

Tales of Fantasy



Buch der Regeln



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



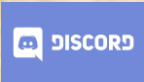
Vorwort

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 Regeln



1 Inhalt

1	Inhalt	3
2	Allgemeines	4
2.1	Diebstahl im LARP	4
2.2	Fälschen	4
2.3	Gefangennahme	5
2.4	Orga und SL	5
2.5	InTime	5
2.6	„Time out“ & „Time Freeze“	5
2.7	Reale Verletzungen	6
3	Kampf im LARP	7
3.1	Allgemeine Anmerkungen zum Kampf	7
3.2	Lebenspunkte	7
3.3	Rüstungen	8
3.3.1	Folgende Rüstungstypen bieten folgenden Schutz	8
3.4	Heilung im Kampf und in der Schlacht	9
3.5	Magische Waffen und Attacken	9
3.5.1	Waffenzauber	9
3.5.2	Geschosszauber	9
3.5.3	Ansagen von magischen Waffenschäden	10
3.6	Todesstoß, Amputation und Zertrümmerung	10
3.7	Massiver Schaden	10
4	Heilung	11
4.1	Allgemeines	11
4.2	Heilung von Lebenspunkten und Wunden verbinden	11
4.3	Tabellarische Übersicht	13
5	Der Wert des Geldes	14
5.1	Gegenstände	14
5.2	Dienstleistungen	15
6	Titel und Adel	16
6.1	Tabellarische Übersicht:	17
7	Krankheiten	18
7.1	Tabellarische Übersicht:	20
8	Magische Gegenstände	21
8.1	Was sind Magische Gegenstände?	21
8.2	Die unterschiedlichen Arten von Magischen Gegenständen	21
8.3	Allgemeines über magische Gegenstände	22
8.4	Wie wird ein magischer Gegenstand hergestellt?	22
8.5	Die Materialien	23
8.5.1	Normale Materialien	23
8.5.2	Magische Materialien	25
8.6	Die Gegenstandsherstellung	26
8.6.1	Gegenstände mit maximalen Aufladungen herstellen	26
8.6.2	Gegenstände als Magiespeicher	26
8.6.3	Gegenstand mit Aufladungen pro Tag herstellen	27
8.6.4	Permanente Gegenstände	27
8.6.5	Tabellarische Übersicht	27
9	Exotische Rassen	29
9.1	Allgemeines	29
9.1.1	Werwesen / Gestaltwandler	29
9.1.2	Untote	30
9.1.3	Die Tierrassen/-menschen	30
9.1.4	Die Vampire	31
9.2	Optionale Vor- und Nachteile für exotische Rassen	31
9.2.1	Wählbare Vorteile	31
9.2.2	Wählbare Nachteile	34



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



2 Allgemeines

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit einigen wichtigen spielrelevanten und organisatorischen Punkten und Definitionen, die einer ausführlichen Erklärung bedürfen.

2.1 Diebstahl im LARP

Es versteht sich von selbst, dass auf einem Con nicht wirklich was geklaut werden darf und die Orga jeden, der wirklich etwas stiehlt, anzeigen und vom Con verweisen wird.

Allerdings ist ein gespielter Dieb auf einem Con immer ein interessanter Charakter. Was wäre aber ein Dieb, wenn er nicht stehlen darf. Deshalb gelten für einen Spieler, der einem Dieb als Charakter spielt, folgende Regeln:

- Es dürfen nur Con relevante Gegenstände gestohlen werden, die sich im Besitz des Charakters befinden. Nicht InTime übliche Dinge wie Brillen, Fotoapparate, Autoschlüssel oder reales Geld dürfen nicht gestohlen werden. Auch ist es verboten, Dinge wie Essgeschirr, Schlafsäcke oder ähnliche Dinge zu stehlen, da sie keinen wirklichen Wert im LARP besitzen. Genauso verhält es sich mit dem Durchwühlen von Taschen, die offensichtlich nicht dem Charakter, sondern dem Spieler gehören. Der Dieb muss Des Weiteren einen „Outtimezettel“ hinterlassen, auf dem steht, dass der betreffende Gegenstand intime gestohlen wurde.
- Ein Dieb, der einen Gegenstand stiehlt, ist für ihn verantwortlich, d.h. der Dieb muss den gestohlenen Gegenstand sofort bei der Orga melden und ihn dort registrieren lassen. Sollte er ihn für den weiteren Spielverlauf nicht mehr brauchen, so muss er ihn bei der Orga abgeben. So kann der bestohlene Charakter bei der Orga nachfragen, ob sein verschwundener Gegenstand aufgetaucht ist. Natürlich wird die Orga nicht verraten, woher sie von dem Gegenstand weiß.
- Ein Dieb kann allerdings für seinen Intime Diebstahl erwarten, dass er irgendwie entschädigt wird. Sei es durch von der Orga gestellten Hehlern oder er verkauft selbst den Gegenstand über Umwegen an den Spieler zurück. Um einen Hehler auf dem Con von der Orga gestellt zu bekommen, sollte der Dieb aber den Vorteil „Kontakte“ haben, damit er sich in der örtlichen Unterwelt auch auskennt.
- Sollte der Gegenstand beim Stehlen und den danach folgenden Situationen beschädigt werden, so muss der Dieb dem geklauten Charakter den Schaden ersetzen.
- In einigen, von der Orga bestimmten Räumen, kann das Stehlen verboten sein. Näheres hierzu sollten Diebe auf dem Con bei der Orga erfragen. Aus reinen Orga- und NSC - sowie Fundusräumen darf grundsätzlich nichts gestohlen werden.
- Jeder gestohlene Gegenstand wird seinem richtigen Eigentümer zurückgegeben. Die einzige Ausnahme bildet das Larp-Geld, das ein Dieb behalten darf.

Auf einem Con kann eigentlich jeder stehlen. Diebstahl ist keine Fertigkeit. Allerdings sollte jeder Spieler zweimal überlegen, ob es zu seinem Charakter passt, sich fremder Leute Eigentum anzueignen oder nicht. Egal unter welchen Werten ein Charakter aufgewachsen ist, er weiß, dass Diebstahl in den meisten Ländern Taneshas ein Verbrechen ist, das mehr oder weniger hart bestraft wird. Übliche Strafen reichen von einem Aufenthalt am Pranger oder sogar im Kerker, dem Abtrennen einzelner Glieder bis hin zur Todesstrafe. Es muss wohl nicht mehr hinzugefügt werden, dass andere Spielercharaktere und auch die von der Orga gestellten NSC-Rollen einem überführten Dieb ebenfalls meist nicht mehr vertrauen, was seine Handlungsfreiheit unter Umständen erheblich einschränken kann.

2.2 Fälschen

Das Fälschen von magischen Tränken, Urkunden und oder sogar Gegenstände kann ein lukratives Geschäft sein, sofern man nicht erwischt wird. Fälschen kann eigentlich jeder. Bunte Flaschen mit Wasser darin als Gift oder Trank auszugeben, bedarf keiner großen Kunst, nur guter Schauspielerei. Komplizierter wird es, wenn ein Fälscher versucht, Siegel, wichtige Dokumente, Papiergeld oder gar Münzen zu fälschen. Es dürfen dabei nur Con - relevante Gegenstände als Hilfsmittel verwendet werden. Auch ist es verboten, sich zwischen zwei Larps zu Hause hinzusetzen und aufwendige Kopien anzufertigen oder mit Hilfe eines Computers und eines Druckers herzustellen. (Ausgenommen sind hier natürlich die Orgas). Auch dürfen nur Gegenstände gefälscht werden, die in der Con-Welt wirklich existieren. Wenn der Fälscher auf dem Con mit Papier und Feder Kopien wichtiger Siegel oder Dokumente anfertigen kann, wenn er mit Hilfe einer Schmiede Münzen fälschen und dann diese auch noch an die Leute bringen kann, ist er wahrlich ein guter Fälscher. Gefälschte Gegenstände usw. müssen bei der Orga vorgelegt werden, damit diese nachher auch weiß, welches Exemplar das Original und welches die Kopie ist.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



2.3 Gefangennahme

Einen Gegner gefangen zu nehmen, erweist sich immer dann als nützlich, wenn man diesen später noch befragen möchte. Natürlich muss der jeweilige Charakter auch für die Örtlichkeiten und richtigen Umstände sorgen, um eine Gefangennahme darzustellen. Dies kann von der Wahl der richtigen Fesseln oder Handschellen bis zu einem eigens dafür vorgesehenen Gefängnis(-raum) ohne Fenster und mit nur einer Tür reichen, es genügt jedoch nicht, einem Gefangenen zu sagen, dass er einfach an einer bestimmten Stelle sitzen bleiben und sich nicht rühren soll. Dieser wird wohl dann eher die Gelegenheit beim Schopf ergreifen und flüchten. Das Fesseln eines Menschen erfüllt allgemein hin den Tatbestand der Freiheitsberaubung und steht unter Strafe. Deshalb gelten auf einem Con folgende Regeln, wenn ein Charakter eine andere Person Larp-technisch festsetzen will:

- Die Person, die gefesselt werden soll, muss mit der Fesselung oder dem Einsperren in einem Raum einverstanden sein.
- Die zu fesselnde Person muss sich jederzeit selbstständig aus den Fesseln befreien oder den Raum, in dem eingesperrt ist, verlassen können. Dieser Raum darf daher nur mit einem Larp-Schloss versehen sein, nicht aber real abgeschlossen werden.

Sofern diese Regeln beachtet worden sind, gilt ein Charakter als Larp-technisch gefesselt und darf nicht mehr flüchten. Natürlich darf sich ein Charakter befreien, wenn er irgendwo ein Messer versteckt hat, es ziehen und dann im gefesselten Zustand symbolisch die Fesseln durchschneiden kann. Sollte jemand Larp-taugliche Handschellen haben, so kann sich der Gefangene natürlich auch daraus befreien. Dafür benötigt er allerdings einen passenden Dietrich. Hat ein Charakter die Fertigkeit „Entfesseln“, so darf er sich natürlich jederzeit aus den Larp-Fesseln befreien, es sei denn, er ist mit der Fertigkeit „Fesseln“ auf einer höheren Stufe als seiner eigenen festgesetzt worden (**siehe Kapitel 5.1 im Buch der Charaktererschaffung**). Provisorische Fesseln können innerhalb von 15 Minuten von jedem geöffnet werden, egal ob er dieser Fertigkeit erworben hat oder nicht.

Sollte der Gefangene in einem Raum gesperrt worden sein, muss die Tür mit einem Larp-technischen Schloss gesichert worden sein, damit sie als verschlossen gilt. Ansonsten gilt sie als offen und der Gefangene kann gegebenenfalls flüchten. Befindet sich ein Larp – Schloss an der Tür, dass der Gefangene nicht erreichen und/oder nicht knacken kann, so hat er nur noch die Chance, einen Tunnel zu graben oder auf Befreiung von außen zu hoffen. Ein Charakter, der in der Lage ist, Schlösser zu knacken und auch Dietriche bei sich trägt, darf natürlich versuchen, das Schloss zu knacken. Dafür muss er aber in der Lage sein, dieses zu erreichen (also kein Riegel an der anderen Seite der Tür!) und am Schloss zu arbeiten.

2.4 Orga und SL

Als Orga, Kurzform für Organisatoren, eines Cons werden die Personen bezeichnet, die für die technische Durchführung eines LARPS zuständig sind. SL oder die Spielleitung sind nicht notwendigerweise mit der Orga eines LARPS identisch und können von dieser speziell für eine bestimmte Veranstaltung benannt werden. Generell können von der benannten SL-Entscheidungen in dem ihnen übertragenden Bereich auf dem LARP gefällt werden, das letzte Wort hat jedoch immer die Orga. Dieses ist vor allem wichtig für die Durchführung von Ritualen, die Herstellung magischer Gegenstände sowie Charakterplots, die der Leitung vorher bestimmter SL unterliegen.

2.5 InTime

InTime wird die Zeit mit bezeichnet, die nach dem Start des Larps beginnt und mit dem offiziellen Ende des Larps abgeschlossen wird. In dieser Zeit ist man als in seiner Charakterrolle unterwegs und Outtimegespräche sollten nur abseits von anderen Teilnehmenden erfolgen. Generell gilt: Es wird 24 Stunden intime gespielt. Das gilt für alle Bereiche auf dem Larp-Gelände. (Outtimezone sind normalerweise das NSC-Haus, sowie die Innenräume der Toiletten- oder Duschhäuschen). Das gilt jedoch nicht für den Gang zur Toilette! Auch Essen oder Schlafen ist Intime. Sollte es dabei zu Angriffen oder anderen Aktionen kommen, so nimmt diese auch ernst, denn ein Outtime in dieser Situation gibt es nicht.

2.6 „Time out“ & „Time Freeze“

„Time Out“

„Time out“ gilt für Situationen, wo das Spielgeschehen zwingend unterbrochen werden muss. Hierzu zählen Verletzungen im Kampf, evtl. verlorene Gegenstände wie Brillen und so weiter. „Time out“ wird durch lautes Rufen der Wörter „TIME OUT“ gekennzeichnet und muss von allen Anwesenden in dem Moment akzeptiert werden. Sollte es in einer Situation dabei zu Unstimmigkeiten kommen, ist bitte die Orga zu verständigen. Eine „Time out“ Situation wird durch die Worte „TIME IN“ wieder aufgehoben und das Spielgeschehen geht weiter.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



„Time freeze“

„Time freeze“ ist ein Mittel der Spielleitung, einfach mal kurz das Spielgeschehen anzuhalten, ohne das spieltechnisch die Zeit weiterläuft. Beim „Time freeze“ muss jeder Spieler die Augen schließen und leise vor sich hinmurmeln oder summen. Damit soll sichergestellt werden, dass niemand der anwesenden Spieler mitbekommt, was die Spielleitung gerade so macht. „Time freeze“ ist für Situationen bestimmt, die in der Spielwelt eigentlich keine Zeit benötigen, sich real aber leider nicht so umsetzen lassen. Das Augenschließen und Summen dient vorallendingen dazu, das Überraschungsmoment zu bewahren. Dennoch sollte „Time freeze“ nur in Ausnahmesituationen verwenden, da es das Spielgeschehen doch erheblich behindert und den Spielfluss stört.

2.7 Reale Verletzungen

Bei Verletzungen sei es durch einen unglücklichen Treffer in einem Kampf oder einem Unfall auf dem Veranstaltungsgelände ist sofort ein „Time out“ auszurufen. Dann sollte sofort nach einem „**Sanitäter**“ oder „**Sani**“ gerufen werden. Bitte nicht Heiler rufen, da dies eine missverständliche Aussage sein kann und dann nur die Intimeheiler kommen. Die Orga sollte ihre Sanitäter allen Anwesenden vorher bekannt geben oder bei den Spielern und NSCs nachfragen, wer Sanitäter ist.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



3 Kampf im LARP

3.1 Allgemeine Anmerkungen zum Kampf

Bei einem Larpkampf ist die Sicherheit aller Teilnehmer das oberste Gebot. Deshalb sollte sich jeder die folgenden Vorsichtsmaßnahmen einprägen, bevor er sich in Kampfhandlungen verwickeln lässt:

Es sind verboten
Schläge in die Genitalien
Schläge auf den Kopf, den Hals oder die Hände
Schläge von oben oder unten her auf oben genannte Körperzonen, natürlich darf ansonsten ganz normal gekämpft werden, das Wichtigste ist, dass alle Schläge kontrolliert ausgeführt werden
Stechen mit einer Waffe (es sei denn, sie hat kein Inlay)
Schläge mit unnötiger Härte durchzuziehen
Schläge und Tritte mit Händen und Füßen
Zusätzliche Anmerkungen
Treffer auf Hände und Füße werden ignoriert und zählen nicht als Schaden

Auch sollte jeder Kämpfer darauf achten, dass Kämpfe im LARP sich von einem Kampf mit Schaukampfschwertern unterscheiden und daher zusätzliche Probleme verursachen können. Latexwaffen sind um einiges leichter als richtige Schwerter, was viele Spieler dazu veranlasst, viel zu schnell und zu oft zuzuschlagen. Bedenkt bitte, dass eine richtige Waffe einiges an Gewicht besitzt. Also unterlasst bitte Stakkatoschläge, die nicht nur unrealistisch sind, sondern auch für einen massiven Verlust an Spielspaß sorgen.

Wer trotz aller Vorsicht einen Treffer auf die Hand bekommt und seine Waffe fallen lässt, hat in diesem Fall Pech gehabt (obwohl Handtreffer natürlich nicht zählen) und sollte sich schnell eine neue Waffe besorgen oder sein Heil in der Flucht suchen. Dieser Umstand ist jedoch kein Grund, ein „Time-Out“ auszurufen.

Ein „Time-Out“ darf ein Teilnehmer **nur** ansagen, wenn wirkliche Verletzungen aufgetreten sind. In diesem Fall ist der Kampf an der betroffenen Stelle sofort zu unterbrechen und erst nach Klärung der Lage wieder aufzunehmen. Kommt es im Kampf versehentlich zu Treffern in die sogenannten Verbotszonen (Hals, Kopf, Genitalbereich), so kann eine kurze Entschuldigung späteren Ärger verhindern.

Es sollten aber alle Teilnehmenden bedenken, dass in einem Gefecht so etwas vorkommen kann und keiner aus Mutwillen anderen realen Schaden zufügen will. Niemand ist auf dem LARP dagegen gefeit, mal einen Fehler zu begehen.

Natürlich verursachen Freund- und Eigentreffer ebenfalls Schaden.

Eine Bitte am Schluss: Achtet im Kampf nicht nur auf Euch, sondern auch auf andere, denn so können mögliche Realverletzungen und Gefahrensituationen frühzeitig erkannt und vielleicht sogar vermieden werden.

3.2 Lebenspunkte

Jedes Lebewesen im LARP (sogar ein Untoter) besitzt Lebenspunkte (kurz LP). Sollte ein Charakter diese verlieren, so gerät er in arge Bedrängnis, was ihn sogar das Leben kosten kann. Es ist dabei generell unerheblich, ob der Schaden durch Waffen oder Magie herrührt.

Der Körper eines Charakters im LARP teilt sich in 5 Teilzonen auf: Torso, rechter Arm, linker Arm, rechtes Bein und linkes Bein. Jede dieser Körperzonen besitzt im unverletzten Zustand 2 Lebenspunkte. Ausnahmen hiervon sind Charaktere oder Rassen mit dem Vorteil „Robustheit“. Sie besitzen, je nach Stufe, einen LP an der betreffenden Körperzone mehr.

Körperzone	LP	Robustheit
Torso	2	+1 LP bei Robustheit 1 und 4
Linker Arm	2	+1 LP bei Robustheit 2 und 5
Rechter Arm	2	+1 LP bei Robustheit 2 und 5
Linkes Bein	2	+1 LP bei Robustheit 3 und 6
Rechtes Bein	2	+1 LP bei Robustheit 3 und 6

Sollte der Charakter unter 2 LP an einer Körperzone kommen, so zieht dieses schon spieltechnische Auswirkungen nach sich. Charaktere ohne den Vorteil „Schmerzunempfindlichkeit“ müssen Waffen, Schilde oder andere Dinge, die sie in den Händen halten, fallen lassen, oder können nur noch humpeln nach einem schweren Beintreffer. Charaktere mit „Schmerzunempfindlichkeit“



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



empfinden zwar arge Schmerzen, sind jedoch in der Lage, die negativen Auswirkungen des Treffers zu ignorieren, obwohl das Körperteil natürlich verletzt ist.

Verliert ein Charakter sämtliche Lebenspunkte an einer Körperzone, so ist das entsprechende Gliedmaß unbrauchbar und kann nicht mehr benutzt werden. Dies hat zur Folge, dass Waffen nicht mehr eingesetzt werden können, der Charakter mit dem verbliebenen unverletzten Bein nur noch weghüpfen oder - falls sogar beide Beine betroffen sind - nur noch wegstechen kann. Falls der Charakter jedoch alle Lebenspunkte am Torso verliert, verliert er augenblicklich das Bewusstsein und bricht zusammen.

Zusätzlich fangen alle Körperzonen, die regeltechnisch keine Lebenspunkte mehr besitzen (d.h. „auf 0 sind“), an zu bluten. Das hat zur Folge, dass der Charakter nach **10 Minuten Tod** ist, sofern die Blutung nicht von einem Heiler oder Ersthelfer gestoppt wird. Dabei ist es egal, wie viele Körperzonen auf 0 Lebenspunkten sind.

Die Heilung von Lebenspunkten kann generell durch verschiedene Möglichkeiten erfolgen. Die einfachste, aber auch zeitaufwendigste Art, stellt hierbei die natürliche Heilung dar, unter Verwendung eines improvisierten Verbandes sowie Bettruhe heilt ein Charakter lediglich 1 Lebenspunkt pro 24 Stunden pro Körperzone. Schneller geht es mit dem Vorteil „Regeneration“, wenn der Charakter einen Heiler aufsucht oder magiebegabte Charaktere und Alchemisten sich seiner annehmen. Näheres hierzu findet sich im **Kapitel 4 in diesem Buch**.

3.3 Rüstungen

Rüstungen bilden für einen Kämpfer eine Möglichkeit, sich gegen Schläge oder Schadenszauber zu schützen. Sie fangen einen Teil oder sogar den ganzen Schaden, den eine Waffe oder ein Zauber verursacht, auf, und ermöglichen dem Kämpfer so ein längeres Leben. Natürlich bieten hierbei schwere Plattenrüstungen mehr Schutz als dünne Lederrüstungen, wenngleich sie auch um einiges schwerer sind. Trotz etlicher Kilogramm, die eine Metallrüstung wiegt, entsprechen gehäkelte silberne Kettenhemden, Footballrüstungen oder Leichtmetallplattenpanzer jedoch nicht dem historischen Vorbild und sollten tunlichst vermieden werden. Jeder Schadenspunkt, den ein Rüstungsteil auffängt, reduziert ihren Rüstungsschutz um eins und beschädigt es. Sind alle Rüstpunkte eines Teiles aufgebraucht, kann diese Rüstung den Charakter nicht mehr schützen.

Beschädigte Rüstungen können aber z.B. bei einem Schmied mit der Fertigkeit „Rüstung reparieren“ wiederhergestellt werden. Hierzu nun folgende Erklärungen:

- „Dickes Leder“ bedeutet mindestens 3 Millimeter Dicke.
- „Beschlagen“ bedeutet, dass die Nieten maximal 3 Zentimeter voneinander entfernt sein dürfen und über die ganze Rüstung verteilt sind.

Außerdem dürfen an Plattenrüstungen und Nieten keine scharfen Kanten oder Spitzen vorhanden sein. Plattenrüstungen mit Spikes können zwar schön (und martialisch zugleich) aussehen, entsprechen aber nicht dem Sicherheitsstandard eines LARP-Kampfes.

3.3.1 Folgende Rüstungstypen bieten folgenden Schutz

Rüstungskategorie	Schutz	
	Halber Schutz	Voller Schutz
Fell, dünnes Leder ¹ , wattierter Waffenrock	-	1
Dickes Leder, dünnes beschlagenes Leder	1	2
Kette, Plattenröcke, dickes beschlagenes Leder, Lamellenpanzern, Brigantinen	1	3
Platte	2	4
Komplett: (rechter Arm + linker Arm + rechtes Bein + linkes Bein + Torso)		
Lederhelm/ Kettenhaube/einfacher Metallhelm	+1	
Vollhelm	+2	
Rüstungsschutz (RS)		

¹ Hierzu zählen auch die handelsübliche Lederhose, -weste, -jacke etc.

Halber Schutz bedeutet, dass das halbe Körperteil bedeckt ist, das kann z.B. beim Arm, der Oberarm.

Voller Schutz ist dann gegeben, wenn der komplette Körperteil bedeckt ist.

Trägt man verschiedene Rüstungen übereinander, so zählt nur die höhere Rüstung für die Rüstungsklasse

Zur Berechnung der Rüstpunkte addiert man die RP: linkes Bein, rechtes Bein, linker Arm, rechter Arm, Torso und Kopf aufeinander.

Beispiel: Ein Charakter trägt eine Lederhose, sowie ein Kettenhemd mit halbem Bein und halben Ärmel und dünne Lederarmschienen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Er berechnet also insgesamt fürs Bein 1+1 für die Lederhose. An den Armen 1+1 fürs Kettenhemd, sowie 3 für das Kettenhemd am Torso. Das ergibt zusammen 2 für die Beine plus 2 für die Arme plus 3 für den Torso. Zusammen also 7 Rüstungspunkte.

3.4 Heilung im Kampf und in der Schlacht

Sollte ein Charakter im Kampf oder einer Schlacht verwundet werden und auf mondäne, magische oder alchemistische Weise geheilt werden, so möge er bitte ein wenig Ruhen, da sonst seine Wunden wieder aufbrechen können.

3.5 Magische Waffen und Attacken

3.5.1 Waffenzauber

Es gibt verschiedene Zaubersprüche, mit denen ein Charakter Waffen oder Geschosse verzaubern kann. Zu diesen Zaubern gehört der in der niederen Kampfsphäre enthaltene Zauberspruch „Verzauberte Waffe“, sowie der in der höheren Kampfsphäre enthaltenen Zauber „Schockklinge“, und der zur höheren Elementarsphäre gehörende Spruch „Elementarwaffe“. Hierzu nun einige Anmerkungen:

- Alle oben genannten Zauber sind Ritualzauber, die **niemals** (auch nicht durch Ausgabe dreifacher MP Kosten) sofort gewirkt werden können.
- Es kann immer nur ein Zauber auf einer Waffe liegen! Versucht ein Charakter, einen weiteren Waffenzauber auf eine Waffe zu sprechen, so wirkt dieser nicht (oder es geschieht nach SL - Entscheid Schlimmeres). Dieses gilt auch für permanent verzauberte Waffen, die nicht weiter verbessert werden können.
- Für jeden Zauberspruch ist als Materialkomponente ein Band einer bestimmten Farbe angegeben, dass der Zaubernde nach Beendigung des Rituals an der Waffe befestigen und das sich bis zum Ende der Wirkungsdauer an der Waffe befinden muss. Die Waffenzauber haben jeweils nur eine bestimmte Wirkungsdauer, die dem einzelnen Spruch entnommen werden kann.
 - „Schockklinge“: einen Kampf oder maximal 12 Stunden,
 - „Elementarwaffe“: einen Kampf oder maximal 12 Stunden,
 - „Verzauberte Waffe“: Nahkampfwaffen: mehrmalig anwendbar in den 12 Stunden
Fernkampfwaffen: bis verschossen oder maximal 12 Stunden
- Die Elementarwaffe und die „Schockklinge“ ignorieren magische und nichtmagische Rüstpunkte. Gegen die „Verzauberte Waffe“ wirken beide Rüstungsarten. Jederzeit können gegen alle Arten von verzauberten Waffen sowohl Schutz- als auch Gewandtheitspunkte (Einschränkungen siehe **Kapitel 5.0 im Buch der Charaktererschaffung**) eingesetzt werden.

3.5.2 Geschosszauber

Als Geschosszauber gelten alle Schadenszauber, die mittels eines Softballes, der auf den Gegner geworfen wird, dargestellt werden. Diese gehören allesamt zur niederen und höheren Elementarsphäre, einige wenige, wie „Magisches Geschoss“ und „Zauberlanze“, jedoch zur niederen und höheren Kampfsphäre. Sobald Elementarzauber die Hand des Zaubernenden verlassen haben, gelten sie nicht mehr als magische Angriffe. Geschosszauber, wie Feuerbälle oder Eisblitze werden demnach z.B. nicht am Eindringen in eine Zone des „Totalen Magieschutzes“ gehindert. Die Kampfzauber „Magisches Geschoss“ und „Zauberlanze“ zählen auch, nachdem sie ausgesprochen wurden, als magische Attacken, die besagter Schutzzauber aufhält. Gegen Geschosszauber aller Art kann ein Charakter Schutzpunkte zur Minderung des Schadens aufwenden oder Gewandtheitspunkte einsetzen, um dem Geschoss auszuweichen, ohne Schaden zu nehmen.

Auch „Windstoß“, „Sturmwind“ und „Schneesturm“ fallen in diese Kategorie, denn sie sind, obwohl magisch erzeugt, lediglich elementare Effekte.

Anmerkung: Auch gegen Zauber, die direkten Schaden verursachen, aber keine Geschosszauber sind (wie z.B. „Mentaler Bolzen“, „Mentaler Dolch“, „Siedendes Blut“), kann ein Charakter Schutzpunkte einsetzen, jedoch keine Gewandtheitspunkte.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



3.5.3 Ansagen von magischen Waffenschäden

Waffenzauber	Ansage	Waffenband
Verzauberte Waffe		
„arkane Version“	Waffenschaden „magisch“	1 gelbes Band
„göttliche Version“	Waffenschaden „geweiht“	1 weißes Band
Elementarwaffe	1 Direkt - „Feuer/Eis/Blitz/Säureklinge“	1 rotes oder blaues Band
Schockklinge	1 Direkt - „Schockklinge“	2 gelbe Bänder
Besondere Waffenschäden		
Heilige Waffe ¹	Waffenschaden „Heilig“	1 goldenes Band
Unheilige Waffe ¹	Waffenschaden „Unheilig“	1 schwarzes Band

¹ Diese Waffen müssen von Göttern oder höhere Wesen hergestellt und verliehen worden sein. Muss bei der Orga angezeigt und von dieser genehmigt sein.

3.6 Todesstoß, Amputation und Zertrümmerung

Einen Todesstoß auf ein **wehrloses** Opfer ausführen, kann jeder Charakter. Dabei sollte der Spieler aber bedenken, dass er bei einem Todesstoß das Leben eines anderen Lebewesens beendet. Diese Fertigkeit dient vor allem dazu, unüberlegte und zufällige Tode zu verhindern und den Spieler auf diesem Gebiet zu sensibilisieren.

Jeder Charakter kann einen Todesstoß ansetzen, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind. Das Opfer muss „wehrlos“ sein, d.h. dass es sich nicht mehr gegen den Todesstoß wehren kann.

- Wehrlos ist ein Opfer, wenn es festgehalten, gefesselt, schlafend, bewusstlos usw. ist
- Oder** 0 Lebenspunkte auf dem Torso hat.

Ein Todesstoß wird mit dem Wort „**TODESSTOß**“ angesagt und auf den Torso gezielt.

Durch gezielte Todesstöße haben Kämpfer darüber hinaus die Möglichkeit, Kämpfe zu beenden, ohne den Gegner gleich zu töten. Ein Todesstoß auf einem anderen Körperteil als den Torso hat einen anderen Effekt als den oben beschriebenen, denn Todesstöße auf Arme und Beine führen zur Amputation oder Zertrümmerungen. Dabei muss das betreffende Körperteil aber ebenfalls 0 Lebenspunkte haben. Eine Trümmer- oder Amputationsverletzung führt durch den ungeheuren Blutverlust innerhalb von **10 Minuten zum Tode**, es sei denn, die Wunde wird versorgt und die Blutung gestoppt. Dabei spielt auch die Länge der Waffen eine Rolle. Kurze Stichwaffen können einem Gegner weder Trümmer- noch Amputationsverletzungen zufügen. Auch die Art der Waffe ist ausschlaggebend für die Art der Verletzung.

Lange Klingenwaffen oder Zweihänder können sowohl Trümmer- als auch Amputationsverletzungen zufügen, während Wuchtwaffen nur Trümmerverletzungen verursachen. Amputationen werden mit dem Wort „**AMPUTIERT**“ angesagt, Trümmerverletzungen mit dem Wort „**ZERSCHMETTERT**“.

Todesstöße oder Amputationen können eigentlich nur mit Nahkampfwaffen ausgeführt werden. Fernkampfwaffen oder Zauber können dieses jedoch eingeschränkt bewirken. Ein gutes Beispiel für solche Ausnahmefälle sind die Exekution eines gefesselten Gefangenen durch einen Armbrustbolzen oder die rituelle Opferung eines Wesens, die durch die mehrfache Anwendung von Schadenszaubern durchgeführt wird. Natürlich können auch andere Schadenszauber, wie z.B. die Geschosszauber, auf diese Weise zum Tod eines Charakters führen oder man kann mit ihnen als Teil einer Bestrafung ein Gliedmaß verbrennen, so dass es als amputiert gilt.

3.7 Massiver Schaden

Ein weiterer Punkt ist der massive, durch Treffer verursachte Schaden. Sollte durch einen unglücklichen oder gewollten Zufall ein Körperteil massiven Schaden erleiden, das schon auf 0 LP ist, so brechen die Knochen und das Gliedmaß kann nicht mehr benutzt werden, bis es regeneriert oder durch einen Medikus geheilt wird. Um massiven Schaden zu erzeugen, muss das betreffende Körperglied mehrfach getroffen werden. Für eine spätere Heilung ist das Gliedmaß weiterhin auf 0 LP. Je nach Anzahl der Treffer gibt es verschiedene Auswirkungen.

Weitere Treffer	Auswirkungen
+1	Keine
+2	Knochenbruch an den betroffenen Gliedmaß
+3	Torso: Der Charakter ist tot, Gliedmaß ist zerschmettert, Charakter verblutet in 10 Minuten und stirbt ohne Heilung



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



4 Heilung

Die Heilung von Krankheiten und die Behandlung von Giften sind in den jeweiligen Kapiteln erklärt. In diesem Abschnitt folgt die Behandlung von Wunden, die vorher nur kurz im **Kapitel 3: „Kampf“** angerissen wurde.

4.1 Allgemeines

Der Körper eines Charakters im LARP teilt sich in 5 Teilzonen auf. Dies sind im Einzelnen: Torso, rechte Arm, linker Arm, rechtes Bein und linkes Bein. Jede dieser Körperzonen besitzt 2 Lebenspunkte. Ausnahmen sind allerdings Charaktere oder Rassen mit dem Vorteil „Robustheit“. Derartige Charaktere besitzen, je nach Stufe, einen LP an der betreffenden Körperzone mehr.

Körperzone	LP	Robustheit
Torso	2	+1 LP bei Robustheit 1 und 4
Linker Arm	2	+1 LP bei Robustheit 2 und 5
Rechter Arm	2	+1 LP bei Robustheit 2 und 5
Linkes Bein	2	+1 LP bei Robustheit 3 und 6
Rechtes Bein	2	+1 LP bei Robustheit 3 und 6

Sollte der Charakter unter 2 LP an einer Körperzone kommen, so zieht dieses schon spieltechnische Auswirkungen nach sich. Charaktere ohne den Vorteil „Schmerzunempfindlichkeit“ müssen Waffen, Schilde oder andere Dinge, die sie in den Händen halten, fallen lassen, oder können nur noch humpeln nach einem schweren Beintreffer. Charaktere mit „Schmerzunempfindlichkeit“ empfinden zwar arge Schmerzen, sind jedoch in der Lage, die negativen Auswirkungen des Treffers zu ignorieren, obwohl das Körperteil natürlich verletzt ist.

Verliert ein Charakter sämtliche Lebenspunkte an einer Körperzone, so ist das entsprechende Gliedmaß unbrauchbar und kann nicht mehr benutzt werden. Dies hat zur Folge, dass Waffen nicht mehr eingesetzt werden können, der Charakter mit dem verbliebenen unverletzten Bein nur noch weghüpfen oder - falls sogar beide Beine betroffen sind - nur noch wegstechen kann. Falls der Charakter jedoch alle Lebenspunkte am Torso verliert, verliert er augenblicklich das Bewusstsein und bricht zusammen.

Diese Ausführungen finden sich auch im **Kapitel 4 „Kampf“**. Was passiert allerdings, wenn man die Wunden nicht behandelt? Körperzonen, die keine Lebenspunkte mehr besitzen, fangen sofort an zu bluten. Ein Charakter ist nach 10 Minuten verblutet und somit **TOT**, sofern die Blutung nicht gestoppt wurde.

Was passiert jedoch bei Personen, die noch Lebenspunkte an ihrer Körperzone besitzen? Sofern noch LP an einer Körperzone vorhanden sind, verliert diese jede Stunde einen weiteren Lebenspunkt, bis die Körperzone auf 0 Lebenspunkte ist. Sobald eine Körperzone dann 0 Lebenspunkte erreicht hat, fängt sie auch an zu bluten und folgt dann dem oben erwähnten Verlauf. Daraus folgt, dass das Wichtigste nach einem Kampf darin besteht, die Wunden zu verbinden, da ein Verletzter sonst verblutet und die Wunden nicht heilen.

4.2 Heilung von Lebenspunkten und Wunden verbinden

Die Heilung von Lebenspunkten hängt von verschiedenen Faktoren ab. Zuerst muss geprüft werden, ob die Wunde verbunden wurde. Ist dies nicht geschehen, so sollte ein Heilkundiger dieses, sofern der Charakter noch lebt, schnellstens nachholen. Hat ein Charakter sich selbst verbunden, kann er zwar nicht mehr verbluten, allerdings werden seine Wunden auch nur sehr langsam heilen. Auf jeden Fall muss die Wunden von einem Heiler begutachtet und fachmännisch verbunden werden (**siehe Kapitel 5 im Buch der Charaktererschaffung**), damit sie zügig heilen kann.

Eine provisorisch verbundene Wunde benötigt genau 12 Stunden Heildauer pro verlorenen Lebenspunkt pro Körperteil. Das provisorisch verbundene Körperteil darf nicht bewegt werden, da sonst die Wunde wieder aufbricht und das Körperteil neu verbunden werden muss. Sobald ein Heilkundiger mit entsprechender Fertigkeit (d.h. „Wunden verbinden“) die Wunde verbunden hat, heilt die Wunde mit einer Heildauer von 6 Stunden pro verlorenen Lebenspunkt pro Körperteil. Ein richtig versorgtes Körperteil kann bewegt, sollte aber nicht zu stark strapaziert werden. Ein verletzter Arm ist nicht zum Kämpfen gedacht, ein verletztes Bein nicht zum Laufen. Sollte der Charakter trotzdem meinen, dieses tun zu müssen, so muss er mit den Konsequenzen rechnen, d.h. mit dem Aufbrechen der Wunde und einer erneuten Versorgung derselben.

Sobald der Charakter verbunden ist, kann ein Feldscherer sich um den verletzten kümmern und ihn mit den Fertigkeiten „Heilen“, oder „Medikus“ versorgen. Dadurch wird die Heildauer auf 3 Stunden (für „Heilen“) bzw. 1 Stunde (für den „Medikus“) pro



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



verlorenen Lebenspunkt pro Körperteil reduziert. Weiterhin gilt natürlich, dass der verletzte Charakter sich schonen muss. Ein verwundetes Körperteil, das keinen Lebenspunkt mehr hat, kann erst dann wieder bewegt werden, wenn mindestens ein Lebenspunkt geheilt ist. Dies gilt allerdings nur für Wunden, die eine Körperzone auf 0 Lebenspunkte gebracht haben. Sollte noch ein Lebenspunkt in der Körperzone übrig sein, so kann der Charakter diese unter den oben oder im **Kapitel 3 in diesem Buch** genannten Bedingungen nutzen. Sollte ein Charakter über den Vorteil „Regeneration 2“ verfügen, geht die normale Heilung sogar doppelt so schnell.

Beispiel: Ein Charakter hat eine Wunde von 2 LP am Arm und ist somit auf 0 Lebenspunkten. Er hat sich selbst verbunden und würde nun 12 Stunden pro Lebenspunkt pro Körperteil zum Heilen brauchen. Die Fertigkeit „Wunden verbinden“ senkt die Heildauer auf 6 Stunden pro LP. Die Fertigkeit „Heilen“ reduziert die Heildauer auf 3 Stunden pro Lebenspunkt und mit der Fertigkeit „Medikus“ reduziert die Heilung pro Lebenspunkt auf 1 Stunde. Für eine vollständige Wundheilung durch einen Medikus benötigt ein Charakter also nur 2 anstatt 24 Stunden. Schon nach 1 Stunde kann der Arm wieder benutzt werden, kann damit aber noch nichts halten, da dieses ihm noch Schmerzen bereiten würde. Hat der Charakter auch noch Schmerzunempfindlichkeit 2, so kann er sogar Waffen oder andere Dinge mit dem verletzten Arm benutzen.

Selbst angelegte Verbände

Ein Charakter kann sich nur selbst verbinden, wenn er noch eine unverletzte Hand hat. Um sich selbst zu verbinden, muss der Spieler es schaffen, ein Tuch oder eine Binde, um die Verwundung zu legen und dieses dann zu verknoten.

Magische Heilung

Eine magische Heilung ist der schnellste Wege, Wunden zu regenerieren. Dazu muss die Wunde aber mit einem Heiltrank, einer Heilsalbe oder durch einen Heilspruch behandelt werden. Die geheilte Verletzung verschwindet dann und es bleiben weder Narben noch Nachwirkungen zurück.

WICHTIG: Des Weiteren kann ein Charakter nur 3x am Tage magisch geheilt werden. Danach hilft nur noch mondäne Heilung.

Abgetrennte Gliedmaßen

Werden einem Charakter ein Arm oder Bein abgetrennt oder verliert er diese durch eine Krankheit oder ein Gift, dann muss auch hier erst einmal die Wunde verbunden werden, da sonst der Charakter innerhalb von 10 Minuten am Blutverlust stirbt. Abgetrennte Körperteile wachsen nicht von allein wieder nach und können nur durch einen „Regenerationstrank“ oder den Zauber „Regeneration“ wiederhergestellt werden. Dabei ist zu beachten, dass sich der verletzte schonen muss und dass Körperteil erst nach 12 Stunden wieder einsetzbar ist. Sollte dies nicht gelingen, so erhält der Charakter den entsprechenden Nachteil wie unter „Körperliche Nachteile“ beschrieben ist.

Zertrümmerte Gliedmaße

Wird ein Arm oder Bein durch die Wucht einer Waffe zerschmettert, so muss auch hier erst einmal die Wunde verbunden werden, da sonst der Charakter innerhalb von 10 Minuten verblutet. Der weitere Verlauf ist identisch mit dem der abgetrennten Gliedmaßen. Sollte dies nicht gelingen, so gilt der Charakter nun als „einarmig“ oder „einbeinig“.

Gebrochene Gliedmaßen

Sollte ein Gliedmaß durch massive Schadenseinwirkung gebrochen werden, muss es ebenfalls erst einmal verbunden und gesichert werden, da der Charakter sonst innerhalb von 10 Minuten verblutet. Gebrochene Gliedmaßen regenerieren von Natur aus selbst. Die hierfür benötigte Zeit beträgt 3 Contage für eine komplette Heilung. Mit der Fertigkeit „Medikus“, den Zaubern „Heilen“, „Regeneration“ oder einem „Regenerationstrank“ kann dieses sehr viel schneller vonstattengehen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



4.3 Tabellarische Übersicht

Art der Heilung ¹	Ohne Regeneration	Mit Regeneration
Normal	24 Stunden pro LP pro Körperteil	12 Stunden pro LP pro Körperteil
Wunden verbinden	12 Stunden pro LP pro Körperteil	6 Stunden pro LP pro Körperteil
Heilen	6 Stunden pro LP pro Körperteil	3 Stunden pro LP pro Körperteil
Medikus	3 Stunden pro LP pro Körperteil	90 Minuten pro LP pro Körperteil
Alchemie, Heiltrank ²	Vorbereitungszeit wirkt aber sofort	Vorbereitungszeit wirkt aber sofort
Der Zauber „Heilen“		
Göttliche Magie oder Ritualmagie ²	5 Minuten pro verlorenen LP	5 Minuten pro verlorenen LP
Arkane Magie, Bardenlied, Rassenmagie oder Angeborene Magie ²	10 Minuten pro verlorenen LP	10 Minuten pro verlorenen LP
	Heilmöglichkeiten	
Abgetrennte Gliedmaßen	Regenerationstrank oder Zauber „Regeneration“	
Zerschmetterte Gliedmaße	Regenerationstrank oder Zauber „Regeneration“	
Gebrochene Gliedmaßen	Ohne Heilung: 3 Contage Mit Heilung: siehe Regenerationstrank, Zauber „Regeneration“, Zauber „Heilen“, Fertigkeit Medikus	

¹ Für alle Arten der Heilung gilt. Ein Charakter sollte nach der Heilung noch ein wenig Ruhen, damit seine Wunden nicht wieder aufbrechen.

² Ein Charakter nur 3x am Tage magisch geheilt werden oder 3 alchemistische Heiltränke benutzen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



5 Der Wert des Geldes

Die nachfolgende Liste enthält grundlegende Kosten für Gegenstände und Dienstleistungen, damit sowohl der Spieler als auch Orgas einen Anhaltspunkt haben, wie viel das Larpgeld wert ist. Die aufgeführten Preise können von Larpland zu Larpland wechseln und repräsentieren den allgemeinen Durchschnitt. Jeder Orga steht es natürlich frei, ob sie sich an die hier folgende Preisliste halten möchte oder nicht. Krieger sollten sich überlegen, wie sie ihre Waffen und Rüstungen finanziert haben, da einfache Bauern sich meist solch spezielle Ausrüstung nicht leisten konnten. Die hier angegebenen Preise sind die Verkaufspreise der Waren, nicht jedoch die Herstellungspreise

5.1 Gegenstände

Art	Preis in SM		Preis in SM
Waffen¹		Rüstungen¹	
Streitkolben, Axt	50 – 70	Weiches Leder, Torso	50 – 70
Dolch	10 – 20	Beschlagenes Leder, Torso, Hartes Leder, Torso	100 – 150
Kurzsword	30 – 40	Kette, Torso	200 – 250
Degen	30 – 40	Platte, Torso	250 – 350
Langsword	60 – 80	Schild, groß, Holz	60 – 80
Bastardsword	100 – 130	Schild, groß, Metall	160 – 200
Zweihänder	150 – 200	Schild, klein, Holz	40 – 50
Kampfstab, Holz	20 – 30	Schild, klein, Metall	120 – 150
Bögen, Holz	30 – 40	Lederschienen, Arm oder Bein	05 – 10
Armbrust	50 – 70	Lederschienen, beschlagen Arm oder Bein	20 – 30
Pro Pfeil / Bolzen	1	Kettenschienen, Arm oder Bein	30 – 40
		Plattenschienen, Arm oder Bein	50 – 60
		Lederhelm	10 – 20
		Kettenhaube	40 – 50
		Vollhelm	50 – 60
Art	Preis in KM	Art	Preis in KM
Essen²	2 – 5	Alltagsdinge	
Einfaches Essen	2 – 5	Normale Kleidung	2 – 10
Gutes Essen	5 – 10	Exquisite Kleidung	10 – 50
Festmahl	10 – 20	Kleines Zelt, 2 - 4 Personen	10 – 40
Nicht alkoholische Getränke	1 – 2	Großes Zelt, 4 – 10 Personen	20 – 100
Normales Bier, einfacher Wein	2 – 4	Pro 5 Fackel	1
Exquisiter Wein	5 – ??	Pro 5 Kerzen	1
Übernachtung		Pro Liter Lampenöl	1
Übernachtung		Kräuter und Tränke	
Einzelzimmer	10 – 15	Rauschkraut, je nach Nachfrage	3 – 5
Mehrpersonen-zimmer	5 – 9	Drogen, je nach Art	5 – 40
Schlafsaal	2 – 4	Zutaten für Tränke	1 – 50
Suite	30 – 40	Hergestellte Tränke, Stufe Lehrling	1 – 5
		Hergestellte Tränke, Stufe Alchemist	10 – 40
		Hergestellte Tränke, Stufe Alchemikus	50+
		Zutaten für Gifte	1 – 50
		Hergestellte Gifte, Stufe Lehrling	1 – 5
		Hergestellte Gifte, Stufe Lehrling	10 – 40
		Hergestellte Gifte, Stufe Lehrling	50+



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



5.2 Dienstleistungen

Art	Beschreibung	Preis in Km
Dienstleistungen		
Rüstungsschmied ³	Kosten für Reparatur	Var.
Waffenschmied ³	Kosten für Reparatur	Var.
Dirnen	Je nach Aussehen und gewünschter Bedienung	10 – 50
Schankmaid	Lohn pro Abend (inkl. Essen und einfacher Unterkunft)	3 – 5
Ortskundige	Lohn pro Stunde	2 – 4
Bote	Lohn pro Stunde	2 – 5
Diener	Lohn pro Tag (inkl. Unterkunft und Essen)	3 – 5
Klageweib	Lohn pro Beerdigung	2 – 4
Ritualwache	Lohn pro Ritual	10 – 20
Leibwächter, Söldner	Lohn pro Tag (inkl. Unterkunft und Essen)	10 – 30
Stadtwache	Lohn pro 12 Stunden (eine Schicht pro Tag) + Essen	5 – 10
Barde, Gaukler, Schausteller	Lohn pro Auftritt	3 – 15
Heilung mit Kräutern	Pro geheilten LP	5 – 10
Heilung mit Magie	Pro geheilten LP	10 – 20
Tempeldiener	Freie Heilung, Essen und Unterkunft	---
Auftragsmord	Je nach Gefährlichkeit und Wichtigkeit des Opfers	50 – ??
Schriftkundiger	Pro angefangene, geschriebene Seite	5 – 10
Lehrmeister	Je nach Art der beigebrachten Fertigkeit	50 – ??
Lehrmeister	Je nach Art des beigebrachten Zaubers	50 – ??
Magiekundiger	Je nach Art und Effektivität des Zaubers	5 – ??
Hehler	Zahlen normalerweise maximal bis zu 20% des Originalpreises	---
Geldwechsler	10–30% der getauschten Summe sind Bearbeitungsgebühren	---
Edelsteine		
Kleine Glas oder Schmucksteine		2
Große Glas oder Schmucksteine		5
Richtige Edelsteine, pro Gramm		5 – 20

¹ nur Waffen und Rüstungen aus normalen Metallen usw.

² Pro Glass oder Essen

³ Siehe Kapitel 4 unter „Allgemeine Fertigkeiten“



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



6 Titel und Adel

Dieses Kapitel ist als Hilfestellung zum Spielen adeliger Charaktere gedacht und einige grundlegende Anhaltspunkte, die beim Ausspielen derselben zu beachten sind. Aus Erfahrung lässt sich sagen, dass Adelige ein Con sehr bereichern können, ihre Ausstattung, das richtige Auftreten oder auch die Auswahl eines angemessenen Gefolges aber eine Menge Vorbereitungen im Vorfeld des Spieles mit sich bringen, die sehr oft weit über den Aufwand eines nichtadeligen Charakters hinausgehen. Steht aber erst einmal das Konzept und sind die Vorbereitungen dafür abgeschlossen, so kann ein adeliger Charakter dem Spieler, der zwar meistens keine reale Macht im Spiel ausübt, seinem Gefolge und auch den Mitspielern sehr viel Freude bereiten und zu einem spannenden und abwechslungsreichen Con beitragen.

Als Beispiel für Charaktere von Stand bezieht sich dieses Kapitel auf den Adel der abendländischen Kultur des Mittelalters, das als „klassisches Rittertum“ bekannt ist. Natürlich gibt es nicht nur diesbezüglich große Unterschiede, sondern in einer Fantasywelt kommen auch noch exotische Kulturen, fremde Rassen und ein erdachter Welthintergrund hinzu, die einzelne adelige Charaktere verschiedenartig und bunt werden lassen können. Ein abendländischer Ritter ist so wohl nur schwerlich in Bezug auf Rechte, Pflichten und Gebräuche mit einem Orkhäuptling, einer Amazonenprinzessin oder auch einem elfischen Fürsten vergleichbar.

Adelige gehören der Führungsschicht ihres Landes an, auch wenn sich dieser Umstand selten auf einem Con zugunsten des Spielercharakters auswirkt. In einigen Ländern können sie die gutmütigen, ehrenvollen und großzügigen Herren sein, in anderen die skrupellosen und unbarmherzigen Tyrannen. Hierbei sollte der Spieler sorgfältig darauf achten, aus welchem Land er kommt, und seinen Charakter den Gewohnheiten dieses Landes anpassen. Selbst wenn im Mittelalter nur sehr selten Frauen als gerüstete Adelige in Erscheinung traten, ist es auf den sehr fantasyorientierten Larps natürlich auch Frauen freigestellt, Knappen, Ritter und andere waffentragende Adelige zu verkörpern. Wünschenswert wäre allerdings, dass dabei auch die im Mittelalter typischen Rollen wie Kammerzofe, Edeldame usw. nicht vergessen werden.

Allgemeine Rechte des Adels

Jeder Adelige besitzt einige grundlegende Rechte, die in seinem eigenen Lande gelten. Reist er allerdings in ein anderes Land, so ist er auch nur ein Gast dort und sollte sich über die dort geltenden Gesetze informieren, denn nicht in jedem Land gelten die gleichen Rechte für Adelige.

Normalerweise hat ein Adeliger, wenn er in ein befreundetes Land reist, ein spezielles Gastrecht. So hat er Anspruch auf einen Platz an der Tafel seines Gastgebers, steht unter dessen persönlichem Schutz und kann eventuell sogar weitere Vergünstigungen erbitten. Natürlich hat er das Anrecht darauf, dass man ihn mit dem richtigen Titel anspricht und seine Stellung innerhalb der Gesellschaft respektiert.

Zu den Rechten eines Adelligen (ab dem Stand eines Ritters) zählen darüber hinaus die folgenden Rechte: Das Tragen eines eigenen Wappens, das Duell- und das Fehderecht. Dem einfachen Volk ist das Tragen eines eigenen Wappens in der Regel verwehrt. Ausnahmen sind z.B. Abzeichen von Handelshäusern, Gilden, und Ordensgemeinschaften sowie Familienwappen alteingesessener und meist reicher Familien.

Land- oder Hochadel besitzen noch weitere Rechte. So ist es Adelligen dieser Ränge erlaubt, Gefolgsleute zu Ritttern zu schlagen und die Gerichtsbarkeit ausüben.

Im Einzelnen sollte sich jeder Spieler, der einen adeligen Charakter spielen möchte, über die hier aufgelisteten Rechte in der einschlägigen Fachliteratur informieren.

Allgemeine Pflichten des Adels

Die traditionellen Pflichten umfassen in Wesentlichen, den Armen und Unterdrückten beizustehen, hilfeschenden Personen in Not beizustehen und sich dem anderen Geschlecht mit ausgesprochener Höflichkeit zu nähern. Kämpfe sind grundsätzlich ehrenvoll und ritterlich zu führen. Des Weiteren ist auch das richtige Auftreten und das gesamte Erscheinungsbild eines adeligen Charakters von großer Bedeutung für die Wirkung, die er bei seinen Mitspielern erzielen will.

Standesgemäßes Auftreten

Jeder Adelige sollte sich seines Standes bewusst sein und sein Auftreten entsprechend seiner gehobenen Stellung anpassen. Die Kleidung unterscheidet sich deutlich von der des einfachen Volkes: Sie ist meist pompös, aufwendig und farbenfroh (dem einfachen Volk waren Braun, Grau und Schwarz als Farbauswahl vorgeschrieben), aber nicht unbedingt praktisch. Metallrüstungen, Schilde und „gute“ Waffen sollten die Ausrüstung eines standesgemäßen Adelligen vervollständigen.

Der besondere Stand eines Adelligen kennzeichnet sich außerdem meist durch ein angemessenes Gefolge. Kein Adeliger, der seinem Stand entsprechend reisen möchte, begibt sich ohne sein Gefolge in fremde Länder. Ein Reichsritter hat daher in der Regel einen eigenen Knappen, eine Markgräfin hingegen ist selten ohne Kammerzofe und einen Ritter als Schutz in ihrer Begleitung anzutreffen. Adelige, die ohne ein Gefolge auf einem Con anreisen möchten, sind daher inkognito und können auch nicht erwarten, dass sie ihrem Stand entsprechend behandelt werden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Adelige sind meist wohlhabend durch ihren Grundbesitz, durch umfangreiche Steuerregalien und den Besitz von Leibeigenen. Außerdem werden viele von früher Kindheit an in verschiedenen Wissensgebieten geschult, z.B. in „Geschichtskunde“ und Heraldik, Tanzen und Musizieren, Diplomatie und Kriegskunst. Auch besondere Fertigkeiten wie „Alchemie“ und andere „Sprachen“ sind in Adelskreisen durchaus verbreitet. Der Spieler sollte also darauf achten, dass er seinen adeligen Charakter nicht nur mit dem Vorteil „Titel“ ausstattet, sondern auch die Wahl des Vorteils „Reichtum“ in Erwägung zieht, sowie eine entsprechende Fertigausswahl trifft, selbst wenn nicht alle oben genannten Fertigkeiten in diesem Regelwerk spieltechnisch erfasst sind. Wünschenswert, aber nicht vorgeschrieben, ist, dass der Aufstieg eines Adligen im Spiel selbst erfolgt (vom Knappen über den Ritter zum Land- oder Hochadel), und nicht ein hoher Adelstitel von Beginn an erworben wird.

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht der gängigen Adelstitel.

Wichtig: Ein Adelstitel kann entweder bei der Erschaffung des Charakters mit der Orga abgesprochen werden oder im Spiel verliehen werden. Ein Kaufen mit EP ist nicht möglich!

Andere Titel

Es gibt auch viele andere Titel, seien es militärische oder kirchliche oder auch einfach nur eine Struktur einer Händlergilde. Diese können einem Adelstitel sogar gleichgesetzt. Dies ist von Land zu Land verschieden und sollte mit der jeweiligen Orga einfach besprochen werden.

6.1 Tabellarische Übersicht:

Adelsart	Titel	Anrede	Gefolge
Kein Adel	Knappe, Kammerzofe	Keine	Keins
Niederer Adel ¹	Ritter	Herr, Dame	Knappe erwünscht
	Reichsritter	Edler Herr, Edle Dame	1+
Landadel ¹	Baron, Baronin	Euer Gnaden	3+
	Graf, Gräfin	Euer Gnaden	4+
	Markgraf, Markgräfin	Euer Hoheit	5+
Hochadel ²	Fürst, Fürstin	Euer fürstlich Hoheit	6+
	Herzog, Herzogin	Euer Durchlaucht	8+
	Prinz, Prinzessin	Euer königliche Hoheit	10+
	König, Königin	Euer Majestät	20+
	Kaiser, Kaiserin	Euer Majestät	40+

¹ nur in Absprache mit der SL

² nur in Absprache mit SL, sehr gute Darstellung und dementsprechende Ausrüstung



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



7 Krankheiten

Krankheiten treten in allen Formen und Arten auf. Jede Krankheit hat ihre eigenen Eigenschaften. Die Folgen einer Krankheit sind immer unterschiedlich. Bei einer harmlosen Grippe fühlt sich der Charakter vielleicht nur ein paar Tage schlecht und matt, während die Pest zum Tode führen kann.

Jede Krankheit hat eine angegebene Stärke. Hat ein Charakter durch Rasse oder persönliche Vorteile eine Krankheitsimmunität, so wird er unter Umständen von diesen nicht betroffen.

Cholera

Kosten in EP der Immunität	2	Stärke der Krankheit	2
----------------------------	---	----------------------	---

Der Erreger der Cholera ist ein Bakterium namens „vibrio cholerae“. Die Cholera ist eine häufig auftretende Erkrankung in allen Reichen mit geringem hygienischem Standard. Sie entfaltet nach einer Inkubationszeit von einigen Stunden nach der Aufnahme der Erreger durch kontaminiertes Trinkwasser oder befallenen Lebensmitteln ihre Wirkung.

Als erste Symptome treten starke Durchfallerscheinungen auf, die das häufige Aufsuchen der Örtlichkeiten oder der Büsche zum Wasserlassen notwendig machen. Sollte kein Medikus zu Rate gezogen werden, so kommt es am darauffolgenden Tag zu schweren Erbrechen und Austrocknungen, welche ohne Behandlung innerhalb von 24 Stunden zum Tode führen.

Hirnerweichung

Kosten in EP der Immunität	5	Stärke der Krankheit	5
----------------------------	---	----------------------	---

Hirnerweichung oder die „Pest der Magie“, wie sie bei den Elfen genannt wird, ist eine sehr ansteckende Krankheit, die besonders von magiebegabten Personen gefürchtet wird. Kein Medikus kann mit Sicherheit sagen, wo diese Krankheit ihren Ursprung hatte und wie man sich mit ihr infiziert. Gerüchte besagen allerdings, dass einige verrückte Alchemisten bei einem Experiment versagt und die Erreger der Hirnerweichung freigesetzt haben,

Die Inkubationszeit beträgt normalerweise um die zwei Stunden. Bei Erkrankten ohne magische Begabung kommt es nach Ausbruch der Krankheit lediglich zu Zuständen geistiger Verwirrung und Orientierungslosigkeit, die etwa 6 Stunden andauern. Danach wird der Erkrankte von Fieber, verbunden mit unglaublichen Wahnvorstellungen, geplagt. Hat dies überstanden, so bleiben keine körperlichen Schäden zurück, die Wahnvorstellungen haben jedoch seinen Geist nachträglich beeinflusst. Diese wirken sich anhaltend für den betroffenen Charakter in Form des Nachteils „Verrücktheit“ für 1 EP, die der Spieler selbst auswählen darf, aus.

Bei Charakteren mit magischer Begabung treten zunächst dieselben Symptome auf. Nach Ablauf von 6 Stunden verliert der Charakter aber zusätzlich noch 1 MP permanent. Durch die in ihm wohnende Magie wiederholen sich die Wahnvorstellungen dann so lange, bis der Erkrankte entweder geheilt ist oder er über 24 Stunden hinweg 1 MP pro 6 Stunden (also 4 MP permanent) verloren hat. Nach Ablauf dieser Zeitspanne ist der Magiekundige wahnsinnig geworden. Er erhält den Nachteil „Verrücktheiten“ für 1 EP und darf sich wohl zu Recht als irrsinnig beschreiben. Hirnerweichung kann aus weisen Magiern verwirrte, senile Geschöpfe machen, die dem Wahnsinn verfallen, zur Geißel ihrer Umwelt werden können. Die einzige Chance für einen Magiekundigen ist es, dass Freunde oder Bekannte seine Wesensveränderung bemerken und ihn zu einem Medikus bringen, um den Krankheitsverlauf, bevor es zu spät ist, zu stoppen.

Krätze

Kosten in EP der Immunität	1	Stärke der Krankheit	1
----------------------------	---	----------------------	---

Diese lästige, aber harmlose Krankheit wird von Bakterien ausgelöst, welche die Haut reizen. Krätze ist ansteckend. Schon der Hautkontakt von ungefähr einer Minute mit einem Infizierten reicht, um die Krankheit zu übertragen.

Die Krankheit verursacht einen starken Juckreiz, die den Erkrankten stark beeinträchtigt. Er kann nicht mehr kämpfen oder gar zaubern, da er sich unaufhaltsam kratzen muss. Auch normale Alltagsdinge wie Anziehen, Essen oder ein Gespräch werden zur Tortur und sind für den Erkrankten fast unmöglich. Obwohl die Krätze eine äußerst lästige Krankheit ist, führt sie ohne Behandlung nicht zum Tode. Sollte die Krankheit nicht von einem Medikus geheilt worden sein, so klingt sie nach 12 Stunden ab und ist nach weiteren 12 Stunden komplett verschwunden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Lepra

Kosten in EP der Immunität	4	Stärke der Krankheit	4
----------------------------	---	----------------------	---

Lepra ist eine Krankheit des "armen Mannes". Armut, schlechte hygienische Verhältnisse, verschmutztes Wasser und unzureichende Ernährung begünstigen die Ansteckung. Die Krankheit wird durch den Lepra-Bazillus (*Mycobacterium Leprae*) übertragen. Kein Medikus weiß genau, auf welchem Weg die Übertragung erfolgt. Gerüchtweise wird diese Krankheit auch von Untoten, wie z.B. Ghulen und Mumien, übertragen. Im Volksmund wird diese Krankheit daher auch „Mumienfäule“ genannt.

Wird die Lepra nicht rechtzeitig erkannt, so zerstören die Leprabazillen nach 3 Stunden die peripheren Nerven vor allem in Händen und Füßen, aber auch die Nerven, die z.B. die Bewegung des Augenlides koordinieren. Weil dadurch das Schmerzempfinden verloren geht, erkennen und pflegen die betroffenen Personen Verletzungen an Händen und Füßen nicht. Aus zunächst harmlosen Wunden entstehen eiternde Geschwüre, die innerhalb von weiteren 3 Stunden so weit fortschreiten, dass ganze Gliedmassen verloren gehen (eins pro 3 Stunden). Als Folge der zerstörten Nerven kann das Augenlid mit der Zeit nicht mehr geschlossen werden, was nach 6 Stunden zur Erblindung führt. Nach weiteren 24 Stunden haben die Bazillen die lebenswichtigen Organe angegriffen und der Erkrankte fällt ins Koma. In den folgenden sechs Stunden kann ein Medikus noch versuchen, den Erkrankten zu retten. Danach ist dies nicht mehr zu möglich und der Erkrankte stirbt.

Lykanthropie

Kosten in EP der Immunität	-	Stärke der Krankheit	5
----------------------------	---	----------------------	---

Diese Krankheit ist wohl nur ein Gerücht, um kleine Kinder zu erschrecken. Wer glaubt schon an Werwölfe? Oder sollte da doch etwas dran sein? Kein Medikus weiß, ob diese Krankheit wirklich existiert, aber angeblich soll sie durch den Biss eines Werwesen übertragen werden. Andere sagen, dass Kundige der dunklen Magie in der Lage sind, ein Lebewesen in ein Werwesen zu verwandeln.

Um ein Lebewesen zu infizieren, muss das Werwesen tiefe und blutende Wunden reißen, ohne den Betreffenden gleich zu töten. Der Betroffene verwandelt sich dann in der ersten Vollmondnacht, die nach dem Biss des Werwesens folgt, selbst in ein Werwesen. Ob eine Heilung möglich ist, kann kein Medikus mit Bestimmtheit sagen. Allgemein wird aber angenommen, dass nur der Zauber „Krankheit Heilen“ die Infektion stoppen kann, sofern sich der Infizierte noch nicht in ein Werwesen verwandelt hatte.

Durch den Zauber „Krankheit“ oder ein „Krankheitstrank“ ist es nicht möglich, die Lykanthropie zu verursachen.

Pest

Kosten in EP der Immunität	3	Stärke der Krankheit	3
----------------------------	---	----------------------	---

Pest oder auch der „schwarze Tod“ ist eine äußerst üble Krankheit, die meist ihren Ursprung in den Elendsvierteln der großen Städte hat. Sie ist eine sehr ansteckende Krankheit, die schnell ganze Viertel ausrotten kann. Bei der Pest handelt es sich um eine bakterielle Erkrankung von Nagetieren, hauptsächlich Ratten, die durch Flöhe auf den Menschen übertragen wird.

Zwei Stunden nach einem Stich durch einen infizierten Floh oder dem Hautkontakt mit einem Erkrankten kommt es zu einem plötzlichen Krankheitsbeginn mit hohem Fieber, schwerem Krankheitsgefühl, sowie Schwellung in der Leistengegend. Der Charakter verliert nach einer weiteren Stunde die Hälfte seiner Lebenspunkte an jedem Körperteil. Nach weitere 3 Stunden verliert er seine restlichen Lebenspunkte an Armen und Beinen. Nun folgen Lungenentzündung und Sepsis. Jede darauffolgende Stunde verliert der Charakter einen permanenten Lebenspunkt an einem Körperteil seiner Wahl. Sind alle Lebenspunkte permanent verloren, ist der Charakter logischerweise tot.

Eine infizierte Person ist an den Pestbeulen, die sich nach und nach über den ganzen Körper ausbreiten, zu erkennen.

Schwindsucht

Kosten in EP der Immunität	3	Stärke der Krankheit	3
----------------------------	---	----------------------	---

Schwindsucht tritt gerne auf, wenn sich die Charaktere in feuchten, kalten Kellergewölben aufhalten. Es kommt immer wieder vor, dass Gefangene durch die Unterernährung in Gefängnissen anfällig für den Erreger der Schwindsucht (*Mycobacterium tuberculosis*) sind. Der Erreger wird in der Regel eingeatmet; angesteckt wird man von Trägern der Erreger.

Die ersten Symptome sind ein harmloses Husten, das im Verlaufe von 4 Stunden immer heftiger wird. Weitere Anzeichen sind Fieber und Nachtschweiß. Dann beginnt der Erkrankte, Blut zu husten und sich unter schweren Krämpfen zu winden. Diese Periode dauert ungefähr 24 Stunden. In den ersten sechs Stunden nach Beginn des Bluthustens kann ein Medikus die Krankheit noch aufhalten, ansonsten ist der Erkrankte unweigerlich dem Tode geweiht. Der Kampf zwischen Bakterien und der Abwehrreaktion des Körpers führt in der Regel zu schweren Schädigungen der betroffenen Gewebe mit Narbenbildung. Diese Narben bilden sich auch nicht zurück, sollte der Erkrankte geheilt werden. (Der Spieler muss sich dann einige Narben auf seinem Körper zeichnen). Die einzige Ausnahme ist hier, wenn der Erkrankte vor Beginn des Bluthustens geheilt wird. Sollte ein Erkrankter, der schon Blut hustet, jemanden anhusten, so ist dieser nun ebenfalls mit dem Erreger verseucht und der Krankheit ausgeliefert.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Skorbut

Kosten in EP der Immunität	2	Stärke der Krankheit	2
----------------------------	---	----------------------	---

Skorbut ist eine bei Seefahrern sehr gefürchtete Krankheit. Sie wird durch den Mangel an Obst und Gemüse ausgelöst, da diese ein wichtiges Element für den Körper beinhalten. Sollte davon dem Körper nicht genug zugeführt werden, so kommt es zu ernsthaften Komplikationen. Die ersten Symptome von Skorbut treten in der Regel nach mehreren Tagen ohne Obst oder Gemüse auf. Der Charakter bekommt Blutungen am Zahnfleisch und es kommt zum Ausfall der Zähne. Auch heilen Wunden nicht mehr, wenn sie nicht mit Hilfe von Magie geheilt werden. Der Charakter fühlt sich zudem schlapp und ausgepumpt. 24 Stunden nach Auftreten der ersten Symptome kommt es zu Blutungen in der Haut und der Bauchhöhle, welche den Charakter starke Schmerzen bereiten. Er kann sich kaum noch rühren und wird immer Schwächer. Sollte nun noch immer kein Medikus aufgesucht werden, so kommt es weitere 12 Stunden später zu lebensgefährlichen Infektionen der Atemwege und des Herzens, welche 6 weitere Stunden später zum Tode führen.

Sumpffieber

Kosten in EP der Immunität	1	Stärke der Krankheit	1
----------------------------	---	----------------------	---

Sumpffieber ist eine heimtückische Krankheit, mit der man sich, wie der Name schon sagt, in Sümpfen oder Mooren sehr leicht infizieren kann. Viele Abenteurer werden über verdorbene Nahrung oder verunreinigtes Wasser angesteckt.

Zwei Stunden nach der Infektion zeigen sich erste Anzeichen der Krankheit. Der Erkrankte fühlt sich schlapp und ohne Kondition. Er ist schnell erschöpft und es bilden sich Schweißperlen auf seinem Körper. Nach weiteren zwei Stunden kommt es zu hohem Fieber und schwerem Krankheitsgefühl mit Lethargie. Der Erkrankte kann nicht mehr laufen und bekommt starke halluzinogene Anfälle. Er verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte an jedem Körperteil. Der Charakter fühlt sich sehr nun schwach. Es kommt nach weiteren 6 Stunden zu Darmblutung und aus kleinen Wunden am Körper tritt Blut heraus. Der Erkrankte wird während der folgenden Zeit von Fieberträumen geschüttelt. Falls kein Medikus den Erkrankten behandelt, so wird diese die nächsten 24 nicht überleben.

Tollwut

Kosten in EP der Immunität	2	Stärke der Krankheit	2
----------------------------	---	----------------------	---

Bei der Tollwut handelt es sich um eine Viruserkrankung von Tieren, die auch auf humanoide Rassen übertragen werden kann. Sie endet nach einer Infektion immer tödlich. Die Infektion erfolgt über den Speichel eines Tieres und ist bereits 3-5 Tage vor Ausbruch der Erkrankung bis zum Verenden des Tieres infektiös. Auch der Kontakt mit Schleimhäuten kann zu einer Infektion führen.

Nach der Ansteckung vergehen im Allgemeinen 24 Stunden bis zum Ausbruch der Erkrankung. Sie kann jedoch in Ausnahmefällen früher beginnen, je näher die Eintrittspforte des Erregers zum Gehirn liegt, desto kürzer ist die Zeit zwischen Ansteckung und Krankheitsbeginn. Bei humanoiden Rassen beginnt die Erkrankung meist mit Schmerzen und Kribbeln an der möglicherweise schon verheilten Bissstelle. Der Erkrankte verliert daraufhin an jedem Körperteil einen Lebenspunkt und kann keine Gegenstände mehr in den Händen halten, da diese sehr stark schmerzen und zittern. Weiter 12 Stunden später führt die Krankheit über Krämpfe, Erregungszustände hin zu Lähmungen am ganzen Körper. Sollte nun immer noch kein Medikus die Krankheit behandelt haben, so stirbt der Kranke innerhalb der nächsten 24 Stunden.

7.1 Tabellarische Übersicht:

Name der Krankheit	Stärke	Immunität Kosten in EP
Cholera	2	2
Hirnerweichung	5	5
Krätze	1	1
Lepra	4	4
Lykanthropie	5	-
Pest	3	3
Schwindsucht	3	3
Skorbut	2	2
Sumpffieber	1	1
Tollwut	2	2



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



8 Magische Gegenstände

8.1 Was sind Magische Gegenstände?

Als magische Gegenstände werden alle Gegenstände, also auch Waffen, bezeichnet, die einen oder mehrere Zauber in sich gespeichert haben. Diesen Effekt kann man durch verschiedene Zauber erzielen.

Der enthaltene Spruch kann dann vom Anwender abgerufen werden. Es ist dabei völlig egal, ob der Anwender magiebegabt ist oder nicht. Gegenstände, die verzaubert werden, dürfen nur Einzelstücke sein, also nicht ein Haus mit all seinem Inhalt, alle Besitztümer einer Person usw. In der Regel hat ein magischer Gegenstand eine hohe bis sehr hohe Qualität. Er kann z.B. mit Edelsteinen besetzt oder mit Runen verziert oder aber auch aufwendig hergestellt sein.

8.2 Die unterschiedlichen Arten von Magischen Gegenständen

Gegenstände mit einfacher Aufladung

Die am einfachsten herzustellenden magischen Gegenstände sind die mit einfacher Aufladung. Bei diesen Gegenständen handelt es sich meist um „normale“ Gegenstände, wie z.B. verziertes Holz.

Gegenstände dieser Art werden als Foki bezeichnet, die mit Hilfe von „Zauber binden“ hergestellt sind.

Diese Gegenstände haben nur eine einzige Aufladung, die sich bei der ersten Anwendung entlädt. Die Zeitdauer der wirkenden Magie wird durch den jeweilig verwendeten Spruch vorgegeben. Ein Fokus muss innerhalb eines Cons ausgelöst werden, da sonst die darin gespeicherte Magie ihre Wirkung verliert.

Für den Spruch *"Zauber binden"* gibt es eine weitere wichtige Einschränkung. Nicht jeder Zauberspruch kann in einen Fokus gebunden werden. Ob der ausgewählte Zauberspruch diese Bedingung erfüllt, ist in der jeweiligen Spruchbeschreibung nachzulesen.

Runen

Runen gelten ebenfalls als magische Gegenstände, die allerdings mit anderen Mitteln hergestellt werden. Sie fallen daher nicht unter die Bedingungen dieses Kapitels. Genauer ist im Kapitel VI „Spezielle Fertigkeiten: Runen“ zu finden. Will jemand jedoch eine permanente Rune herstellen, so fällt diese unter den Begriff „Permanente Gegenstände“.

Gegenstände mit täglicher Anwendung

Gegenstände dieser Art werden in einem Ritual mit dem Spruch „Magischer Gegenstand“ hergestellt. Bei der Herstellung eines solchen Gegenstandes muss eine SL anwesend sein, die dem Spieler dann diesen Gegenstand auch bestätigt.

Solche Gegenstände sind, wie schon erwähnt, eher hochwertig und im Resultat permanent magisch.

Allerdings unterliegen sie der Beschränkung, dass sie nur einmal am Tag benutzt werden können.

Gegenstände mit einer bestimmten Anzahl an Aufladungen

Diese Gegenstände sind ähnlich, wie die mit einer täglichen Anwendung. Allerdings legt hier der Hersteller in Absprache mit der SL fest, wie viele Anwendungen insgesamt der magische Gegenstand hat. Man kann diese dann alle an einem Tag verbrauchen, oder man verbraucht sie sparsam über Jahre hinweg.

Gegenstände ohne Ladungen

Solcherlei Gegenstände erfordern ebenfalls den Zauber „Magischer Gegenstand“. Allerdings legt hier der Hersteller in Absprache mit der SL fest, dass der Gegenstand permanent seine magischen Effekte bereitstellt. Als Beispiel sind hier permanent verzauberte Waffen zu nennen, die jederzeit ihre magische Wirkung entfalten.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Artefakte

Dass ein Spielercharakter einen solchen Gegenstand herstellen wird, wird sehr selten vorkommen, da diese äußerst kostenaufwendig sind. In der Regel werden solche Gegenstände von der Orga als Relikte eines Gottes oder als Hinterlassenschaften mächtiger magischer Kreaturen oder mächtiger Magier in das Spiel eingeführt.

Artefakte und permanent magische Gegenstände sind beliebig häufig anwendbar, besitzen aber meist einen unerwünschten Nebeneffekt. Sollte ein Spieler so einen mächtigen Gegenstand herstellen wollen, reicht der Zauber „Magischer Gegenstand“ nicht aus und er muss sich mit der SL überlegen, wie seine Idee zu realisieren ist.

8.3 Allgemeines über magische Gegenstände

Wie löse ich einen magischen Gegenstand aus?

Im Prinzip ist das ganz einfach. Der Magiekundige, der den Gegenstand herstellt, legt fest, wie der Gegenstand ausgelöst wird. Ein Fokus wird durch Zerschlagen (was die Zerstörung desselben bedeutet) ausgelöst. Gegenstände mit Ladungen erfordern bestimmte Worte, um sie auszulösen. Andere Gegenstände, wie z.B. permanent magische Waffen oder bestimmte Schutzamulette, wirken immer und bedürfen keines Auslösers.

Was kann ein magischer Gegenstand?

Der magische Gegenstand kann immer genau das, was ihn ihm gebunden ist. Er entfaltet also immer den Effekt des Zaubers, der auch darin „eingebunden“ ist.

Artefakte haben immer festgelegte Wirkungen, die allerdings mächtiger sind, als bei normalen magischen Gegenständen.

Konvertierung magischer Gegenstände

Magische Gegenstände, die nicht nach ToF hergestellt worden sind, werden nach den untenstehenden Regeln konvertiert. Natürlich bleibt es jeder Orga selbst überlassen, ob sie bestimmte magische Gegenstände zulässt oder nicht.

8.4 Wie wird ein magischer Gegenstand hergestellt?

Um einem magischen Gegenstand herzustellen, muss der Zaubernde den notwendigen Zauber beherrschen und alle Komponenten besitzen. Um einen Gegenstand mit „Zauber binden“ oder „Magischer Gegenstand“ zu verzaubern, muss der Zaubernde auch den zu bindenden Zauber beherrschen und diesen so auf den Gegenstand ausführen, wie er in der Spruchbeschreibung steht. Natürlich ist der Akt der Verzauberung immer ein Ritual und es gelten entsprechende Anweisungen, die in den Spruchbeschreibung für „Zauber binden“ und „Magischer Gegenstand“ aufgeführt sind. Des Weiteren muss der Charakter beachten, welche Materialien benutzt werden und wie mächtig der hergestellte Gegenstand ist. Magische Gegenstände müssen mit **permanenten MP** bezahlt werden. D.h. die MP, die man in den Gegenstand einbetten, werden permanent von seinen aktuellen MP abgezogen.

Beispiel: Ein Charakter stellt ein magisches Schwert her. Dies kostet 48 MP für die Herstellung. Sollte ein Charakter z.B. 100 MP vor der Herstellung des Gegenstandes gehabt haben, so zieht er nun die 48 MP davon ab, und hat nun nur noch 52 MP für seine Zauber zur Verfügung.

Die minimalen Kosten für einen Gegenstand können aus dem weiteren Text ersehen werden.

Wer kann welchen Gegenstand herstellen?

Nicht jeder, der diesen Zauber besitzt, kann auch automatisch jeden Gegenstand herstellen. Als erstes können nur Arkane Magie, Göttliche Magie, Ritualmagie den Zauber „Magischer Gegenstand“ erlernen. Abhängig vom Grad des Anwenders können dann bestimmte Dinge hergestellt werden, welche aber Besonderheiten unterliegen.

Grad des Anwenders	Art der Herstellung	Besonderheiten	Benötigte Zeit
3. Grad	Gegenstände mit maximalen Aufladungen	Max. 2 Aufladung	Doppelte
	Gegenstand mit Aufladungen pro Tag	Max. 2x pro Tag	Doppelte
4. und 5. Grad	Gegenstände mit maximalen Aufladungen	keine	Normal
	Gegenstand mit Aufladungen pro Tag	Max	Normal
	Permanente Gegenstände	keine	Normal



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Das Material vorbereiten

Um einen Gegenstand für die Aufnahme von Magie vorzubereiten, muss der Zaubernde zuerst den Widerstandsfaktor gegen Magie auf 0 reduzieren. Dieses geschieht durch die Ausgabe von permanenten MP. Ist der Widerstandsfaktor von Anfang an unter 0, so erhält er die negativen Punkte des Widerstandsfaktors als Bonus für die Herstellung von magischen Gegenständen. Diese „Bonuspunkte“ können aber nur für diesen Zweck verwendet werden.

Metalle mit Widerstandsfaktor 0 oder niedriger haben ein leichtes magisches Potential in sich, das durch bestimmte Zauber ausgelöst werden kann.

Behandlungszeit des Gegenstandes	
Basisdauer	30 Minuten
Pro Punkt Widerstandsfaktor	+1 Minute
Eichungszeit des Gegenstandes	
Basisdauer	6 Stunden
Pro Punkt Widerstandsfaktor	+15/-15 Minuten

Die Dauer, die ein Gegenstand benötigt, um Magie in sich aufzunehmen, ist die Summe der Behandlungszeit des Gegenstandes und seiner abschließenden Eichungszeit. Jeder Gegenstand, der permanent verzaubert werden soll, muss vorher auf den Erschaffer geeicht werden, damit dieser seine Magie in ihn wirken kann. Der Erschaffer muss den Gegenstand eine bestimmte Zeit lang bearbeiten (Behandlungszeit des Gegenstandes) und ihn dann bei sich tragen (Eichungszeit des Gegenstandes).

Nach Ablauf dieser Zeitdauer hat der Erschaffer drei Stunden Zeit, die Magie in den Gegenstand zu wirken.

Die besonderen Materialien müssen von einer Orga bestätigt und intime erworben oder gefunden worden sein. Die hier aufgestellte Liste gilt nur für Materialien, die auf Cons nach dem Tales-of-Fantasy Regelwerk erworben wurden.

8.5 Die Materialien

Es gibt die verschiedensten Materialien, die zur Herstellung von magischen Gegenständen geeignet sind. In der nachfolgenden Liste finden sich die verschiedenen Materialien dazu.

8.5.1 Normale Materialien

Stoff, normal

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	-
------------	---------	--------------------	---

Aus Baumwollfasern, Leinen oder Hanf gewebtes Stück Stoff, welches überall erworben werden kann.

Stoff, Seite oder Samt

Häufigkeit	gelegentlich	Kosten pro 500 gr.	1 SM
------------	--------------	--------------------	------

Seide oder Samt Stoff, welcher überall erworben werden kann.

Stein

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	-
------------	---------	--------------------	---

Das vorkommende Gestein, das überall gefunden werden kann.

Leder

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	1 SM
------------	---------	--------------------	------

Leder wird aus gegerbter Tierhaut hergestellt. Der Wert von normalem Leder kann vernachlässigt werden.

Holz

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	-
------------	---------	--------------------	---

Kernholz, das aus dem inneren Stamm eines Baumes gewonnen wird. Der Wert von Holz kann vernachlässigt werden.

Knochen

Häufigkeit	selten	Kosten pro 500 gr.	4KM
------------	--------	--------------------	-----



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Knochen kommen in den meisten Lebewesen vor. Häufig werden Knochen von Walen oder Elefanten oder seltenen Lebewesen benutzt.

Bronze

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	6 KM
-------------------	---------	---------------------------	-------------

Ein verbreitet vorkommendes Metall, das oft für Schmuck oder Münzen verwendet wird.

Kupfer

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	7 KM
-------------------	---------	---------------------------	-------------

Ein natürlich vorkommendes Metall, das oft für Schmuck oder Münzen verwendet wird.

Eisen

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	8 KM
-------------------	---------	---------------------------	-------------

Ein natürlich vorkommendes Metall, das oft für Waffen und Rüstungen verwendet wird.

Stahl

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	2 SM
-------------------	---------	---------------------------	-------------

Eine Legierung aus Eisen und anderen Materialien, die ideal zum Bau von Waffen und Rüstungen verwendet werden kann.

Silber

Häufigkeit	überall	Kosten pro 500 gr.	1 GM
-------------------	---------	---------------------------	-------------

Ein natürlich vorkommendes Metall, das oft für Schmuck oder Münzen verwendet wird.

Gold

Häufigkeit	selten	Kosten pro 500 gr.	5 GM
-------------------	--------	---------------------------	-------------

Dieses glänzende Material entfacht die Gier aller Rassen nach Reichtum. Gold ist oft Zahlungsmittel und viele Schmuckstücke aus Gold werden mit Edelsteinen verziert.

Platin

selten	selten	Kosten pro 500 gr.	10 GM
--------	--------	---------------------------	--------------

Ein noch selteneres Material als Gold. Es wird ebenfalls für Schmuckstücke oder selten für Münzen verwendet.

Titan

Häufigkeit	selten	Kosten pro 500 gr.	15 GM
-------------------	--------	---------------------------	--------------

Besonders hartes Material, das zum Waffen- und Rüstungsbau, aber auch für Legierungen mit magischen Materialien verwendet wird.

Edelsteine

Häufigkeit	selten	Kosten pro 500 gr.	50 GM
-------------------	--------	---------------------------	--------------

Edelsteine kommen in verschiedenen Formen und Farben vor. Aus ihnen können keine Waffen oder Rüstungen hergestellt werden, allerdings eignen sie sich vorzüglich, um magische Energien zu speichern oder sie mit verschiedenen Materialien zu verbinden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



8.5.2 Magische Materialien

Rüstungen aus magischen Materialien, können in der Lage sein, gegen ein bestimmtes Element eine Resistenz aufzuweisen. Sollte ein Elementarangriff auf eine Körperstelle treffen, die durch eine magische Rüstung geschützt ist, so wird die elementare Kraft negiert.

Beispiel: Ein Feuerball trifft den Torso eines Opfers, der durch eine Drachenschuppenrüstung geschützt ist. Die Rüstung negiert die Elementare Kraft des Feuers und der Träger bekommt keinen Schaden. Sollte der Feuerball jedoch die Arme oder Beine des Trägers treffen, so bekommt er den normalen Schaden.

Ithildin

Häufigkeit	sehr selten	Kosten pro 500 gr.	25 GM
------------	-------------	--------------------	-------

Bei den Elfen auch Mondstahl genannt. Dieses Material ist sehr weich und daher leicht zu bearbeiten. Daher wird es nicht für Rüstungen und Waffen gebraucht. Mondstahl besteht aus 25% Mithril, 40% Gold und 35% Platin. Es kann sehr gut magische Energien speichern. Allerdings haben Rüstungen einen Malus von eins auf den jeweiligen Rüstungsschutz und Waffen brechen viel zu schnell, als das es sinnvoll wäre, sie aus diesem Material herzustellen.

Ithilnaur

Häufigkeit	sehr selten	Kosten pro 500 gr.	50 GM
------------	-------------	--------------------	-------

Auch Elfenstahl genannt. Diese besonders bei Elfen für Waffen und Rüstungen beliebte Legierung besteht zu 35% aus Mithril, 35% Titan, 15% Platin und 15% aus Ithildin. Dadurch hat es die Eigenschaft, Magie nicht zu behindern, wenn ein Zauberkundiger eine Rüstung aus Elfenstahl trägt. Darüber hinaus erhält ein Charakter, der eine solche Rüstung trägt, einen +1 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz.

Adamand

Häufigkeit	selten	Kosten pro 500 gr.	40 GM
------------	--------	--------------------	-------

Ein besonders hartes Gestein, das nur in den Tiefen der Erde gefunden werden kann. Adamand wird vorallendingen von Finsterelfen und anderen unterirdisch lebenden Rassen verwendet, da es im Sonnenlicht zerfällt.

Laen

Häufigkeit	extrem selten	Kosten pro 500 gr.	90 GM
------------	---------------	--------------------	-------

Dieses besondere Glas wird in Lavaquellen gehärtet. Es hat ein milchiges Aussehen und ist extrem hart. Daher wird es gerne zum Bau von Waffen und Rüstungen benutzt. Vulkanglas ist feuer- und luftresistent und bringt einen +1 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz. Waffen verursachen einen Punkt mehr Schaden.

Mithril

Häufigkeit	extrem selten	Kosten pro 500 gr.	100 GM
------------	---------------	--------------------	--------

Dieses extrem leichte, aber trotzdem harte metallene Material wird bei den Zwergen auch „Wahres Silber“ genannt. In vielen Mythen und Legenden werden seine magischen Eigenschaften gepriesen. Mithril scheint gegen die Gewalten des Elementes Erde resistent zu sein und bringt einen +2 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz.

Drachenschuppe

Häufigkeit	extrem selten	Kosten pro 500 gr.	150 GM
------------	---------------	--------------------	--------

Drachenschuppen sind ein besonders hartes Material, das durch die Natur der Drachen schon von sich aus magisches Potential in sich trägt. Natürlich ist es äußerst schwierig in den Besitz von Drachenschuppen zu erlangen, da Drachen meist nicht gewillt sind, sie einfach herauszugeben. Ein Charakter muss schon Glück haben und entweder nach einem Kampf solche Schuppen finden oder den Kadaver eines toten Drachen plündern. Rüstungen aus diesem Material sind feuerresistent und wirken wie Plattenrüstungen mit einem +2 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz. Rüstungen aus Drachenschuppen haben die bemerkenswerte Eigenschaft, die Ausübung von Magie nicht zu behindern.

Eog

Häufigkeit	extrem selten	Kosten pro 500 gr.	150 GM
------------	---------------	--------------------	--------

Ein besonders hartes metallenes Material, das aus verschiedenen Materialien hergestellt wird. Die Bestandteile sind 50% Mithril, 40% Titan, und 10% Galvorn. Rüstungen aus diesem Material sind feuerresistent und bringen einen +2 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz. Waffen verursachen 1 Punkt mehr Schaden.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Galvorn

Häufigkeit	extrem selten	Kosten pro 500 gr.	150 GM
------------	---------------	--------------------	--------

Stahl, der aus Meteoriten gewonnen wird. Dieses Material gehört zu den magisch aktivsten Materialien, die bekannt sind. Rüstungen aus diesem Material sind feuer- und wasserresistent und bringen einen +2 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz. Waffen verursachen einen Punkt mehr Schaden.

Orichalcum

Häufigkeit	extrem selten	Kosten pro 500 gr.	150 GM
------------	---------------	--------------------	--------

Neben Galvorn ist dies das metallene magische Material schlechthin. Es eignet sich für alle Arten von magischen Gegenständen und ist sehr mächtig. Rüstungen aus diesem Material sind elementarresistent und bringen einen +2 Bonus auf den jeweiligen Rüstungsschutz. Waffen verursachen einen Punkt mehr Schaden. Rüstungen aus Orichalcum haben die bemerkenswerte Eigenschaft, die Ausübung von Magie nicht zu behindern.

8.6 Die Gegenstandsherstellung

Die MP-Kosten gegen die Kosten an, die ein Gegenstand an permanenten MP kostet. Dabei geben die Mindestkosten den Wert an, der auf alle Fälle ausgegeben werden muss. Der Zeitaufwand gibt die Dauer des Herstellungszeitraumes an.

8.6.1 Gegenstände mit maximalen Aufladungen herstellen

Hat ein Charakter sich für die MP-Anzahl entschieden, die in den Gegenstand eingebunden werden soll, so kann er diese später nicht mehr aufwerten, auch wenn das Material theoretisch mehr MP aufnehmen könnte. Hinzu kommt, dass der Charakter in einem Gegenstand mit maximalen Aufladungen nur einen Zauber mit mehreren Aufladungen binden kann.

Sind irgendwann einmal die Aufladungen des Gegenstandes bei 0 angekommen, so kann ein Zaubernder mit dem Spruch „Magie übertragen“ den Gegenstand wieder aufladen, ohne die MP für diese Aufladung erneut permanent zu verlieren. Die Kosten dafür entsprechen dann den MP des Zaubers, der im Gegenstand liegt pro Aufladung.

Bindet man den Zauber „Magie übertragen“ in einen Gegenstand, so wird er zum Zauberspeicher und man kann die darin gespeicherten MP jederzeit laden oder entladen.

MP-Kosten	
Material	-
Zauber	MP, die der gewählte Gegenstand aufnehmen soll
Widerstand	+ die Kosten für den Widerstandsfaktor
Basiskosten	2 MP
Zeitaufwand	10 Minuten + MP-Kosten + Bearbeitungszeit des Gegenstandes

Beispiel: Ein Magiekundiger stellt einen Ring mit der Fähigkeit - 3x „Magie spüren für 1 MP“ - aus Stahl her. Die Kosten für diesen Gegenstand betragen 2 MP als Basiskosten, 10 MP für den Widerstandsfaktor des Stahls, 3 MP für die aufnehmbaren MP (3x1 MP für Magie). Daraus ergibt sich, dass der Magiekundige 15 permanente MP für den Gegenstand zahlen muss.

8.6.2 Gegenstände als Magiespeicher

Ein Charakter hat die Möglichkeit, einen Gegenstand herzustellen, der in der Lage ist, Magie zu speichern. Dies ist theoretisch für alle Arten der Magie möglich. Allerdings sollten sich ein Wirker klerikaler Macht oder auch ein Schamane die gründlich überlegen, denn man weiß nie, wie eine Gottheit oder ein übernatürliches Wesen darauf reagiert, wenn die von Ihm zur Verfügung gestellt Energie in einem Speicher festgesetzt wird. Hier sollte man daher vorher die Orga kontaktieren.

MP-Kosten	
Material	-
Zauber	Hälfte der MP, die der gewählte Gegenstand aufnehmen soll
Widerstand	+ die Kosten für den Widerstandsfaktor
Basiskosten	2 MP
Zeitaufwand	10 Minuten + MP-Kosten + Bearbeitungszeit des Gegenstandes

Beispiel: Ein Magiekundiger stellt einen Ring mit 10 MP Magiespeicher aus Stahl her. Die Kosten für diesen Gegenstand betragen 2 MP als Basiskosten, 10 MP für den Widerstandsfaktor des Stahls, 5 MP für die aufnehmbaren MP (10 MP für Stahl durch 2). Daraus ergibt sich, dass der Magiekundige 17 permanente MP für den Gegenstand zahlen muss.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



8.6.3 Gegenstand mit Aufladungen pro Tag herstellen

Ein Gegenstand mit Aufladungen pro Tag kann nur einen Zauber enthalten, der mehrmals am Tage ausgelöst werden kann. Kein solcher Gegenstand kann mehr als 5 Anwendungen pro Tag in sich tragen.

MP-Kosten	
Material	Hälfte der MP, die der gewählte Gegenstand maximal aufnehmen kann (aufgerundet)
Zauber	MP Kosten des eingebetteten Zaubers (aufgerundet) x Anwendungen pro Tag
Widerstand	+ Kosten für den Widerstandsfaktor
Basiskosten	5 MP
Zeitaufwand	30 Minuten + MP-Kosten + Bearbeitungszeit des Gegenstandes

Beispiel: Ein Magiekundiger stellt einen Ring mit - 3x „Magie spüren“ pro Tag - aus Stahl her. Die Kosten für diesen Gegenstand betragen 5 MP Basiskosten, 10 MP für den Widerstandsfaktor des Stahls, 5 MP für die aufnehmbaren MP (Stahl nimmt max. 10 MP auf/geteilt durch 2), 3 MP für den Zauber („Magie spüren“ 1 MP x 3). Daraus ergibt sich, dass der Magiekundige 23 permanente MP für den Gegenstand zahlen muss.

8.6.4 Permanente Gegenstände

Dieser Gegenstand stellt die in ihm gebundenen Zauber permanent zu Verfügung. Dabei dürfen keine Zauber mit Dauer „Sofort“ oder „Aufrechterhalten“ in einen permanenten Gegenstand eingebettet werden. Auch ist bei dieser Art von Gegenständen nicht möglich, verschiedene Zauber einzubetten. Permanente Gegenstände können mit maximalen Aufladungen oder Aufladungen pro Tag kombiniert werden. Es müssen allerdings nicht noch einmal die Kosten für die MP des Gegenstandes und dem Widerstandsfaktor bezahlt werden, sondern nur die für die Zauber, wie oben angegeben.

MP-Kosten	
Material	Hälfte der MP, die der gewählte Gegenstand maximal aufnehmen kann (aufgerundet)
Zauber	+ MP Kosten der eingebetteten Zauber
Widerstand	+ Kosten für den Widerstandsfaktor
Basiskosten	10 MP
Zeitaufwand	60 Minuten + MP-Kosten + Bearbeitungszeit des Gegenstandes

Beispiel: Ein Magiekundiger stellt eine magische Waffe mit der Fähigkeit 3x am Tag „Magie spüren“ aus Stahl her. Die Kosten für diesen Gegenstand betragen 10 MP Basiskosten, 10 MP für den Widerstandsfaktor des Stahls, 5 MP für die aufnehmbaren MP des Stahls (10 MP geteilt durch 2, aufgerundet) 4 MP für den Zauber „Magische Waffe“ und 3 MP für 3x „Magie spüren“ pro Tag. Daraus ergibt sich, dass der Magiekundige 32 permanente MP für den Gegenstand zahlen muss.

8.6.5 Tabellarische Übersicht

Um die Tabelle besser zu verstehen, sind hier nun die einzelnen Spalten der Tabelle definiert.

Material: Der Name des Materials.

Faktor: Der Widerstandsfaktor des Materials, den der Erschaffer reduzieren muss, bevor er Magie in das Material binden kann.

Schmiede: Einige Materialien benötigen spezielle Schmieden, um die gewünschten Effekte zur Bearbeitung des Materials zu bekommen. Um aus Eog eine Waffe oder einen Ring zu schmieden, benötigt man eine besondere Schmiede, in der ein kaltes Feuer brennt. Diese wird hier als Elementarschmiede des Wassers bezeichnet, Besonders heiße Schmieden, wie zum Beispiel Lavaquellen, bezeichnet man als Elementarschmiede des Feuers. Dann gibt es noch die Elementarschmiede der Energie, welche aus reiner magischer Energie gespeist wird.

Die Herstellung der jeweiligen Gegenstände ist im **Kapitel 5: „Fertigkeiten“ im Buch der Charaktererschaffung** beschrieben und erfordert speziell für diesen Zweck erworbene Fertigkeiten.

MP-Speicher: Die Anzahl der Magiepunkte, die das Material in Zaubern und MP aufnehmen kann. Das heißt, ein Mix aus in der Waffe gebundenen Zaubern und MP für einen Magiepunktespeiche kann nie mehr Magiepunkte haben als in der Tabelle unten angegeben.

Waffe: Hier ist der Schadensbonus aufgeführt, den eine Waffe erhält, wenn ein Charakter aus dem jeweiligen Material eine verzauberte Waffe herstellen will. Aus magischem Material hergestellte Waffen sind immun gegen die Zauber „Metall erhitzen“ und „Metallfraß“.

Rüstung: Hier stehen die Boni auf den Rüstungs-schutz, den eine geschmiedete Rüstung aus dem jeweiligen Material besitzt.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



nichtmagische Materialien					
Material	Widerstandsfaktor	Schmiedart	Mp-Speicher	Waffe	Rüstung
Stoff	+15	Keine	2 MP	-	-
Stein	+15	Keine	2 MP	-	-
Leder	+10	Keine	4 MP	-	-
Holz	+10	Keine	4 MP	-	-
Knochen	+10	Keine	4 MP	-	-
Bronze	+5	Normal	6 MP	-	-
Kupfer	+5	Normal	6 MP	-	-
Eisen	+10	Normal	8 MP	-	-
Stahl	+10	Normal	10 MP	-	-
Silber	+5	Normal	12 MP	-	-
Gold	+5	Normal	14 MP	-	-
Platin	+5	Normal	16 MP	-	-
Titan	+10	Normal	18 MP	-	-
Edelsteine	+5	Keine	20 MP	-	-
magische Materialien					
Ithildin	0	Elementarschmiede des Feuers	20 MP	-	-1
Ithilnaur	0	Elementarschmiede des Feuers	25 MP	-	+1
Adamand	-4	Keine	25 MP	-	-
Laen	-4	Vulkanfeuer	25 MP	+1	+1
Mithril	-4	Elementarschmiede des Feuers	25 MP	-	+2
Drachenschuppen	-6	Elementarschmiede des Feuers	25 MP	-	+2
Eog	-8	Elementarschmiede des Wassers	30 MP	+1	+2
Galvorn	-10	Elementarschmiede des Feuers	30 MP	+1	+2
Orichalcum	-10	Elementarschmiede der Energie	30 MP	+1	+2



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



9 Exotische Rassen

Dieses Kapitel ist eine Fortsetzung des Kapitels „Rassen“ aus dem Buch der Charaktererschaffung. An dieser Stelle werden die exotische und eigentlich nicht für Teilnehmende vorgesehenen Rassen behandelt. Wer so eine Rasse spielen will, muss vorher Kontakt mit der Orga aufnehmen.

9.1 Allgemeines

Dieses Kapitel ist für zum einen für alle diejenigen, die im Laufe ihres Abenteuerlebens durch ungünstige Umstände (für manche sind die aber auch durchaus wünschenswert!) eine körperliche und geistige Wandlung erfahren und zu einem Werwesen/Gestaltwandler oder Untoten werden. Zum anderen finden sich hier Anregungen für diejenigen, die gerne Tierrasse oder ein Feenwesen verkörpern möchten. Neben einigen Grundlagen können deren Vor- und Nachteile aus der unten angefügten Liste frei gewählt werden. Einige dieser Vor- und Nachteile sind allerdings für einige Wesen nicht zugänglich, daher bitten wir darum, dieses Kapitel aufmerksam zu lesen. Einmal zusammengestellt, muss der fertige Vorschlag dann bei der Orga eingereicht werden.

Eine Bitte: Die wählbaren Vor- und Nachteile sind eine Art Baukastenset für Gestaltwandler, Tierrassen, Vampire und Werwesen. Ein Spieler, der so ein Wesen spielen will, sollte sich die Vor- und Nachteile seines Charakters gewissenhaft aussuchen. Diese müssen immer zu dem gewählten Wesen passen und sollten nicht übertrieben werden.

Jede Orga hat das Recht, die vom Spieler eingesandte Rasse noch zu verändern, falls ihr die Rasse zu unausgewogen und mächtig vorkommt.

Bei der Darstellung einer der hier angeführten „Rassen“ sollte immer der Spielspaß im Vordergrund stehen, und nicht die durch die Wahl erhaltenen Vorteile.

Die ‚Rassen‘ sind in die folgenden Untergruppen aufgeteilt:

Werwesen und Gestaltwandler, Untote, Feenwesen und Tierrassen/-menschen.

Es gelten die folgenden Grundregeln für alle hier angesprochenen Rassen:

Die Basisrassenkosten sind abhängig von der Zugehörigkeit zu einer dieser Rassen.

Die Endkosten einer Rasse sind folgendermaßen zu berechnen:

Basiskosten + wählbare Vorteile + wählbare Nachteile (maximal 4).

Dabei darf der Spieler aus jeder Kategorie (A-D) nur einen Vorteil wählen, er muss dieses aber nicht. Die Vorteile sind in vier Kategorien unterteilt, abhängig vom Nutzen der jeweiligen Fertigkeit. Es gibt dabei eine Ausnahme: Es darf immer ein Vorteil aus einer höheren Kategorie gegen einen aus einer niedrigeren Kategorie getauscht werden, d.h. anstatt eines Vorteiles aus der Kategorie D zu wählen, kann auch ein weiterer aus der Kategorie C gewählt werden.

Die Kosten für eine Rasse dürfen nie unter die Basisrassenkosten fallen und eine Rasse darf maximal 10 EP kosten.

Der Spieler sollte die Nachteile passend zur Natur seiner Rasse wählen. Bei den Nachteilen „Allergien“, „Phobien“ und „Sucht“ kann der Spieler die verschiedensten Dinge für die Rasse seines Charakters wählen, als Beispiel sei hier die „Silberallergie“ der Werwölfe zu nennen.

9.1.1 Werwesen / Gestaltwandler

Die Vor- und Nachteile der Werwesen			
Kosten in EP		2 EP	
Feste Vorteile	EP	Feste Nachteile	EP
Krallenattacke	+ 1	Allergie	-1
Mehrfachkrallen-attacke	+ 2	Geringe Fingerfertigkeit	- 1

In diese Kategorie fallen alle Charaktere, die neben ihrer normalen humanoiden Gestalt noch eine zweite tierische haben, die unter bestimmten Umständen, meist bei Vollmond, zum Vorschein kommt. Die meisten Werwesen und Gestaltwandler können diese Verwandlung nicht steuern, und werden zu reißenden Bestien, die Freund nicht von Feind unterscheiden können. Zu beachten ist, dass die Vorteile, die sich eindeutig auf den tierischen Part der Rasse beziehen, auch nur in der verwandelten Gestalt wirksam sind



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



(wie z.B. sehr stark, natürliche Rüstung), der Gestaltwandler aber auch in seiner normalen Gestalt empfindlich gegen bestimmte Substanzen sein kann (s. u, Allergie). Die meisten Werwesen versuchen diesen tierischen Teil in ihnen unter allen Umständen zu verstecken, da ihnen bei Entdeckung Verfolgung und meist sogar der Tod droht.

9.1.2 Untote

Die Vor- und Nachteile der Untoten	
Kosten in EP	5 EP
Feste Vorteile	Feste Nachteile
siehe unten	Siehe unten

Vertreter dieser Kategorie gehörten vor ihrer Wandlung einer normalen Rasse an, die nun, durch ein dunkles Ritual oder durch direktes Einwirken eines übernatürlichen Wesens vom Tode zurückgeholt und mit der Gabe des untoten Lebens ‚gesegnet‘ wurden. In diese Kategorie fallen alle Untoten vom Zombie, Skelett oder Ghul bis hin zu Lichen.

Alle Untote, so verschieden sie auch sind, teilen jedoch die unten aufgeführten Vor- und Nachteile.

Untote haben aufgrund ihres veränderten bzw. fehlenden Metabolismus folgende Vorteile:

- Immunität gegen alle körperbeeinflussenden Beherrschungszauber
- Immunität gegen alle geistesbeeinflussenden Beherrschungszauber, allerdings nur sofern der Untote ein willensloses Wesen ist (Zombie, Ghul, Skelett)
- Immunität gegen alle Krankheiten
- Immunität gegen alle Gifte (Ausnahme: Körperzersetzende Gifte und bei Untoten mit einem eigenen Willen auch geistesbeeinflussender Gifte)

Aufgrund ihrer Verbindung zur negativen Energie haben sie jedoch auch die folgenden Nachteile:

- Sie können keinen geweihten Boden betreten, außer es wird ihnen ausdrücklich gestattet (normalerweise muss das in ein solches Ritual einbezogen werden).
- Sie nehmen Schaden von geweihtem Wasser.
- Sie werden durch die spezielle Priesterfertigkeit „Untote bekämpfen“ vertrieben oder nehmen 1 Schadenspunkt.
- Sie können durch die Zauber „Niedere“ oder „Höhere Untote beherrschen“ kontrolliert werden.
- Alle Zauber, die ausdrücklich sich gegen Untote richten, wirken auch auf sie.
- Geweihte Waffen wirken immer auf die, selbst wenn der Vorteil „Immunität gegen normale Waffen“ gewählt wurde. Zusätzlich sind sie besonders anfällig gegen diese Attacken.
- Sie sind entweder an eine Person, einen Ort oder an eine Sache gebunden, die bei ihrer „Entstehung“ eine Bedeutung hatte. Wird diese Verbindung in irgendeiner Weise unterbrochen, so ist der Untote unwiederbringlich zerstört.
- Immunität gegen alle alchemistische Tränke (mit einigen sehr wenigen Ausnahmen, wie z.B. die aus der Kategorie „Kampf“)

Vor- und Nachteile, die bisher für Untote genannt wurden, können natürlich nicht mehr als frei wählbare genommen werden.

9.1.3 Die Tierrassen/-menschen

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

Im Gegensatz zu den Werwesen sind die zu dieser Kategorie gehörigen Charaktere als Tiere, bzw. Tierrassen geboren worden, ohne die Fertigkeit, ihre Gestalt zu wandeln. Sie 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 Tierrassen oder ‚Tiere‘ Abenteurergruppen an, weil sie von diesen befreundet wurden oder sich Schutz versprechen, sie verlieren aber niemals vollständig ihre Wildheit.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



9.1.4 Die Vampire

Die Vor- und Nachteile der Vampire			
Kosten in EP		4	
Feste Vorteile	EP	Feste Nachteile	EP
Heilung durch Blut	+2	Schwäche am Tag	-2
		Leichte Blutsucht	-1

Vertreter dieser Kategorie gehörten vor ihrer Wandlung einer normalen Rasse an, die nun, durch ein dunkles Ritual oder durch direktes den Biss eines anderen Vampires in einen Widergänger verwandelt wurden und so mit der Gabe des untoten Lebens ‚gesegnet‘ wurden.

Alle Vampire, so verschieden sie auch sind, teilen jedoch die unten aufgeführten Vor- und Nachteile.

Untote haben aufgrund ihres veränderten bzw. fehlenden Metabolismus folgende Vorteile:

- Immunität gegen alle Krankheiten
- Immunität gegen alle Gifte (Ausnahme: Körperzersetzende Gifte und geistesbeeinflussende Gifte)

Aufgrund ihrer Verbindung zur negativen Energie haben sie jedoch auch die folgenden Nachteile:

- Sie können keinen geweihten Boden betreten, außer es wird ihnen ausdrücklich gestattet (normalerweise muss das in ein solches Ritual einbezogen werden).
- Sie nehmen Schaden von geweihtem Wasser.
- Sie nehmen durch die spezielle Priesterfertigkeit „Untote bekämpfen“ 1 Schadenspunkt.
- Sie können durch den Zauber „Höhere Untote beherrschen“ kontrolliert werden.
- Alle Zauber, die ausdrücklich sich gegen Untote richten, wirken auch auf sie.
- Geweihte Waffen wirken immer auf die, selbst wenn der Vorteil „Immunität gegen normale Waffen“ gewählt wurde. Zusätzlich sind sie besonders anfällig gegen diese Attacken.
- Immunität gegen alle alchemistischen Heiltränke

Vor- und Nachteile, die bisher für Vampire genannt wurden, können natürlich nicht mehr als frei wählbare genommen werden.

9.2 Optionale Vor- und Nachteile für exotische Rassen

9.2.1 Wählbare Vorteile

9.2.1.1 Kategorie A

Angeborene Magie

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

Voraussetzung: kann nicht mit dem Vorteil ‚Rassenmagie‘ kombiniert werden. Siehe Kapitel 3.2 im Buch der Regeln.

Immunität gegen bestimmte Krankheiten

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

Siehe Kapitel 7 im Buch der Charaktererschaffung.“

Immunität gegen bestimmte Gifte

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

Siehe Kapitel 4.4.2 im Buch der Charaktererschaffung.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Klauen

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

Das Wesen hat Klauen, mit denen es angreifen kann (Klauen verursachen 1 SP)

9.2.1.2 Kategorie B

Kampfrausch

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

Siehe Kapitel 5.3 „Kampf“ im Buch der Charaktererschaffung

Kontrolle der Gestaltwandlung

Kosten in EP	+1 EP / 10%
--------------	-------------

Ein Gestaltwandler hat die Möglichkeit, seine Verwandlung zu kontrollieren. Durch starke Konzentration (ca. 10 Minuten) ist er in der Lage, sich selbst zu verwandeln. Dabei hat er eine Anfangschance von 10 %. Diese kann er bis auf 80% steigern. (w10 würfeln, ob es funktioniert oder nicht). Werwesen haben bei Vollmond keine Kontrolle und müssen sich verwandeln.

Mehrfachklauenattacke

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

Das Wesen kann gleichzeitig mit zwei Klauen angreifen. (vgl. Kapitel 5: Kampf mit 2 Waffen)

Robustheit I

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

+1 LP am Torso

Widerstandsfähig

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

Der Charakter hat einen Schutzpunkt.

9.2.1.3 Kategorie C

Furchtlosigkeit

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

Siehe Kapitel 5: Immunitäten im Magieregelwerk

Gewandtheit

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

Der Charakter kann einem Treffer komplett ausweichen. Dieser Vorteil darf nicht mit dem Vorteil „Sehr Stark“ kombiniert werden.

Heilung durch Blut

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

Pro getrunkenen LP frischen Blutes (also nicht älter als 30 Minuten nach der Gewinnung) kann das Wesen einen LP bei sich heilen. Das Wesen benötigt pro getrunkenen LP eine Minute und hinterlässt beim Opfer deutliche Spuren.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Natürliche Rüstung 1

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

Das Wesen hat eine natürliche Rüstung wie z.B. dünnes Fell oder leichte Schuppenhaut. Diese bietet das Äquivalent von 1 Rüstpunkt.

Robustheit 2

Kosten in EP	4	Voraussetzung	Robustheit 1
--------------	---	---------------	--------------

+1 LP an den Armen

Robustheit 3

Kosten in EP	6	Voraussetzung	Robustheit 2
--------------	---	---------------	--------------

+1 LP an den Beinen

Sehr stark

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

Der Charakter macht mit allen Waffen, mit denen er angreift, einen Schadenspunkt zusätzlich. Dieser Vorteil kann nicht mit dem Vorteil „Gewandtheit“ kombiniert werden.

9.2.1.4 Kategorie D

Immunität gegen normale Waffen

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

Von normalen Waffen nimmt das Wesen keinen Schaden mehr, allerdings nur, wenn es nicht in humanoider Gestalt ist, sprich seine Gestalt gewandelt hat oder ein Vollvampir ist.

Natürliche Rüstung 2

Kosten in EP	4
--------------	---

Voraussetzung: muss ein deutliches Fell oder Schuppenhaut tragen.

Das Wesen hat eine natürliche Rüstung wie z.B. dickes Fell oder starke Schuppenhaut. Diese bietet das Äquivalent von 4 Rüstpunkten.

Seelenschutz 1

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

Siehe Kapitel 8: Immunitäten im Buch der Charaktererschaffung

Sehr schnelle Heilung

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

Das Wesen heilt einen LP pro 30 Minuten pro Körperzone. Dieser Vorteil kann nicht mit dem Vorteil „Regeneration“ kombiniert werden.

Willensstärke

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

Siehe Kapitel 8: Immunitäten im Buch der Charaktererschaffung



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



9.2.2 Wählbare Nachteile

Reizbar

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Sadismus

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Sturheit

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Verfressen

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Allergien

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Phobien

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Soziales Stigma

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Impulsivität / Neugier

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

Dieser Nachteil ist in Kapitel 3.3 im Buch der Charaktererschaffung nachzulesen.

Wild

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

Greift wahllos im Kampf alles an, was in 3m um ihn steht

Dumm

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

Das Wesen darf keine magischen Fähigkeiten erlernen und zahlt für intellektuelle Fertigkeiten die doppelten EP.

Geringe Fingerfertigkeit

Bonus in EP	1	Voraussetzung	muss genommen werden, wenn das Wesen Klauen hat
-------------	---	---------------	---

Das Wesen kann mit seinen Klauen keine komplexen Handlungen vollführen. z.B. wird es nicht in der Lage sein, Schlösser zu knacken oder feine Schmiedearbeiten zu erledigen.



ToF - Regelwerk v4.0

Das Buch der Regeln



Schwäche am Tag

Bonus in EP	3	Voraussetzung	muss von Vampir genommen werden
-------------	---	---------------	---------------------------------

Das Wesen kann die Vorteile „Sehr stark“, „Widerstandsfähig“ und „Gewandtheit“ nicht am Tage einsetzen. Hat zudem einen LP pro Körperzone weniger.

Geweihter Boden

Bonus in EP	2	Voraussetzung	muss von Vampir genommen werden
-------------	---	---------------	---------------------------------

Das Wesen kann keinen geweihten Boden betreten. Sollte es dieses doch tun bekommt es pro Minute einen LP pro Körperzone Schaden und stirbt nach 10 Minuten auf geweihten Boden.

Schlechte Heilung

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

Das Wesen kann nicht auf normalem Wege geheilt werden, noch verfügt das Wesen über eine natürliche Heilung. Dieser Nachteil kann nicht genommen werden, wenn das Wesen den Vorteil „schnelle Heilung“ besitzt.

Blutdurst

Bonus in EP	5
-------------	---

Das Wesen frisst erschlagene Gegner und trinkt ihr Blut.

Leichte Blutsucht

Bonus in EP	2	Voraussetzung	muss von Vampir genommen werden
-------------	---	---------------	---------------------------------

Das Wesen benötigt täglich 2 LP frisches Blut. Sollte es diese nicht bekommen, fühlt es sich elend und schlapp. Nach 2 Tagen ohne Blut kann es nicht mehr kämpfen. Pro verlorenen Tag ohne Blut benötigt das Wesen immer mehr frisches Blut (Anzahl Tage x2). Nach 5 Tagen ohne Blut, stirbt es, sofern es nicht vorher 10 LP frischen Blutes getrunken hat.

Starke Blutsucht

Bonus in EP	4
-------------	---

Das Wesen benötigt täglich 4 LP frisches Blut. Sollte es diese nicht bekommen, fühlt es sich elend und kann nicht mehr kämpfen. Pro verlorenen Tag benötigt das Wesen immer mehr frisches Blut (Anzahl Tage x4). Nach 5 Tagen ohne Blut, stirbt es, sofern es nicht vorher 20 LP frischen Blutes getrunken hat.