. Hellebarden, Gleven und Bardichen.

5.2 Die Fernkampfwaffen

Wurfwaffen

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Waffen, die geworfen werden können. Alle Waffen, die als Wurfwaffen dienen sollen, dürfen **kein Inlay** besitzen. Alle Wurfwaffen verursachen **1 Schadenspunkt**. Zu diesen Waffen zählen z. B. Dolche, Messer, Wurfäxte oder -sterne. Wurfwaffen sollten eine Mindestgröße von ca. 12-15 cm haben.

Wichtig: Schutzpunkte können bei einem Treffer von hinten eingesetzt werden, Gewandtheitspunkte nicht.

Bögen / Armbrüste / Gewehre

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle Bögen, Armbrüste und Gewehre, die nur zweihändig bedient werden können. Die maximale Zugkraft der Sehne darf **20-30 lbs** nicht überschreiten. Alle Bögen und Armbrüste verursachen **1 Schadenspunkt**. Larptaugliche Gewehre dürfen knallen und ungefährliche Munition (Nerfwaffen z.B.) verschießen.

Wichtig: Schutzpunkte können bei einem Treffer von hinten eingesetzt werden, Gewandtheitspunkte nicht.

Handarmbrüste / Pistolen

Kosten in EP	1
--------------	---

In diese Kategorie fallen kleine Handarmbrüste, die mit einer Hand bedient werden können, wie zum Beispiel Pistolenarmbrüste oder larptaugliche Pistolen. Die maximale Zugkraft der Sehne darf **15-20 lbs** nicht überschreiten. Handarmbrüste verursachen generell **1 Schadenspunkt**. Larptaugliche Pistolen dürfen knallen und ungefährliche Munition (Nerfwaffen z.B.) verschießen.

Wichtig: Schutzpunkte können bei einem Treffer von hinten eingesetzt werden, Gewandtheitspunkte nicht.

Schweres Kriegsgerät

Kosten in EP	5
--------------	---

In diese Kategorie fallen alle feststehenden großen Geschütze wie zum Beispiel Ballisten, Kanonen oder Katapulte. Derartige Waffen sind normalerweise auf einem LARP nicht üblich und müssen daher vorher bei der Orga angemeldet und auf ihre Funktionstauglichkeit geprüft werden. Geschütze verursachen **6 Schadenspunkte** und **durchschlagen** jede Art von Rüstung.

Wichtig: Schutzpunkte können bei einem Treffer durch Geschütze eingesetzt werden, Gewandtheitspunkte nicht.

Kriegsgeräte müssen vor Conbeginn bei der Orga angemeldet und von dieser abgenommen werden.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

5.3 Weitere Kampffertigkeiten

Betäuben

Kosten in EP	1
--------------	---

Betäuben ist die Fertigkeit, eine Person mit einem gezielten Schlag in den Nacken in Ohnmacht zu versetzen. Es dürfen, um einen solchen Schlag auszuführen, nur kernlose, stumpfe Latexwaffen verwendet werden. Dabei ist zu beachten, dass das erwählte Opfer vollkommen ahnungslos sein muss und auch keinen Vollhelm tragen darf (Lederkappe oder Kettenhaube reichen da nicht aus). Ein betäubter Charakter wacht nach ca. 15 Minuten wieder auf.

Gewandtheit

Schutzpunkte	Voraussetzung	Kosten
Erster Gewandtheitspunkt	Kein erworbener Schutzpunkt	2 EP
Zweiter Gewandtheitspunkt	Erster Gewandtheitspunkt	4 EP
Dritter Gewandtheitspunkt	Zweiter Gewandtheitspunkt	8 EP
Vierter Gewandtheitspunkt	Dritter Gewandtheitspunkt	15 EP
Fünfter Gewandtheitspunkt	Vierter Gewandtheitspunkt	20 EP

Gewandtheitspunkte stellen die Reaktionsschnelligkeit (die sogenannten guten Reflexe) eines Charakters dar, einem Treffer komplett auszuweichen zu können. Sollte ein Charakter von einer Waffe im Kampf getroffen werden, so kann er den dadurch verursachten Schadenspunkten unter Einsatz eines Gewandtheitspunktes ausweichen und so einer Verwundung entgehen, Gewandtheitspunkte sind 1 STUNDE nach Ende der Kampfhandlungen wieder vorhanden. Ein kurzes Zurückziehen aus dem Kampf zum Verschlaufen oder zur Heilung, regeneriert selbstverständlich keine Gewandtheitspunkte. Weicht man einem Treffer durch Einsatz von Gewandtheitspunkten aus, so nimmt die Rüstung natürlich auch keinen Schaden.

Gewandtheitspunkte hilft **nicht gegen Treffer von hinten**, da man einem Schlag, den man nicht kommen sieht, logischerweise auch nicht ausweichen kann. Auch gegen Geschütze können Gewandtheitspunkte nicht eingesetzt werden.

Trägt ein Charakter eine Rüstung, so kann er **keine Gewandtheitspunkte mehr einsetzen**, da er durch die Rüstung zu sehr behindert wird und somit keinen Nutzen aus seiner Reaktionsschnelligkeit ziehen kann.

Ein Charakter mit Gewandtheitspunkten darf keine Schutzpunkte erwerben, da er eher seine Reaktionsfähigkeit schult als seinen Körper stählt, um dadurch Schaden zu reduzieren. Rassenbedingte Schutzpunkte fallen nicht unter diese Regelung.

Rassengewandtheitspunkte sind additiv zu den gekauften Gewandtheitspunkten, allerdings zählt ein Rassengewandtheitspunkt nicht für die Kosten, wenn ein Charakter einen weiteren Gewandtheitspunkt erwerben will.

Beispiel: Ein Spieler hat die Rasse Elf gewählt und will sich einen weiteren Gewandtheitspunkt kaufen. Er bezahlt 2 EP für den ersten Gewandtheitspunkt und hat nun insgesamt 2 Gewandtheitspunkte. Einen durch die Rasse, den anderen durch Training erworben.

Kampf mit zwei Waffen

Kosten in EP	5
--------------	---

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, mit zwei einhändigen Waffen zugleich zu kämpfen. Der Spieler kann diese Fertigkeit nur mit Waffen anwenden, die er auch vorher erlernt hat.

Kampfirausch

Kosten in EP	2
--------------	---

Mit dieser Fertigkeit verfällt der Charakter in einen wahren „Kampfes- und Blutrausch“. Vor einem Kampf entscheidet sich der Charakter, ob er zum Berserker werden möchte oder nicht. Sollte er entschieden haben, sich als Berserker in den Kampf zu stürzen, so wirken sich die hier genannten Konsequenzen den kompletten Kampf über auf den betreffenden Charakter aus. Ein Berserker bringt sich vor einer Schlacht laut grölend und brüllend in Stimmung und spornt sich auch während des Kampfes weiter an. Als Berserker verursacht er nun mit jeder Nahkampfwaffe, die er beherrscht, einen extra Schadenspunkt. Allerdings hat es auch Nachteile, sich als Berserker in die Schlacht zu werfen. Der Berserker greift jeden an, der sich in seiner Umgebung aufhält, egal ob Freund oder Feind. Er greift seinen Gegner so lange an, bis dieser auf dem Boden liegt, und er selbst ist nicht in der Lage, aus einem solchen Kampf zu fliehen. Verwundungen stacheln ihn eher noch an und er wirft sich immer wieder in die Schlacht. Des Weiteren ist ein Berserker nicht in der Lage, Zauber anzuwenden, solange sich im Berserkerzustand befindet. Furchtzauber betreffen ihn allerdings wie jeden anderen Charakter, es sei denn, der Berserker verfügt über die Immunität „Furchtlosigkeit“. Der Berserker kämpft, bis er umfällt (also auf 0 LP am Torso ist) oder alles, was sich um ihn herumbewegt, auf dem Boden liegt und sich nicht mehr rührt. Ein Berserker reagiert auch nicht auf Zurufe von Freunden und sieht diese während eines Kampfes ebenfalls als Gegner an.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Ein Hinweis zur Sicherheit: Ein Berserker sollte trotz seines Kampfwahns nicht wie ein Irrer um sich schlagen, sondern stets kontrolliert Schläge austeilen, um die Verletzungsgefahr für sich und andere zu minimieren.

Meucheln

Kosten in EP	5	Voraussetzung	Betäuben
--------------	---	---------------	----------

Wie in der Fertigkeit „Betäuben“ muss auch beim „Meucheln“ das Opfer ahnungslos sein, was aber nicht gleichbedeutend damit ist, dass das Opfer den Meuchler sieht. Ein geschickter Meuchler kann mit einem schnellen Überraschungsangriff von vorne die Kehle seines Opfers aufschneiden, ohne dass dieses vorher einen derartigen Angriff ahnte.

Um einen solchen Angriff durchzuführen, muss der Meuchler sein Opfer mit einer Waffe **ohne Inlay** am Hals, Nacken oder einer anderen vitalen Zone am Torso (Herz/Lungenhöhe) treffen. (Es ist dabei aber zu beachten, dass eine solche Attacke auf Hals und Nacken mit Vorsicht ausgeführt werden sollte). Das Opfer verliert bei einem etwaigen Erfolg des Angreifers sodann sofort alle Lebenspunkte am Torso und wird ohnmächtig.

Das Opfer darf bei einem erfolgreichen Meuchelangriff keine Rüst-, Schutz- oder Gewandtheitspunkte einsetzen. Sticht der Meuchler dann ein zweites Mal auf sein nun ohnmächtiges Opfer ein, so ist das Opfer auf der Stelle tot (**siehe Kapitel 3.6 im Buch der Regeln**). Lässt der Meuchler jedoch von dem ohnmächtigen Opfer ab, so verblutet es innerhalb von 10 Minuten, wenn die Blutung nicht vorher gestoppt wird.

Wird der Meuchler bei seinem Angriff aufgehalten oder das Opfer etwa noch rechtzeitig gewarnt, so kann es seine Schutz- und Gewandtheitspunkte einsetzen, und der Angriff verursacht nur normalen Schaden. Trifft der Meuchler eine gerüstete Vitalzone, so dringt er selbstverständlich mit seiner Attacke nicht durch die Rüstung, sondern verursacht nur normalen Schaden. Normale Kleidung und Halstücher zählen nicht als Rüstung. Gemeuchelt werden darf nur mit kurzen Klingenwaffen (Dolchlänge). Wer die Fertigkeit „Meucheln“ besitzt, kann natürlich auch die Fertigkeit „Betäuben“ einsetzen.

Schutzpunkte

Schutzpunkte	Voraussetzung	Kosten
Erster Schutzpunkt	Kein erworbener Gewandheitspunkt	1 EP
Zweiter Schutzpunkt	Erster Schutzpunkt	2 EP
Dritter Schutzpunkt	Zweiter Schutzpunkt	4 EP
Vierter Schutzpunkt	Dritter Schutzpunkt	6 EP
Fünfter Schutzpunkt	Vierter Schutzpunkt	8 EP
Sechster Schutzpunkt	Fünfter Schutzpunkt	10 EP
Siebenter Schutzpunkt	Sechster Schutzpunkt	13 EP
Achter Schutzpunkt	Siebenter Schutzpunkt	16 EP
Neunter Schutzpunkt	Achter Schutzpunkt	20 EP
Zehnter Schutzpunkt	Neunter Schutzpunkt	25 EP

Schutzpunkte stellen die Zähigkeit eines erfahrenen Kämpfers dar, Schaden durch Angriffe besser zu überstehen. Sollte ein Charakter einen Treffer mit einem oder mehreren Schadenspunkten erleiden, so kann er für diesen einen oder mehrere Schutzpunkte einsetzen und somit den Schaden um die Anzahl der eingesetzten Schutzpunkte verringern.

Beispiel: Ein Charakter bekommt durch einen Langschwerttreffer einen Schadenspunkt. Hat der Charakter einen Schutzpunkt, so kann er diesen einsetzen und somit den Schaden um einen Punkt reduzieren und ihn damit negieren.

Schutzpunkte sind 30 Minuten nach Ende der Kampfhandlungen wieder vorhanden. Ein kurzes Zurückziehen aus dem Kampf zum Verschnaufen oder zur Heilung, regeneriert selbstverständlich keine Schutzpunkte. Durch Schutzpunkte „vermiedene“ Treffer verursachen zwar keinen Schaden, aber doch Wunden, die von einem Heiler versorgt werden sollten, damit kein Wundbrand entsteht.

Ein Charakter mit Schutzpunkten darf keine Gewandtheitspunkte kaufen, da er eher seinen Körper stählt, um Schaden zu reduzieren, als dass er Schlägen ausweicht. Rassenbedingte Schutzpunkt fallen nicht unter diese Regelung.

Die Schutzpunkte einzelner Rassen verhalten sich additiv zu den erworbenen Schutzpunkten, allerdings zählt ein Schutzpunkt durch eine Rasse nicht für die Kostenberechnung, wenn sich ein Charakter einen oder mehrere weitere Schutzpunkt zulegen will.

Beispiel: Ein Spieler hat die Rasse Minotaur gewählt und will sich einen weiteren Schutzpunkt kaufen. Er bezahlt 2 EP für den ersten Schutzpunkt und hat nun insgesamt 2 Schutzpunkte. Einen durch die Rasse, den anderen durch Training gekauft.

Schutzpunkte helfen auch gegen Treffer von hinten und Treffer durch schweres Kriegsgerät. Bei einem Kampf werden zuerst die Rüstpunkte und dann die Schutzpunkte abgezogen. Zudem helfen Schutzpunkte gegen den Schaden bei direkten Treffern, da sie die körperliche Zähigkeit darstellen, wohingegen direkte Treffer nur Rüstungen ignorieren.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

5.4 Rüstungen

Rüstungen dienen einem Kämpfer dazu, Schläge und evtl. Geschosse eines Angreifers aufzuhalten. Rüstungen können nur wenigen Zaubern bzw. mit der Fertigkeit Meisterschütze durchschlagen werden. Rüstungen nehmen Schaden durch Treffer in Höhe der Schadenspunkte und müssen repariert werden oder können nicht mehr genutzt werden. Natürlich verursachen Freund- und Eigentreffer ebenfalls Schaden.

Rüstung, einfach

Kosten in EP	1
--------------	---

Diese Kategorie ermöglicht den Umgang mit Fellen, dünnen Leder, wattierter Waffenrock sowie dünnen Lederarm- oder Beinschienen. usw.

Rüstung, leicht

Kosten in EP	2
--------------	---

Diese Kategorie ermöglicht den Umgang mit dickem Leder oder dünnen beschlagenen Leder, dicken Lederarm- oder Beinschienen.

Rüstung, mittel

Kosten in EP	5
--------------	---

Diese Kategorie ermöglicht den Umgang mit Kettenrüstung, Plattenröcken, dicken beschlagenem Leder, Lamellenpanzern, Brigantinen usw., Plattenarm oder -Beinschienen.

Rüstung, schwer

Kosten in EP	10
--------------	----

Diese Kategorie ermöglicht den Umgang mit kompletten Plattenrüstungen.

5.5 Schilde

Schilde dienen einem Kämpfer dazu, Schläge und evtl. Geschosse eines Angreifers abzublocken. Schilde können nur von den höheren Geschosszaubern (siehe Kapitel 4.6.2.2 im Buch der Magie) oder der Fertigkeit „Schildbrecher“ (siehe Kapitel 7.1 in diesem Buch) zerstört werden. Um ein Schild so zu beschädigen, dass er nicht mehr nutzbar ist, werden 5 Treffer gebraucht. Schilde nehmen Schaden durch Treffer in Höhe der Schadenspunkte und müssen repariert werden oder können nicht mehr genutzt werden. Natürlich verursachen Freund- und Eigentreffer ebenfalls Schaden.

Schild, klein

Kosten in EP	1
--------------	---

Schilde dieser Kategorie dürfen einen Innendurchmesser von 50 cm, bzw. eine Höhe von 60 cm vom Boden aus nicht überschreiten.

Schild, Arm

Kosten in EP	2
--------------	---

In diese Kategorie fallen Schilde, die an einem Arm gebunden sind und mit denen man parieren aber auch angreifen kann. Ein Angriff mit einem Armschild verursacht **1 Schadenspunkt**, sofern er einen Schildstachel oder Schildbuckel aufzeigt. Schilde dieser Kategorie dürfen eine Größe von 40 cm x 30 cm nicht überschreiten.

Schild, mittel

Kosten in EP	3
--------------	---

Schilde dieser Kategorie dürfen einen Innendurchmesser von 60 cm nicht überschreiten und haben eine Höhe von 60-100 cm vom Boden aus.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Schild, groß

Kosten in EP	5
--------------	---

Schilde dieser Kategorie dürfen einen Innendurchmesser von 70 cm nicht überschreiten und haben eine Höhe von 100-130 cm vom Boden aus. Sie müssen im Kampf ruhig gehalten und dürfen nicht zum schnellen Blocken von Schlägen verwendet werden.

Schild, Turm

Kosten in EP	10
--------------	----

In diese Kategorie fallen alle Schilde dürfen einen Innendurchmesser von 80 cm nicht überschreiten und haben eine Höhe von 130cm und mehr vom Boden aus. Sie müssen im Kampf auf dem Fuß abgestellt und dürfen nicht bewegt werden. Ein Turmschild dient nur dazu, sich dahinter zu verstecken und seitlich daran vorbei nach dem Gegner zu schlagen.

5.6 Tabellarische Übersicht

Fertigkeitenübersicht	EP-Kosten	Beschreibung
Waffentalent	5	Der Charakter kann mit jeder Waffe umgehen
Klingenwaffen, kurz	1	Der Charakter kann mit kurzen Klingen umgehen
Klingenwaffen, lang	1	Der Charakter kann mit langen Klingen umgehen
Klingenwaffen, zweihändig	3	Der Charakter kann mit zweihändigen Klingen umgehen
Bastardschwert	-	Der Charakter kann ein Bastardschwert führen, muss aber vorher lange und zweihändige Klingen erlernt haben
Wuchtwaffen, kurz	1	Der Charakter kann mit kurzen schweren Wuchtwaffen umgehen
Wuchtwaffen, lang	1	Der Charakter kann mit langen schweren Wuchtwaffen umgehen
Wuchtwaffen, zweihändig	3	Der Charakter kann mit zweihändigen schweren Wuchtwaffen umgehen
Stabwaffen	1	Der Charakter kann Stäbe nutzen. Praktisch für Magier
Stangenwaffen	3	Der Charakter kann Stäbe mit langen Klingen dran nutzen
Wurfwaffen	1	Der Charakter kann kurze Waffen werden
Bögen / Armbrüste / Gewehre	1	Der Charakter weiß, wie man mit zweihändigen Schusswaffen umgeht
Handarmbrüste / Pistolen	1	Der Charakter weiß, wie man mit einhändigen Schusswaffen umgeht
Schweres Kriegsgerät	5	Der Charakter kann eine Belagerung beginnen
Betäuben	1	Der Charakter weiß, wie man eine Person schlafen legt
Gewandtheit	2-25	Der Charakter kann Treffern ausweichen
Kampf mit zwei Waffen	5	Der Charakter kann mit 2 Waffen gleichzeitig kämpfen
Kampfrausch	2	Kampfrausch, der Charakter wird zum wilden Kämpfer
Meucheln	5	Ein muss für einen Assassinen, der Kehlschnitt
Schutzpunkte	1 - 25	Der Charakter ist gut trainiert und hält Schaden aus
Rüstung, einfach	1	Der Umgang mit Fellen oder dünnen Lederrüstungen usw.
Rüstung, leicht	2	Der Umgang dicken oder dünnen beschlagenen Lederrüstungen usw.
Rüstung, mittel	4	Der Umgang mit Kettenrüstungen, Brigantinen usw.
Rüstung, schwer	7	Der Umgang mit kompletten Plattenrüstungen will gelernt sein.
Schild, klein	1	Ein Schild schützt. Der Charakter kann mit kleinen Schilden umgehen
Schild, Arm	2	Das Schild wird an den Arm geschnürt und kann auch zum Angriff genutzt werden.
Schild, mittel	3	Ein Schild schützt. Der Charakter kann mit mittleren Schilden umgehen
Schild, groß	4	Ein Schild schützt. Der Charakter kann mit großem Schilden umgehen
Schild, Turm	7	Ein Schild schützt. Der Charakter kann mit Turmschilden umgehen



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung



6 Spezielle Fertigkeiten

6.1 Kämpferfertigkeiten

Zu dieser Gruppe von Charakteren zählen alle, die keine Magieform erlernt haben und diese, nachdem sie eine spezielle Fertigkeit aus dieser Kategorie erworben haben, auch nicht mehr erlernen dürfen. Ausgenommen hiervon sind lediglich die „Rassenmagie“ und die „Angeborene Magie“. Charaktere mit diesen eingeschränkten Magieformen zählen für diese Kategorie wie reine Kämpfer und nicht wie magiebegabte Charaktere. Sie dürfen allerdings, nachdem sie einmal eine der unten genannten Fertigkeiten erlernt haben, keine weiteren Zauber mehr erlernen. Zudem dürfen reine Kämpfer keine Fertigkeiten aus dem Gebiet „Giftkunde“ (wohl aber Giftimmunitäten) oder „Alchemie“ erlernt haben.

Meisterschütze

Kosten in EP	10
--------------	----

Durch das Erlernen dieser Fertigkeit ist Schütze in der Lage, Rüstungen zu durchschlagen. Dabei ist es egal, ob die Rüstung auf magische Art erzeugt wurde oder rein mondäner Natur ist. Diese Fertigkeit ist nur mit Bögen oder größeren Armbrüsten anwendbar. Meisterschützen verursachen bei einer Attacke einen direkten Schaden. Eine direkte Attacke eines Meisterschützen wird mit dem Wort „Eins DIREKT“ angesagt.

Robustheit

	Voraussetzungen	Kosten in EP
Robustheit 1	Darf den Nachteil „Gebrechlich“ nicht haben	2
Robustheit 2	Robustheit 1	4
Robustheit 3	Robustheit 2	6
Robustheit 4	Robustheit 3	10
Robustheit 5	Robustheit 4	15
Robustheit 6	Robustheit 5	20

Mit dieser Fertigkeit kann ein Kämpfer seine körperliche Robustheit, sprich seine Lebenspunkte steigern.

In der Stufe 1 und 4 erhält der Charakter einen zusätzlichen Lebenspunkt am Torso

In den Stufen 2 und 5 erhalten die Arme je einen zusätzlichen Lebenspunkt

In den Stufen 3 und 6 erhalten auch die Beine je einen zusätzlichen Lebenspunkt.

Sollte ein Charakter alle 6 Stufen erworben haben, so besitzt er nun auf jedem Körperteil 4 Lebenspunkte. Diese Fertigkeit wirkt sich nur auf Körperteile aus, die der Charakter auch noch hat.

Schildbrecher

Kosten in EP	10/20
--------------	-------

Mit dieser Fertigkeit ist ein Kämpfer in der Lage, Schilde zu zerstören. Dazu muss er mit einem wuchtigen Schlag auf ein Schild treffen und die Attacke als „Schildbrecher“ ansagen. Nach 5 angesagten und getroffenen Angriffen mit einem Schildbrecher auf ein Schild ist dieses kaputt und für den Kampf nicht mehr zu gebrauchen. Ein Schild ist erst wieder einsatzfähig, wenn es repariert wurde (siehe Kapitel 5). Ein Angriff mit der Fertigkeit Schildbrecher wird vor! dem Schlag mit dem Wort „SCHILDBRECHER“ angesagt.

Gibt der Spieler 10 EP aus, so kann er diese Fertigkeit nur mit einem Morgenstern oder einer zweihändigen Waffe ausführen.

Gibt der Spieler 20 EP aus, so kann er auch einen Hammer oder einen Streitkolben benutzen.

Anmerkungen: Auch wenn so ein Schlag wuchtig aussehen soll, heißt das noch lange nicht, dass ein Charakter wie ein Wilder auf ein Schild einschlägt. Stattdessen sollte der Spieler weit ausholen und einen „wuchtigen“ Schlag darstellen, ohne dabei zu fest zuzuschlagen. Hier ist gutes Ausspielen gefragt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

6.2 Magiebegabte Charaktere

Zu dieser Gruppe von Charakteren zählen alle, die eine Art von Vollmagie erlernt haben, also Zaubernde der arkanen, göttlichen, rituellen und Bardenmagie.

6.2.1 Alle Zaubernden

Diese hier aufgelisteten Fertigkeiten können von allen Zaubernden der Vollmagie erlernt werden.

Kanalisieren

Kosten in EP	10
--------------	----

Diese Fertigkeit erlaubt es einem Priester, Magier, Barden, oder Druiden/Schamanen, eine Person ohne eigenes (ausgebildetes) magisches Talent in die Herstellung magischer Gegenstände mit einzubinden.

Dieses kann auf verschiedene Weise geschehen, ein Magier würde eine solche Person z.B. durch genaue Anleitung einbeziehen, während ein Priester oder Schamane eine besondere, seinem Gott oder Totem gefällige Geste von einem Gläubigen erbitten kann (bis zu Hilfe bei einer schwierigen Quest). Um einen magischen Gegenstand zu erschaffen, so muss der Charakter aber immer noch den Zauber „Magischer Gegenstand“ benutzen.

Eine Grundvoraussetzung ist, dass die Person, die in das Ritual mit einbezogen werden soll, über potentielle magische Energien verfügt, die durch ‚Vermittlung‘ oder Kanalisierung des Ritualleiters in einen Gegenstand eingebunden werden können. Solche magischen Energien sind generell in jedem Lebewesen vorhanden, das theoretisch in der Lage ist, eine Magieform zu erlernen, wobei geistlose Untote und ähnliche Wesen ohne Intelligenz oder eigenen Willen sicherlich eine wichtige aber nicht die einzige Ausnahme sind. Die Energien müssen freiwillig gespendet werden, eine Person kann aber durch äußere Einflüsse zum Einverständnis gezwungen werden.

In dem eigentlichen Ritual wird diese Energie in MP umgewandelt, und kann so durch diese spezielle Fertigkeit des Zaubernden in einen beliebigen Gegenstand einfließen. Hierbei ist zu beachten, dass alle Schritte des Herstellens eines solchen magischen Gegenstandes gemeinsam gemacht werden müssen, aber der Zaubernde nicht auch permanent MP (oder EP) in diesem Prozess opfern muss. Der Zaubernde bringt nur temporär die Magiepunkte für die auf den Gegenstand angewandten Zauber wie beim normalen Anwenden von Zaubersprüchen auf, er kann jedoch einen Teil seiner eigenen Energien einfließen lassen, wenn er es wünscht.

Wenn der letzte Teil des Herstellungsprozesses abgeschlossen ist, fließen entweder ein Teil der Gesamtkosten des Gegenstandes von der Person, die in das Ritual eingebunden wurde, oder die gesamten EP-Kosten desselben in den Gegenstand ein (**siehe hierzu Kapitel 8 im Buch der Regeln** für die Berechnung der EP-Kosten). Diese geopferten EP werden genau wie bei der normalen Herstellung von Gegenständen nicht regeneriert, sondern sind permanent verbraucht. **Die EP-spendende Person muss mindestens 20 Contage haben.**

Meditation/Beten

Kosten in EP	10
--------------	----

Durch die Konzentration seines Geistes vermag ein Charakter, der die Fertigkeit „Meditation/Beten“ erlernt hat, seinen Vorrat an Magiepunkten wieder aufzufüllen. Arkane Zauberer benutzen dazu die Meditation während hingegen Priester, Druiden und Schamanen eher ein Gebet rezitieren. Ein Charakter kann immer nur die Hälfte seiner gesamten Magiepunkte an einem Tag, d.h. innerhalb von 24 Stunden, regenerieren.

Erwirbt ein Charakter diese Fertigkeit so erhält er pro 5 Minuten Meditation 5 MP zurück. Ein Charakter muss sich mindestens für eine 15 Minuten in Trance oder tiefes Gebet versetzen, um überhaupt MP zu regenerieren. Erst danach erhält er pro weitere 5 Minuten Meditation 5 MP zurück.

Charaktere in Trance oder im Gebet nehmen ihre Umwelt nur noch eingeschränkt wahr. Nur durch kräftiges Schütteln, Zuhilfenahme eines Eimers Wasser oder wenn dem Meditierenden oder Betenden Schaden zugefügt wird, „erwacht“ er aus dieser Trance. Danach muss er sich ca. 1 bis 2 Minuten orientieren. Ein Charakter kann sich selbstverständlich auch jederzeit freiwillig aus der Trance lösen, benötigt dann aber die gleiche Orientierungszeit.

Meditation/Beten bedeutet immer das aktive Einsetzen dieser Fertigkeit. Wer sich zum Schlafen hinlegt, der regeneriert natürlich auch keine MP durch Meditation/Beten. Wer sich in Trance begibt oder betet, der kann nicht umherlaufen, kämpfen, sich mit anderen unterhalten oder ein Buch lesen, zaubern, Tränke brauen, Gifte mischen, etc. (also sich generell auf die Ausübung einer anderen Fertigkeit konzentrieren). Allerdings kann sich ein Spieler, wenn er diese Bedingungen erfüllt, aussuchen, wie er die Meditation oder das Gebet seines Charakters ausspielen möchte. Arkane Zauberer werden eher Yoga benutzen, in Trance im Schneidersitz sitzen, einen Gesang anstimmen oder das Rezitieren arkaner Spruchformeln vornehmen. Priester, Druiden oder



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Schamanen werden dagegen eher in tiefer Demut zu ihren Göttern beten, in Trance Opfer für ihre Götter da bringen oder auch um ein Feuer tanzen. Allgemein kann man sagen, dass der Fantasie des Spielers kaum eine Grenze gesetzt.

6.2.2 Magier, Priester und Druiden/ Schamanen

Diese hier aufgelisteten Fertigkeiten können nur von Charakteren erlernt werden, die sich die arkane, göttliche oder rituelle Magie als Vollmagie ausgesucht haben.

Blutmagie

Kosten in EP	20	Voraussetzung	Rang 3 als Magieschaffender
--------------	----	---------------	-----------------------------

Blutmagie ist eine sehr gefährliche und heikle Fertigkeit, mit der großer Schaden angerichtet werden kann. Hier ein kurzer Einblick in die Struktur der Blutmagie zum besseren Verständnis.

Was ist Blutmagie?

Blutmagie ist die Fähigkeit, aus der Lebenskraft eines Wesens magische Energie zu gewinnen. Aus einem permanent entzogenen LP kann der Zauberkundige 5 Blutmagiepunkte (kurz BMP) erzielen. Diese können dann zum Erstellen magischer Gegenstände oder der Verstärkung magischer Sprüche dienen. BMP können im Verhältnis 1 zu 5 gegen MP eingetauscht werden, um diese dann in Sprüche oder Gegenstände zu einzubinden. Mit Blutmagie gewirkte Zauber oder hergestellte Gegenstände sind äußerst mächtig und nur schwer zu zerstören.

Wie gewinne ich Blutmagiepunkte (BMP)?

Die BMP werden in Form von konzentriertem Blut gewonnen, d.h. sie sind gespeichert in einer blutähnlichen Flüssigkeit, die entsprechend gelagert werden muss. Pro zu entziehendem BMP benötigt der Magiekundige 1 Minuten Zeit, während er das Blut des Opfers langsam abzapft und dieses dann auf die darin verborgene Lebensenergie reduziert.

Welchen Einfluss hat Blutmagie auf Zauber?

Durch Blutmagie gewirkte Zauber können nur von Zaubern, die auch durch Blutmagie gewirkt werden, aufgehoben werden. Versucht trotzdem ein Magiekundiger, ohne Zuhilfenahme von Blutmagie, einen derartigen Zauber aufzuheben oder zu zerstören, so erleidet er einen magischen Rückstoß, der ihn 5 Meter zurückschleudert und ihm einen – jegliche Rüstung (auch magische!) ignorierenden – Schadenspunkt zufügt. Gewandtheitspunkte können ebenfalls nicht zur Reduzierung des Schadens hinzugenommen werden, wohl aber Schutzpunkte.

Die Folgen eines Blutmagiezaubers können auch nur mit Blutmagie nichtig gemacht werden.

Beispiel: Ein Charakter wird von einem „Mentalen Dolch“ getroffen, der durch Blutmagie gewirkt wurde. Die dadurch verursachte Wunde ist permanent und kann nicht auf normalen Wegen geheilt werden (Siehe den Abschnitt: Wie kann ich durch Blutmagie verursachten Schaden heilen?). Auch ein „Zauberkäfig“ kann nicht gebrochen werden, solange die Wirkung des Zaubers anhält, es sei denn, der Gegenzauber wird ebenfalls mit Blutmagie gewirkt.

Wenn man mit Blutmagie einen permanent magischen Gegenstand herstellen will, hat er die gleichen Vorteile wie oben beschrieben, der Zaubende muss aber neben den MP der Blutmagie auch die gleiche Anzahl seiner eigenen MP permanent opfern.

Gibt es Einschränkungen bei der Nutzung von Blutmagie?

Blutmagie kann nur im begrenzten Maße das Energiereservoir eines Magiekundigen erhöhen. Er kann BMP für MP einsetzen, sofern diese nicht 25% seiner aktuellen MP überschreiten und dann damit Sprüche wirken. Diese muss er innerhalb einer Stunde nach Trinken des Blutes verbrauchen, sonst verliert er diese, ohne einen jeglichen Nutzen daraus gezogen zu haben.

Beispiel: Ein Charakter hat 8 MP und kann dadurch bedingt maximal 2 MP, die er durch Blutmagie gewonnen hat, einsetzen. Diese 2 MP kann er dann innerhalb einer Stunde benutzen, nachdem er das Blut getrunken hat, Mit diesen 2 MP kann er Sprüche mit Blutmagiewirkung zaubern. Verbraucht er die 2 MP nicht, so sind sie nach einer Stunde verloren und nicht mehr vorhanden.

Durch Blutmagie gewonnene BMP sind (außerhalb des Körpers eines Zauberkundigen) dauerhaft haltbar, bis sie entweder benutzt, d.h. getrunken, oder vernichtet werden, z.B. durch Ausgießen des in einem Behältnis gesammelten Blutes.

Wie kann ich durch Blutmagie verursachten Schaden heilen?

Durch Blutmagierituale verlorene LP können entweder durch Blutmagie wieder ersetzt werden oder durch Priester, die den Zauber „Regeneration“ erlernt haben.

Werden verlorene LP durch Blutmagie regeneriert, kostet dies 5 BMP pro verlorenen LP, die man für die Heilung aufbringen muss, sei es durch mondäne Heilung (d.h. die Fertigkeit „Heilen“) oder durch den Zauber „Heilen“.

Will man die permanent verlorenen LP mittels des Zaubers „Regeneration“ heilen, so muss man in einem Ritual 3 MP pro entzogenen LP aufbringen, benötigt aber keine BMP.

Die Regeneration der LP muss in beiden Fällen (mit und ohne Einsatz von BMP) in einem Stück erfolgen und darf nicht in kleineren Etappen geschehen. Die Länge dieses Rituals entspricht mindestens einer Minute pro 2 eingesetzten MP. Natürlich können mehrere Priester an diesem Ritual mit Hilfe des Zaubers „Magiebund“ zusammenarbeiten. Geschieht die „Regeneration“ nicht in einem Stück, so können die übrigen LP nicht mehr geheilt werden. Bleibt ein Arm oder Bein dabei auf 0 LP, so kann es nicht mehr eingesetzt werden, bei 0 LP am Torso liegt der Charakter permanent im Koma.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Die Regenerationszeit von permanent verlorenen LPs dauert 12 Stunden pro Körperteil pro LP.

Beispiel: *Tharundil, der Kriegspriester, wird Opfer einer dunklen Sekte und verliert 8 LP durch Blutmagie, bevor seine Freunde ihn retten können. Ein befreundeter Priester kann aber nur 5 LP durch ein langes Regenerationsritual wiederherstellen, Tharundil fehlen nun also 3 LP, die auch durch einen späteren Regenerationszauber nicht mehr wiederhergestellt werden können. Tharundil kann sich jedoch aussuchen, wo ihm diese 3 LP von nun an fehlen, er könnte also auf beiden Beinen lahm sein (jeweils 1 LP) und eine steife Hand haben (1 LP) oder gebrechlich (1 LP) sein, während eine Hand verkrüppelt (2 LP) ist.*

Durch Blutmagie verursachte Schadenspunkte können ebenso geheilt werden, wie durch Blutmagierituale (siehe oben) verlorene LP. Zusätzlich zu den bereits genannten Möglichkeiten wirkt hier aber auch der Alchemietrank „Regeneration III“. Pro Trank kann 1 LP geheilt werden. Trotzdem gilt hier: Mehr als 2 Tränke funktionieren nicht. Bei mehr als 2 verlorenen LP müssen sich also doch Priester um die Wunde kümmern.

Auch beim Regenerationstrank III gilt. Die Regenerationszeit von permanent verlorenen LPs dauert 12 Stunden pro Körperteil pro LP.

Wer kann Blutmagie erlernen und wie?

Blutmagie kann nicht einfach erlernt werden. Diejenigen, die über dieses Wissen verfügen, werden es nicht jedem X-beliebigen zur Verfügung stellen. Ein Spielercharakter, der diese Fertigkeit erlernen möchte, benötigt in jedem Fall einen anderen Spielercharakter, NSC - Schwarzmagier, Chaospriester, etc. als Lehrmeister oder entdeckt vielleicht durch Zufall in einer versteckten Bibliothek eine Abhandlung über Blutmagie, die er zum Lernen nutzen kann. Hat er jedoch kein Glück, derartige Personen oder Umstände anzutreffen, so bleibt ihm nur noch die Möglichkeit, sich an ein übernatürliches Wesen zu wenden. Üblicherweise verhandeln Suchende mit hohen Dämonen, Avataren, oder anderen Entitäten um das Wissen auf diesem Gebiet – um einen hohen Preis. Es ist überflüssig hinzuzufügen, dass nur äußerst skrupellose oder selbstsüchtige Charaktere sich dieses Wissen überhaupt aneignen würden. In jedem Fall darf diese Fertigkeit aber nur während des Spieles erlernt oder gelehrt werden. Die jeweilige Orga muss dem Spieler immer die neu erlernte Fertigkeit bestätigen. Darüber hinaus ist bei dem Blutmagieritual, in dem einem anderen Spieler LP permanent entzogen werden, die Aufsicht einer SL notwendig, die auch dem Magiekundigen die entzogenen Blutmagiepunkte bestätigt.

Mittels Blutmagie hergestellte magische Gegenstände bedürfen wie auf „normalem“ magischen Wege hergestellte Gegenstände ebenfalls der Bestätigung durch die SL oder Orga, unter Angabe der hierbei verwendeten BMP.

Wichtig: Waffen können nicht mit Blutmagie verzaubert werden, so dass sie direkten Schaden und damit permanente Wunden verursachen.

Zauberrunen

Kosten in EP	10	Voraussetzung	Rang 3 als Magieschaffender
--------------	----	---------------	-----------------------------

Runen können von jeden ausgelöst werden. Nur der Erschaffer ist immun gegen seine eigenen Runen und löst diese nicht aus.

Was sind Zauberrunen?

Zauberrunen erlauben es dem Charakter, Zaubersprüche in Runen zu schreiben. Die Zauber, die auf diese Weise in Runen gebunden werden können, sind in den einzelnen Sphären (siehe **Kapitel 5: „Die Zaubersprüche“**) gesondert gekennzeichnet.

Wie erschaffe ich eine Rune?

Um eine Rune anzufertigen, muss ein Charakter natürlich vorher den dazugehörenden Zauber erlernt haben. Runen können auf jedem beliebigen Gegenstand angebracht werden, jedoch nicht auf einem lebenden Wesen. In jedem Fall müssen sie immer gut sichtbar sein.

Es gibt zwei unterschiedliche Kategorien von Runen:

Runen mit einmaliger Aufladung: Um eine einmalige Rune anzubringen, benötigt der Charakter so viel Minuten Zeit, wie der Zauber an MP kostet, mindestens aber 1 Minuten. Eine derartige Rune hat nur eine einzige Aufladung, für die der Charakter die bei dem entsprechenden Zauber angegebenen Magiepunkte aufwenden muss. Die Rune ist nach ihrer Erschaffung nach Ablauf einer Viertelstunde einsatzbereit. Nach einmaliger Entladung ist diese Rune ausgebrannt und muss erneut mit MP und entsprechendem Zeitaufwand aufgeladen werden, bevor sie wieder einsatzbereit ist.

Permanente Runen: Um eine Rune permanent zu machen, wird außerdem der Zauber „Magischer Gegenstand“ benötigt. Permanente Runen kosten den Charakter auch permanente MP. Wird eine Rune auf diese Weise erschaffen, so lädt sich die Rune zum ersten Mal nach Ablauf einer Stunde auf. Wird sie ausgelöst, so benötigt sie erneut eine Stunde, um sich wieder aufzuladen. Permanente Runen müssen von der Spielleitung abgenommen werden.

Wie wird eine Rune ausgelöst?

Runen können durch Sicht oder Berührung ausgelöst werden. Dies muss der Erschaffer der Rune bei der Herstellung festlegen. Runen, die durch Sicht entladen werden, müssen vom Opfer wirklich gesehen werden. Runen, die auf Berührung reagieren, lösen sich erst aus, wenn ein Charakter sie berührt, d.h. eine Stelle seines Körpers (egal ob Fuß, Hand usw.) muss in Kontakt mit der Rune kommen. Dabei ist es egal, ob die Körperstelle bekleidet ist oder nicht.

Gibt es Voraussetzungen für Runen und wie handhabe ich sie?

Runen müssen in beiden Fällen immer gut sichtbar sein. Deshalb sind Minirunen auf Klingenwaffen, Amuletten, Ringen, Fingernägeln und dergleichen nicht zulässig. Jeder, der eine Rune auslöst, sollte gegebenenfalls eine Nachricht hinterlassen, zu



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

welchem Zeitpunkt dies geschah. Generell gilt, wer die Rune zuerst gesehen oder berührt hat, wird auch von ihrer Wirkung betroffen. Runen können durch Verwischen, Abwischen oder ähnliches zerstört werden. Dieses Unterfangen jedoch mit Schwierigkeiten verbunden sein, da Runen entweder auf Sicht oder Berührung ausgelöst werden kann, egal ob sich um einmalige oder permanente Runen handelt. Nur wenn der Charakter eine Rune nicht sieht, kann er sie gefahrlos zerstören.

Auf wen wirkt eine Rune?

Im Allgemeinen wirken Runen – wenn nicht anders angegeben – nur auf ein Opfer, die Wirkungsdauer des in ihnen gebundenen Zaubers entspricht dem Effekt desselben wie im **Kapitel 5: „Die Zaubersprüche“** beschrieben oder beträgt die MP-Anzahl in Minuten, wenn nicht bei Dauer anders angegeben.

Wie erkenne ich die Wirkung einer Rune?

Zuerst einmal durch ihre Wirkung auf die eigene oder eine andere Person, eine einmalige Rune ist jedoch nach dem Auslösen zerstört. Permanente Runen können jedoch mit dem Zauberspruch „Magie analysieren“ identifiziert werden.

6.2.3 Der Weg des Priesters

Diese hier aufgelisteten Fertigkeiten können nur von Charakteren erlernt werden, die sich die „Göttliche Magie“ als Vollmagieform ausgesucht haben.

Wichtig hierbei ist, dass die Fertigkeiten, welche ein Priester oder Paladin anwendet, nicht magisch zu spüren sind und weder durch „Magie aufheben“ oder „Magie zerstören“ entfernt werden können.

Weihen

Kosten in EP	10 oder 30	Voraussetzung	Rang 4 als Magieschaffender
--------------	------------	---------------	-----------------------------

Der Zaubernde erschafft einen Bereich geweihter Erde, der nicht von übernatürlichen oder beschworenen Wesen (Dämonen, Untoten, Engeln, Götterboten, Geistern, Elementaren, usw.) betreten werden kann. Ausgenommen davon sind Wesen, die zu dem entsprechenden Gott gehören (dessen Boten sind oder in dessen Namen beschworen wurden) oder von einem Priester der Gottheit dazu eingeladen werden.

Um einen Flecken Erde zu weihen, schreitet der Priester einen Kreis ab und lässt dabei ein Band auf den Boden fallen, das den abgescrittenen Kreis komplett umrunden muss. Dann stellt sich der Priester in die Mitte des Kreises und beträufelt den Boden mit Weihwasser (oder Blut je nach Ausrichtung der Religion). Das ganze Ritual erfordert eine Zeitspanne von 1 Minuten pro Meter Umkreis und sollte zum Abschluss die folgenden magischen Worte enthalten:

Magische Worte: **Im Namen von (Name des Gottes), diesen Boden soll von deiner heiligen Kraft getränkt sein. - Geweihte Erde**

Sobald das Ritual der „Geweihten Erde“ beendet ist, ist der Boden für 24 Stunden geweiht.

Erwirbt der Priester diese Fertigkeit für 50 EP gilt der Boden als permanent geweiht, und zwar so lange, bis er von einem Hohepriester einer entgegen gesetzten Gottheit neu geweiht (oder „der alten Gottheit entweiht“) wird.

Diese Fähigkeit kann der Priester einmal am Tage anwenden.

Geweihtes Wasser

Kosten in EP	1-10
--------------	------

Bis zu ¼ Liter Wasser kann durch diesen Ritus geweiht werden und erlangt dadurch alle Vorteile gegen Untote, Vampire und ähnliche Kreaturen. Priester der Chaosgötter und böse Priester können auch unheiliges Wasser erschaffen, das auf Engel, Devas, Solare oder heilige Wesen wirkt. Oben genannte Wesen nehmen pro ¼ Liter einen Punkt Schaden. Das Wasser muss aber jeweils in getrennten Phiolen aufbewahrt werden, da es sonst zu einer negativen Reaktion kommt und das geweihte Wasser seine Wirkung verliert. Ansonsten besitzt das Weihwasser jedoch keine „Halbwertszeit“. Pro 1 EP kann der Priester einmal pro Tag ¼ Liter Wasser weihen, benötigt aber pro Phiole 15 Minuten Gebet.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Göttlicher Segen

Kosten in EP	1-10
--------------	------

Mit dieser Fertigkeit kann ein Priester eine andere Person im Namen seiner Gottheit segnen. Die gesegnete Person erhält dann für die Dauer eines Kampfes, maximal jedoch für 12 Stunden, einen zusätzlichen Schutzpunkt. Um eine Person zu segnen, ist ein kurzes ca. zweiminütiges Gebet pro gesegnete Person erforderlich. Dieser Schutzpunkt ist kumulativ zu allen magischen und nichtmagischen Schutzpunkten.

Eine Person kann zwar mehrmals gesegnet werden, erhält dann aber nicht jedes Mal einen weiteren Schutzpunkt, sondern nur einmal. Eine zusätzliche Segnung bewirkt lediglich, dass die Zeitdauer der Segnung sich wieder auf 12 Stunden erhöht. Ein Priester kann sich nicht selbst segnen.

Ein Priester kann für je 1 EP diese Macht einmal auf eine Person anwenden, im Höchstfall also zehnmal pro Tag.

Kampftraining

Kosten in EP	10	Voraussetzung	Rang 2 als Priester und noch keine höhere Sphärenzauber erlernt
--------------	----	---------------	---

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter, der die „Göttliche Kraft“ beherrscht, in der Lage, Fertigkeiten wie „Schildbrecher“ oder „Zaubern in Rüstung“ zu erlernen. Diese Fertigkeit reflektiert die Kampfausbildung dieses Gläubigen. Er hat nicht nur das Studium der Wunder seines Gottes genossen, sondern ist auch noch im Kampf geschult worden, um seine Feinde mit Waffengewalt zu besiegen.

Diese Fertigkeit kann nicht von Priestern einer pazifistischen Gottheit, z.B. Liebe-, Heilungs- oder Friedensgottheit, oder Priestern mit dem Nachteil „Pazifismus“ erworben werden.

Untote bekämpfen

Kosten in EP	1-10
--------------	------

Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann der Priester niedere Untote (z.B. Ghule, Zombies, Skelette) durch Hochhalten seines heiligen Symbols und lautes Anrufen seiner Gottheit vertreiben oder bei gezielter Berührung diesen im göttlichen Feuer zu Asche verbrennen.

Um einen Untoten zu vertreiben, muss der Priester den Untoten sehen. Ein niederer Untoter flieht so lange, bis er außerhalb der Sichtweite des Priesters ist und wagt sich auch nicht mehr in seine Nähe. Sollte er allerdings nicht fliehen können, so wird der Untote den Priester als primäres Ziel auswählen. Um diese Fertigkeit anzuwenden, spricht der Priester die folgenden Worte:

Magische Worte: Im Namen von (Name der Gottheit), weiche zurück untote Kreatur – Untote vertreiben

Um niedere Untote zu vernichten, muss der Priester kurz vor der Berührung des Untoten mit seiner Waffe oder einem Heiligen Symbol in der Hand ein kurzes Gebet sprechen. Getragene Rüstung schützt den Untoten nicht. Höhere Untote (Vampir, Lich, Dämonen) nehmen beim Versuch, sie mit dieser Fertigkeit zu vernichten, lediglich 1 Schadenspunkt, während niedere Untote vollkommen zerstört werden. Um diese Fertigkeit anzuwenden, spricht der Priester die folgenden Worte:

Magische Worte: Im Namen von (Name der Gottheit), vergehe in seiner Herrlichkeit – Untote vernichten

Sowohl Untote vertreiben als auch Untote vernichten wirkt immer nur auf einen Untoten. Ein Priester kann für je 1 EP einen Untoten vertreiben oder für je 2 EP einen Untoten vernichten.

Zaubern in Rüstung

Kosten in EP	10	Voraussetzung	Kampftraining
--------------	----	---------------	---------------

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, seine Zaubern in Rüstungen zu wirken. Normalerweise darf ein Priester maximal hartes Leder tragen, um uneingeschränkt zaubern zu können. Mit dieser Fertigkeit ist er allerdings in der Lage, die Kraft seiner Gottheit auch durch eine Metallrüstung zu fokussieren. Natürlich hat dies Auswirkungen auf die magische Stärke des Charakters. Um eine Sphäre in Rüstung zaubern zu können, muss der Priester **zwei freie niedere Sphäre streichen** und reduziert somit permanent seine maximale Anzahl an Sphären.

Beispiel: *Tharundil, ein Kriegspriester (3. Grad) von Thalos, hat von seinen in diesem Status möglichen 8 Sphären im Moment 6 festgelegte und 2 freie Sphären. Er hat die niedere Kampfsphäre erlernt. Da er allerdings ein Kettenhemd trägt, fällt ihm auf, dass er seine daraus erlernten Sprüche nicht ohne Abzüge in seiner Rüstung zaubern kann. Er gibt nun eine seiner freien Sphären auf und erhält dafür die Möglichkeit, die Sprüche der niederen Kampfsphäre in Rüstung zu zaubern. Nun hat er nur noch eine freie Sphäre und seine maximale Anzahl an Sphären hat sich um 1 reduziert.*

Die Aufgabe von Sphären reflektiert den mehr weltzugewandten Weg des Charakters. Er hat sich für den Kampf entschieden und ist somit nicht mehr in der Lage, die volle Auswahl an Wundern seines Gottes anzunehmen und zu erlernen, da ihm einfach die Zeit dazu fehlt.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Wichtig: Ein Priester kann nur Zauber der niederen Sphären in Rüstung zaubern. Sobald er aber seine Rüstung abgelegt hat, kann er natürlich auch Zauber der höheren Sphären wirken.

Tabellarische Übersicht:

Fertigkeitenübersicht	EP-Kosten	Beschreibung
Blutmagie	20	Charakter kann Blutmagie anwenden
Geweihte Erde	10 oder 30	Der Charakter kann eine bestimmte Fläche im Namen seiner Gottheit segnen
Geweihtes Wasser	1 - 10	Der Charakter kann geweihtes Wasser herstellen
Göttlicher Segen	1 - 10	Der Charakter kann einen anderen segnen (+1 Schutzpunkt mehr)
Kamptraining	5	Vorstufe, um andere Fertigkeiten zu erlernen
Kanalisieren	10	Die Fähigkeit, Personen ohne magisches Talent in die Herstellung von magischen Gegenständen einzubinden
Meditation/Beten	10	Charakter kann MP regenerieren
Meisterschütze	10	Direkten Schaden verursachen
Robustheit	2 - 20	Mehr Lebenspunkte
Schildbrecher	10	Die Fähigkeit Schild zu zerstören
Untote bekämpfen	1 - 10	Der Charakter kann einen niederen Untoten vertreiben oder bei Berührung sogar vernichten
Zaubern in Rüstung	10	Der Charakter kann in Rüstungen zaubern
Zauberrunen	10	Charakter kann Zauberrunen herstellen



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

7 Immunitäten

Magische Immunitäten gibt es in verschiedenen Kategorien. Einige sind für jeden Charakter zugänglich, für andere gelten bestimmte Voraussetzungen.

Fluchimmunität

Kosten in EP	5
--------------	---

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist immun gegen jede Art von Flüchen sowie den Auswirkungen des Zaubers „Voodoo“.

Furchtlosigkeit

Kosten in EP	5
--------------	---

Der Charakter hat seinen Willen so gegen äußere Einwirkungen gestählt, dass er gegen Versuche, ihm Angst zu machen, völlig immun ist. Daher haben die Zauber „Böser Blick“, „Astraler Alptraum“, „Furcht“ und „Nebel der Angst“ keine Auswirkung auf ihn. Auch die natürliche Furchtaura von Untoten und Dämonen zeigt bei diesem Charakter keine Wirkung. Natürlich darf ein Charakter mit dieser Fähigkeit vor einem Gegner immer noch davonlaufen, um sein Leben zu retten, auch wenn er keine Furcht verspürt.

Magieresistenz, schwach

Kosten in EP	50	Voraussetzung	Keine Magie beherrschen
--------------	----	---------------	-------------------------

Diese Immunität verleiht dem Charakter einen totalen magischen Schutz gegen jeden Zauber und jedes Bardenlied der niederen Sphären. Allerdings wirkt sich der Magieschutz nur gegen die Zauberei aus, gegen die auch eine Spruchimmunität hilft. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann sie nicht willentlich ein- oder ausstellen. Er kann also auch nicht mehr geheilt oder mit Schutzzaubern gestärkt werden. Alchemistische Tränke wirken weiterhin auf den Charakter. Des Weiteren ist der Charakter nicht mehr in der Lage, irgendeinen Zauber noch anzuwenden. Man kann sagen, dass die „geringere Magieresistenz“ gegen alle Zauberei wirkt, die auch der Zauber „Magiespiegel“ reflektiert.

Die Vorteile „Fluchimmunität“, „Furchtlosigkeit“, „Seelenschutz I“ und einzelne Spruchimmunitäten der niederen Sphären sind auf die Immunität „Geringere Magieresistenz“ anrechenbar.

Magieresistenz, stark

Kosten in EP	100	Voraussetzung	Magieresistenz, schwach
--------------	-----	---------------	-------------------------

Diese Immunität verleiht dem Charakter einen totalen magischen Schutz gegen jeden Zauber und jedes Bardenlied der niederen und höheren Sphären. Allerdings wirkt sich der Magieschutz nur gegen die Zauberei aus, gegen die auch eine Spruchimmunität hilft. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann sie nicht willentlich ein- oder ausstellen. Er kann also auch nicht mehr geheilt bzw. wiederbelebt oder mit Schutzzaubern gestärkt werden. Alchemistische Tränke wirken weiterhin auf den Charakter. Des Weiteren ist der Charakter nicht mehr in der Lage, irgendeinen Zauber noch anzuwenden.

Die Vorteile „Willensstärke“, „Seelenschutz II“ und einzelne Spruchimmunitäten, sowie die „Geringere Magieresistenz“ sind auf die Immunität „Starke Magieresistenz“ anrechenbar.

Meisterschutz, schwach

Kosten in EP	10	Voraussetzung	Rang 3 als Magieschaffender
--------------	----	---------------	-----------------------------

Ein Charakter mit dieser Immunität ist in der Lage, Zaubersprüche bis zu 2 EP, die direkt auf seinen Körper oder seinen Geist wirken würden, zu neutralisieren. Gegenstände, die der Charakter bei sich trägt oder die sich in seinem Besitz befinden, sind allerdings vom „Meisterschutz“ ausgenommen, ebenso wie Zauberei, die der Charakter auf eine andere Person anwendet. Diese sind in keiner Weise durch den Meisterschutz vor fremder Magie geschützt.

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit darf sich frei aussuchen, ob der entsprechende Spruch auf ihn wirken oder er geblockt und somit nutzlos werden soll. Die entsprechenden Zauberei, die vom Meisterschutz betroffen sind, sind bei den Zaubersprüchen angegeben. Sämtliche Elementarzauberei fallen nicht unter den „Meisterschutz“. Der „Meisterschutz“ kann nur eingesetzt werden, wenn der Charakter bei Bewusstsein ist.



ToF-Regelwerk v4.0

Das Buch der Charaktererschaffung

Meisterschutz, stark

Kosten in EP	20	Voraussetzung	Rang 4 als Magieschaffender Meisterschutz, schwach
--------------	----	---------------	---

Ein Charakter mit dieser Immunität ist in der Lage, Zaubersprüche bis zu 4 EP, die direkt auf seinen Körper oder seinen Geist wirken würden, zu neutralisieren. Gegenstände, die der Charakter bei sich trägt oder die sich in seinem Besitz befinden, sind allerdings vom „Meisterschutz“ ausgenommen, ebenso wie Zauber, die der Charakter auf eine andere Person anwendet. Diese sind in keiner Weise durch den „Meisterschutz“ vor fremder Magie geschützt.

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit darf sich frei aussuchen, ob der entsprechende Spruch auf ihn wirken oder er geblockt und somit nutzlos werden soll. Die entsprechenden Zauber, die vom „Meisterschutz“ betroffen sind, sind bei den Zaubersprüchen angegeben. Sämtliche Elementarzauber fallen nicht unter den „Meisterschutz“. Der Meisterschutz kann nur eingesetzt werden, wenn der Charakter bei Bewusstsein ist.

Runenimmunität

Kosten in EP	-
--------------	---

Runenimmunität muss nicht extra gekauft werden. Wer durch eine Immunität gegen einen bestimmten Zauber resistent ist, ist auch gegen die entsprechende Rune immun.

Seelenschutz, schwach

Kosten in EP	5
--------------	---

Der Charakter hat eine ausgeprägte Persönlichkeit und seine Seele ist daher gegen einige Beherrschungszauber immun. Die folgenden Zauber, zu denen „Angenehme Visionen“, „Apathie“, „Berserker“, „Freundschaft“, „Gedankennebel“, „Schlaf“, „Schwindelgefühl“ und „Vertrauen“ zählen, wirken sich auf den Charakter nicht aus. Darüber hinaus ist der Charakter komplett immun gegen die Fertigkeit „Hypnose“.

Seelenschutz, stark

Kosten in EP	10	Voraussetzung	Seelenschutz, schwach
--------------	----	---------------	-----------------------

Ein Charakter mit Seelenschutz II hat die Vorteile von „Seelenschutz I“ und dazu seinen Geist so gut unter Kontrolle, dass er gegen jeden Versuch, auf magischem Wege die Wahrheit aus ihm herauszubekommen, immun ist. Das beinhaltet sowohl den Zauber „Wahrheit“ als auch alchemistische Tränke Gifte oder Bardenlieder. Auch kann er nicht mehr von Geistern oder Dämonen besessen werden. Der Charakter ist zudem gegen alle Arten von Liebeszaubern, Liebesliedern, Liebestränken und Liebesgiften immun.

Spruchimmunität

Kosten in EP	Variabel
--------------	----------

Ein Charakter kann sich gegen fast jeden Spruch eine einzelne Immunität kaufen. Die Kosten dafür entsprechen den doppelten EP, die ein Charakter ausgeben würde, wenn er den Zauber lernen möchte. Gegen einige Effekte ist es jedoch nicht möglich, sich zu immunisieren. Hierzu zählen sämtliche Elementareffekte und alle Zauber, die nicht den Körper oder den Geist eines Charakters direkt angreifen.

Beispiel: Ein Charakter kann sich gegen den Zauber „Siedendes Blut“ immunisieren, da der Effekt direkt auf seinen Körper wirkt, nicht aber gegen Zauber wie „Windstoß“, „Feuerball“ oder „Metall erhitzen“ da sie den Charakter nur indirekt beeinflussen. D.h., der Charakter spürt nur die Auswirkungen durch den Zauber, sein Körper und Geist selbst bleiben vom eigentlichen Zauber jedoch unangetastet.

Gegen jegliche Art von Waffenzauber wie z.B. „Elementarwaffe“, „Verzauberte Waffe“ oder „Verzauberte Geschosse“ kann ein Charakter keine Immunität erwerben. Eine Spruchimmunität hilft auch gegen die entsprechenden Bardenlieder und alchemistischen Tränke.

Willensstärke

Kosten in EP	5
--------------	---

Der Charakter hat seinen Willen so gut unter Kontrolle, dass er gegen magische Attacken, die akustischen Ursprung sind, immun ist. Hierzu zählen die Bardenmagie der niederen Sphären, das Geschrei von Todesfeen oder der Gesang von Harpyien und Sirenen.



Tales-of-Fantasy Regelwerk v4.0

7.1 Tabellarische Übersicht:

Immunität	Kosten in EP	Beschreibung
Fluchimmunität	5	Hilft gegen Flüche und Voodoo
Furchtlosigkeit	5	Der Charakter kann seine Angst beherrschen
Magieresistenz, schwach	50	Immun gegen diverse Zauber bis 4 EP
Magieresistenz, stark	100	Immun gegen diverse Zauber aller Sphären
Meisterschutz, schwach	10	Kann Zauber bis 2 EP durchlassen oder blocken
Meisterschutz, stark	20	Kann Zauber bis 4 EP durchlassen oder blocken
Runenimmunität	-	Andere Immunitäten helfen auch gegen Runen
Seelenschutz, schwach	5	Schützt die Seelen gegen einige Zauber
Seelenschutz, stark	10	Schützt gegen Wahrheit und Liebeszauber
Spruchimmunität	Var.	Schützt jeweils gegen einen Zauber
Willensstärke	5	Schützt gegen Bardenmagie usw.

8 Charakterbogen

Tales-of-Fantasy Charakterbogen v 4.0	
Charakter Name	
Spieler Name	
Basis EP	10 EP



ToF-Regelwerk v4.0

Basis EP durch Contage (Contage x 1 EP)		EP
Permanent verlorene EP (Wiederbelebung, Erschaffene Gegenstände)		EP
Gesamt EP		EP
Freie EP		EP

Rasse			Basiskosten der Rasse	
Rassenvorteile	EP	Rassennachteile		EP
Vorteile gesamt		Nachteile gesamt		
Gesamte Rassenkosten				

Persönliche Vorteile	EP	Persönliche Nachteile	EP
Vorteile gesamt		(max. 4 EP anrechnen) Nachteile gesamt	

[illegible]

Magische Gegenstände, Tränke, Gifte, Foki