

GENIDA-LARP

Goot E. N.'s ideale Direktiven ausgereiften LARPs

I. EP& Co.

- (Tages-)EP

Pro verbrachten Veranstaltungstag im Alveran-Larp-Verein, erhält jeder Teilnehmer (SC wie NSC) 5 Erfahrungspunkte in seinen „Pool“.

EP aus dem Pool können beliebig auf fertig erstellte Charaktere verteilt werden.

Ein Charakter kann jedoch nicht mehr EP besitzen, als das 15-fache der mit ihm erlebten Abenteuer (eine Veranstaltung).

Ein neu erstellter Charakter hat in seinen Leben bereits ein Abenteuer überstanden.

Für jede als NSC besuchte Veranstaltung erhält ein Teilnehmer ein „Abenteuer“, das er an einen beliebigen Charakter von ihm vergeben kann.

Charaktere werden nicht in Stufen eingeteilt.

- Charakterrecycling

Das Löschen/Sterben eines Charakters fügt seine EP wieder dem Pool zu.

Die Anzahl der überstandenen Abenteuer geht für den spezifischen Charakter dabei verloren.

In Wechselwirkung mit der Spielleitung können die Abenteuer eines Charakters erhalten werden, wenn es zur Neuauflage als Reaktion auf IT-Konsequenz angewendet wird.

- Veteranenregelung

Der Vorteil „Veteran“ (s. Vor- und Nachteile) multipliziert die Abenteuer des Charakters mit 2.

II. Attribute

Die Attribute eines Charakters sind auf gestufte Sonderfertigkeiten reduziert.

Die Stufen sind eingeteilt von I (man ist darin geübt, 15 EP), über II (ausgezeichnet, 30 EP), bis hin zu III (meisterlich, 45 EP).

Stufe IV (die Grenze des menschlich möglichen) ist Erzmagiern, legendären Helden und aventurienweit bekannten Koryphäen (also speziellen NSCs) vorbehalten, während Stufe V (übermenschlich) die für Menschen unerreichbaren Werte von Trollen, Feen und anderen Wesen darstellt.

Jeder Charakter startet mit unspektakulären Werten (Stufe 0).

Für gewöhnlich werden die Attribute zur Berechnung von Charakterwerten, oder als Voraussetzung für Sonderfertigkeiten zu Rate gezogen, können aber auch passiv (z. B. nach Einschätzung der Spielleitung) ins Rollenspiel einfließen (Vergleiche von Körperkraft beim Ringen, oder dem Anheben von rein IT schweren Gegenständen, Tipps oder Vorteile bei Rätseln durch hohe Klugheit, etc.), oder auch unter Spielern Anhaltspunkte für Wettstreit mit IT-Werten bieten.

Es ist angeraten sich nicht selbst lächerlich zu machen und mit Werten hausieren zu gehen, die nicht zur eigenen Darstellung, bzw. dem eigenen Körper und der Persönlichkeit passen.

Werden Attribute zeitweilig erhöht (z. B. durch Magie, oder Alchemika), werden dadurch keine KAP, oder ASP regeneriert.

Werden Attribute zeitweilig verringert (z. B. durch Magie, oder Gifte), gehen daraus erlangte Punkte nicht verloren, können für die Wirkungsdauer aber nicht benutzt werden.

- **Körperkraft (KK)**
Die simple körperliche Kraft zum Heben, Tragen und sonstigen Muskelanstrengungen.
Stufe I ist Pflicht für das sinnvolle Ausführen von zweihändigen Schlägen (s. Schaden).
Pro Stufe ist es erlaubt 5 Rüstungspunkte zu tragen (s. Rüstung).
Beispiele betroffenen Rollenspiels: Körperlicher Wettstreit samt Festhalten, Überwinden von reinen IT Hindernissen.
- **Konstitution (KO)**
Die Ausdauer und körperliche Leistungsfähigkeit eines Charakters.
Jede Stufe gewährt einen zusätzlichen Lebenspunkt.
Jede Stufe gewährt einen Punkt Selbstbeherrschung (s. Bewusstlosigkeit).
Jede Stufe mindert die Effekte negativer Alchemika und Gifte (s. GENIDA-Alchemie).
Beispiele betroffenen Rollenspiels: Zehen.
- **Klugheit/Intuition (KL/IN)**
Nach persönlichem Gutdünken, die intuitive Auffassungsgabe und Weisheit, oder das reine Wissen und logische Denkvermögen eines Charakters.
Stufe I ist Pflicht für Talent-/Zauberwerte über 2 (s. Talente).
Stufe II gewährt nandusgefällig verringerte Talent- und Zauber-Steigerungskosten (s. Talente).
Stufe III gewährt hesindegefällig verringerte Talent- und Zauber-Steigerungskosten.
Beispiele betroffenen Rollenspiels: Schwierigkeit von Rätseln.
- **Gewandtheit (GE)**
Das gesamtkörperliche Geschick, sowie Balancevermögen und Schnelligkeit eines Charakters.
Stufe I ist Pflicht für den ernsthaften Gebrauch von Fernkampfaffen (s. Schaden).
Jede Stufe gewährt einen Rüstungspunkt (Treffer werden durch gekonntes Ausweichen auf oberflächliche Verletzungen und Streifschläge reduziert, bis man „außer Puste ist“), außerhalb der sonstigen Regeln zur Rüstung und Stärkeanforderung.
Diese RS können nach dem Kampf durch Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung (s. dort) regeneriert werden.
Beispiele betroffenen Rollenspiels: Erleichterungen gegenüber (tellingbasierten) Fallen.
- **Mut/Charisma (MU/CH)**
Die Ausstrahlungskraft und gefestigte Seelenstärke eines Charakters.
Jede Stufe gewährt einen Punkt Selbstbeherrschung.
Jede Stufe gewährt einen Punkt Magieresistenz (s. GENIDA-Magie).
Jede Stufe gewährt magisch begabten Charakteren zusätzliche Astralpunkte (s. Genida-Magie).

Jede Stufe gewährt geweihten Charakteren zusätzliche Karmapunkte (s. GENIDA-Karma).

Beispiele betroffenen Rollenspiels: Reaktion von wilden Wesenheiten.

III. Kampf

- **(Kampf-)Sonderfertigkeiten**

Es existieren fast nur noch „passive“ SFs, die Fähigkeiten für den Charakter ermöglichen, aber andere Teilnehmer nicht direkt (durch Telling) beeinflussen.

- **Beidhändiger Kampf 10 EP**

(Voraussetzung GE II, Linkhand)

Ermöglicht das sinnvolle Einsetzen von Einhandwaffen in der Nebenhand auch zur Attacke.

- **Betäubungsschlag 5 EP**

(Voraussetzung GE I)

Der Charakter kann mittels eines stumpfen Gegenstandes und eines angedeuteten Angriffes auf den Hinterkopf, sein Opfer sofort bewusstlos schlagen (s. Bewusstlosigkeit).

Die erfolgreiche Anwendung ist jederzeit möglich, sofern der Schlag dem Opfer nicht bewusst, oder es ansonsten kampfunfähig (z. B. gefesselt) ist und es keinen Helm (oder eine wattierte Kettenhaube) trägt (ansonsten ist es ein gewöhnlicher Angriff).

Die Anwendung ist erfolgreich, sobald das Opfer am Hinterkopf berührt und ihm die Wirkung direkt ins Ohr geflüstert wurde.

- **Meucheln 10 EP**

(Voraussetzung GE II)

Nur mit einem Dolch oder einer ähnlichen, kleinen Stich-, oder Klingewaffe kann ein Meuchelangriff gegen eine Person durchgeführt werden.

Das Opfer darf sich des Angriffes nicht bewusst, oder muss ansonsten Kampfunfähig (z. B. gefesselt) sein (ansonsten ist es ein gewöhnlicher Angriff).

Rüstung jedweder Art schützt nicht vor Meuchelangriffen.

Das Opfer wird sofort bewusstlos und verliert alle seine LEP.

Die Anwendung ist erfolgreich, sobald das Opfer am Torso berührt und ihm die Wirkung direkt ins Ohr geflüstert wurde.

- **Linkhand 5 EP**

(Voraussetzung GE I)

Ermöglicht das sinnvolle Einsetzen von Einhandwaffen in der Nebenhand (nicht größer als die Hauptwaffe) zur reinen Parade.

- **Schildkampf I 5 EP**

(Voraussetzung KK I)

Voraussetzung für den sinnvollen Gebrauch von Schilden im Nahkampf (bis zu 75 cm im Durchmesser).

- **Schildkampf II 10 EP**
(Voraussetzung KK II)
Voraussetzung für den sinnvollen Gebrauch von großen Schilden im Nahkampf (über 75 cm im Durchmesser).

- **Lebenspunkte**

Jeder Charakter besitzt zu Beginn 3 LEP.

Die LEP spiegeln in erster Linie die körperliche Leistungsfähigkeit eines Charakters wider und inwieweit er Verletzungen über die kurze Dauer eines Abenteuers (die Veranstaltung) ertragen kann.

Es wird davon ausgegangen, dass gewöhnliche Treffer keine so schweren Verletzungen erzeugen (vollständig gebrochene Knochen, zerstörte Organe, abgetrennte Gliedmaßen, etc.), dass ein Charakter der Vernunft nach (ohne den massiven Einsatz übernatürlicher Kräfte) für den Rest des Abenteuers außer Gefecht wäre.

Es gibt auch keine Lebenspunkte unter Null und keinen Todesstoß.

Fällt ein Charakter aus beliebigen Gründen auf 0 LEP wird er sofort bewusstlos (s. Bewusstlosigkeit) und beginnt über 10 Minuten zu verbluten.

Der Beginn einer Heilung gleich welcher Art (Anwendung von Alchemika und Heilkräutern, HK Wunden, Liturgien und Zauber) pausiert die Zeit des Verblutens.

HK Wunden 1, oder eine abgeschlossene Heilung um wenigstens einen LEP stoppt die Blutung.

Eine Regeneration auf natürlichem Wege (1 LEP nach 6 Stunden in der heilsamen Luft Aventuriens) ist nur nach einer Versorgung durch HK Wunden möglich.

Blutstillende Kräuter stoppen auch ohne HK Wunden eine Blutung, der Charakter bleibt aber auf 0 LEP (s. HK Wunden, Pflanzenkunde-Anforderung beachten) und kann vor weiterer Versorgung auch nicht regenerieren.

Ist der Charakter verblutet, oder hat sich anderen Situationen ausgesetzt, die seinen Tod zur Folge haben müssten, liegt es im Ermessen seines Spielers ihn sterben zu lassen, oder mit der Spielleitung glückliche Schicksalsfügungen zu erarbeiten, die den Charakter erretten können.

- **Schaden**

Einhändige Schläge, sowie die Treffer von Stäben und Speeren verursachen 1 TP.

Zweihändige *Schläge* mit Schnitt- und Hieb Waffen verursachen 2 TP.

Für den ernsthaften Gebrauch von zweihändigen Waffen/Schlägen (außer Stäben und Speeren) ist KK I Voraussetzung.

Vollends zweihändige Schnitt- und Wuchtwaffen können nicht sinnvoll einhändig geführt werden.

Die Angriffe mancher Wesen sind von derartiger Gewalt und Größe, dass man sich bei der Einschätzung ihres Schadens auf den gesunden Menschenverstand verlassen sollte.

Trefferpunkte aus jedweder Quelle können von Rüstungspunkten aus jedweder Quelle abgefangen werden, während *Schadenspunkte* direkt von den LEP abgezogen werden müssen.

Schläge müssen abgebremst werden.

Schläge in den Rücken sind mit besonderer Vorsicht zu Führen.

Stiche jedweder Art sind mit Kernstabwaffen verboten.

Treffer müssen ausgespielt werden, was auch im Falle gerüsteter Charaktere wenigstens in der Darstellung des nicht wegzudiskutierenden Impulses der (zumeist sogar stählernen) Waffe münden sollte.

Es gibt Wesen, die gegenüber profanen, magischen, oder geweihten Schaden, sowie speziellen Materialien, besondere Resistenzen, Immunitäten oder Verletzbarkeiten aufweisen.

Spezielle Eigenschaften einer Waffe sollten im Spiel ohne Telling deutlich gemacht und von der Spielleitung im Vorfeld genehmigt werden (s. Artefakte in GENIDA-Magie und GENIDA-Karma).

- **Bewusstlosigkeit/Selbstbeherrschung**

Sind die LEP auf 0, erleidet der Charakter einen Betäubungsschlag, verliert er eine Schlägerei, oder wird es Opfer einer speziellen übernatürlichen Wirkung (s. GENIDA-Magie, oder GENIDA-Karma), wird ein Charakter für 10 Minuten bewusstlos.

Pro aktuellen Punkt Selbstbeherrschung, kann (nicht muss) ein Charakter für 1 Minute zeitweise eingeschränkt zu Bewusstsein kommen (s. u.), allerdings nur für die letzten Minuten seiner Bewusstlosigkeit.

Ein Charakter kann nicht beliebig häufig seine Bewusstlosigkeit überwinden (s.u.).

Jeder Charakter startet von Haus aus mit 3 Punkten Selbstbeherrschung, wodurch über KO III und CH/MU III maximal 9 Punkte Selbstbeherrschung angesammelt werden können.

Kommt ein bewusstloser Charakter durch seine Selbstbeherrschung zeitweise zu Bewusstsein, ist er benommen und kann außer kriechen, (um Hilfe) rufen und vielleicht noch das Trinken eines Heiltranks, keine anderen Handlungen (wie etwa Zauber- und Talentanwendung, oder gar Kämpfen) unternehmen.

Zuwendung durch andere (Wasser ins Gesicht, Zureden, etc.) verkürzt die Bewusstlosigkeit um die Hälfte.

Eine abgeschlossene Heilung um wenigstens einen LEP beendet die Bewusstlosigkeit sofort.

Verbleibt ein Charakter auf 0 LEP (z. B. lediglich Blutung gestoppt), muss er seine Bewusstlosigkeit in (zwangsweise immer kleiner werdenden Intervallen) überwinden, oder verbleibt ansonsten Bewusstlos bis zu einer Heilung.

Die Selbstbeherrschung kann auch als Richtwert gegenüber gespielter Folter, oder beim Überwinden von Zwängen und Ängsten (Nachteile wie z.B. Höhenangst, nicht entsprechenden übernatürlichen Effekten wie Zauberei) und dem Aktivieren von bestimmten Fähigkeiten herangezogen werden:

Pro Überwindung von ca. einer halben Stunde Folter, eigenen Zwängen, Ängsten, Moralkodizes, Prinzipien und eben Bewusstlosigkeit, oder durch die Aktivierung gewisser Vorteile, wird ein Punkt Selbstbeherrschung für die restliche Dauer der Veranstaltung verbraucht.

- **Rüstung**

Wie üblich werden Rüstungspunkte wie „künstliche LEP“ behandelt, die in Summe überall dort schützen, wo auch tatsächlich Rüstung vorhanden ist und (nur) durch Reparatur mittels entsprechender Handwerkstalente (s. dort) wiederhergestellt werden können.

Je nach Zone und rüstfähigen Material verleiht ein Rüstungsteil bestimmten Rüstungsschutz:

Zone	Leicht (Leder, oder wattierte Kleidung)	Mittel (Kettenrüstung)	Schwer (Schuppe, oder Platte)
Torso oder Rücken	1	1.5	2
(Pro) Arm/Bein	0.25	0.5	0.75

Bedeckt ein Rüstungsteil nur etwa die Hälfte der Zone, bringt es auch nur die Hälfte an Rüstungsschutz (bei weniger als 50 % keinen mehr).

Rüstung(sschicht)en sind aufgrund der realen Einschränkung beliebig kombinierbar.

Damit können maximal (z. B. wattierte Kleidung wie Gambeson, unter Kette unter Plattenrüstung, am Torso und am Rücken, sowie an allen Gliedmaßen) 15 Punkte an Rüstung angehäuft werden.

Rüstungen dürfen keine scharfen Kanten, oder Spitzen aufweisen, an denen andere Teilnehmer (oder ihre Waffen) Schaden nehmen könnten.

Ohne das Attribut KK, können höchstens 3 RS getragen werden.

Pro Stufe an KK können maximal 5 RS getragen werden.

Eventuell überzählige Punkte einer getragenen Rüstungskombination verfallen zu reiner Zierde.

Ab einem Rüstungsschutz von 13 Punkten ist man immun gegen Angriffe, die nur 1 TP verursachen, solange man auch einen Helm trägt.

Schadenspunkte jeder Art, stärkere Angriffe und Schläge in den Rücken(!) verursachen den üblichen Schaden.

Diese Überlegenheit sollte dargestellt werden, ohne dass man einfach die Treffer nicht ausspielt.

Es ist angemessen, künstlich leichtere Rüstungsteile (z. B. Aluminiumkettenhemden und Filmrequisiten aus Kunststoff) nur aus gesundheitlichen Gründen, oder mit sehr viel weniger Rüstungspunkten zu verwenden (es sollte in jedem Fall an optischer Qualität nichts eingebüßt werden).

Handschuhe sind IT wie OT eine sinnvolle Schutzmaßnahme für den Larpkampf.

Handschuhe aus rüstfähigem Material werden berechnet wie Trefferzone Arm (100% Bedeckung).

- **Helme**

Ein Helm ist IT wie OT eine sinnvolle Schutzmaßnahme für den Larpkampf.

Wer einen Helm (oder eine wattierte Kettenhaube) trägt, kann seinen Rüstungswert ab einer Schwelle von 4 auf 5, von 8 auf 10 und von 12 auf 15 Punkte aufrunden und ist immun gegen Betäubungsschläge (und unter Umständen auch gegen einfache Angriffe, s. o.).

- **Schilde**

Ein Schild ist ein Spielgegenstand, der ebenso einer gewissen Abnutzung unterliegt, wie andere Larpwaffen, aber ebenso teuer ist und nicht übermäßig beansprucht werden darf, wie der Rest am Besitz eines Mitspielers.

Gegen einen Schild(kämpfer) gelten die üblichen Sicherheitsregeln und am Schild darf nicht gezerrt, getreten, gerammt, gecharge oder sonst wie unangemessen gekämpft werden.

Schilde müssen auch den gängigen Sicherheitsstandards entsprechen, es darf mit ihnen aber unabhängig vom Material nicht geschlagen werden.

Da aus Sicherheitsgründen die naheliegendsten Taktiken gegen Schilde verboten sind, sind Schilde ausdrücklich durch starke Schläge zerstörbar:

Nur Waffen, die sich zum Hieb eignen und beidhändig, weit ausgeholt geschwungen werden, sowie (geworfene) Wurfäxte und Wurfspeere können einen Schild beschädigen.

Ein kleiner Schild hält 3 solcher Treffer aus, bevor er zerstört ist und nutzlos an der Seite gehalten, oder abgelegt werden muss.

Ein großer Schild hält 5 solcher Treffer aus.

Im Zuge der Reparatur mit geeigneten Talenten (Holzbearbeitung/ Grobschmied/ Lederarbeiten nach hauptsächlichem Schildmaterial), zählt ein Treffer als 2 RS, die wiederhergestellt werden müssen.

(Elementare) Schadenszauber (vornehmlich *Ignifaxius/Zorn der Elemente* in ihren elementaren Äquivalenten) zählen vollwertig mit ihren TP gegen den „RS“ wenn sie durch den Schild abgewehrt werden (überzählige TP dringen zum Schildträger durch).

Der *Fulminictus* und andere Zauber können nicht durch einen Schild abgewehrt werden.

Treffer mit Belagerungswaffen (s. u.) zerstören Schilde sofort.

- **Fernkampf**

Dafür ausgelegte (kernstabile) Wurfaffen verursachen einen TP.

Bögen und Armbrüste verursachen einen Schadenspunkt.

Rundkopfpfeile und -bolzen, sowie der Wurf von Waffen mit Kernstäben sind verboten.

Bögen und Armbrüste sind mit maximal 25 Pfund Zuggewicht erlaubt.

Benutzte Geschosse jedweder Art können nicht ohne weiteres wiederverwendet werden: sie sind nach dem Benutzen OT ausgiebig auf Mängel hin zu prüfen und müssen IT mit passenden Handwerkstalenten repariert werden (Wurfmesser müssen nachgeschliffen, Axtblätter gerichtet und Pfeile/Bolzen/Speere mit neuer Spitze, oder mit neuem Schaft versehen werden, was 2 RS pro Stück entspricht).

Belagerungswaffen von ausreichender Größe (ab stationären Geschützen) haben den Verlust aller Lebenspunkte zur Folge, was auch durch einen Schild (der dabei zerstört wird), oder Rüstung nicht verhindert werden kann.

Belagerungswaffen sind im Vorfeld durch die Spielleitung auf Tauglichkeit und Sicherheit hin zu prüfen.

- **Schlägereien/Infight**

Im Gegensatz zum Infight mit Vollkörperkontakt, darf unbewaffneter Nahkampf auf Armeslänge unter bloßer Andeutung von Schlägen durchgeführt werden.

Die Anzahl an Treffern kann über die LEP ermittelt werden:

Ein Charakter wird bewusstlos, sobald er eine Anzahl an unabgewehrten Treffern gleich seiner doppelten LEP erlitten hat.

Wer durch eine Schlägerei bewusstlos wird, erleidet einen tatsächlichen Schadenspunkt.

Die Regeln zur Rüstung gelten nicht für eine Schlägerei.

Es ist keine Art von Infight erlaubt, im Zweifelsfall stört man durch Selbstüberschätzung und den daraus folgenden Konsequenzen (Spielunterbrechung, Arztbesuch, etc.) das Spielerlebnis der unbeteiligten Mitspieler.

IV. Talente (und andere SFs)

Für die erfolgreiche Anwendung von Handwerks- und Heilkundetalenten benötigt man mindestens eine Komponente (Werkzeug, Material, oder Helfer) pro angewendeten TAW.

Von der Erfüllung von Voraussetzungen (Komponentenanzahl) abgesehen, gibt es keine regeltechnischen Vorteile durch talentkundige Mithelfer.

Um die dritte Stufe eines Talent oder Zaubers zu erreichen ist IN/KL I Pflicht.

Heilkundetalente können von einem Charakter nicht auf sich selbst angewandt werden.

In Abhängigkeit zur KL/IN des Charakters, gibt es differenzierte Steigerungskosten:

EP-Kosten	Normal	Nandusgefällig	Hesindegefällig
TAW 0->1	3	2	2
TAW 1->2	5	3	3
TAW 2->3	10	7	5
TAW 3->4	15	10	8
TAW 4->5	20	13	10

Mit dem Erwerb des Attributs werden die Ersparnisse auch rückwirkend frei.

- **Alchemie (Wissenstalent)**
Der Charakter ist fähig Alchemika (Tränke, Tinkturen und Gifte) mittels passender Darstellung und Werkzeug(!) aus den notwendigen Zutaten herzustellen, oder selbige zu untersuchen (s. GENIDA-Alchemie).
- **Fährtsensuchen (Naturtalent)**
Ein Fährtsensucher, der aktiv nach Spuren sucht, kann von der Spielleitung in Wechselwirkung mit seinem TAW und der Umgebung, Vorhandensein, Art und Richtung von Spuren erfragen.
Unter Umständen kann das Talent auch in Wechselwirkung mit der Spielleitung ein Richtwert für passende Kenntnisse (hauptsächlich Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Fleischer, Geographie, Ansitzjagd und Pirschjagd) des Charakters sein.
Ab TAW 3 erhält der Charakter einen groben Hinweis auf interessante Orte im Spielgebiet.
- **Fallen finden/entschärfen/bauen (Natur)**
Fallen können eine Stufe von 1-5 besitzen und dementsprechend schwer zu finden sein.
Nur wer aktiv nach Fallen sucht, kann sie (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) auch finden, sofern der TAW wenigstens der Stufe der Falle entspricht.
Ausgelöste Fallen können ihre Punkte als (vollständige) Fesselung (s. u.), oder als Schadenspunkte verursachen.
Bei „realen“ Fallen kann das Talent höchstens zur Entschärfung (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) genutzt werden.
Das Aufstellen von Fallen benötigt geeignetes Material und Zeit nach Ermessen der Spielleitung.
Die Stufe, Position und Wirkung von Fallen werden für gewöhnlich durch die Spielleitung mitgeteilt (Allein aus diesem Grund ist es nicht sinnvoll, Spielgebiete wie Dungeons ohne Beisein der Spielleitung zu erkunden).
Ab TAW 3 wird die Stufe einer Falle, in die man selbst gerät um eine Stufe verringert.

- **Fesseln/Entfesseln (Natur)**
 Auch Alrik-Normalaventurier kann ohne tiefergehende Kenntnisse im Fesseln (TAW 0) jemanden verschnüren und kann sich ebenso (nach 5 Minuten lang viel Zerren und Ziehen) auch ohne weitere Kenntnisse aus den Fesseln eines talentunkundigen Fesslers winden.
 Das Entkommen eines talentunkundigen Charakters aus den Fesseln eines talentkundigen Fesslers, ist nicht ohne fremde Hilfe möglich.
 Die Fesselung sollte möglichst überzeugend dargestellt werden, aber der Gefesselte muss sich aus Sicherheitsgründen OT problemlos selbst daraus befreien können.
 Eine Entfesselung ist möglich sobald der TAW des Gefesselten dem TAW der Fesselung entspricht, oder man ein Messer (oder Ähnliches) zur Hand hat.
 Die Fesseln fallen nicht nach einiger Zeit einfach unbemerkt ab, sondern das Entfesseln muss ausgespielt werden (wenigstens 2 Minuten pro TAW der Fesselung).
 Ab TAW 3 ist es möglich seine Hände auch aus eisernen Handschellen, Prangern und Ähnlichem zu winden.

- **Handwerkstalente**
 Durch die drei Handwerkstalente können Rüstungspunkte von Rüstung(steil)en, oder nominelle RS von Schilden und Fernkampfmunition, aus jeweils passenden Materialien, wiederhergestellt werden (s. Rüstung, Schilde und Fernkampf).
 In Wechselwirkung mit der Spielleitung, können die Handwerkstalente auch zur Anfertigung, oder Reparatur anderer Spielgegenstände (Palisaden, Schmuck, Türbeschläge, etc.) genutzt werden.
 Jede Anwendung dauert mindestens 30 min an passender Darstellung.
 Pro TAW können in dieser Zeit 2 RS wiederhergestellt werden.
 Für die meisten Reparaturen ist keine vollwertige Werkstatt (z. B. Schmiede) erforderlich (Komponentenanzahl beachten).
 Ab TAW 3 können überzählige RS eines Werkstücks auf andere Werkstücke verteilt werden.
 Die 3 hauptsächlichen Handwerkstalente unterscheiden sich nach dem Material:
 - Grobschmied
 - Holzbearbeitung
 - Lederarbeiten

- **Heilkunde Gift (Heilkundetalent)**
 Die Verabreichung von passenden, ansonsten nicht regeltechnisch wirksamen Mitteln und anderen Heiltechniken ermöglicht es nicht eine Vergiftung zu heilen, aber ihren Symptomen entgegenzuwirken (s. GENIDA-Alchemie).

- **Heilkunde Seele (Wissenstalent)**
 Der Heilkundige ist geschult, konstruktiv Verstörungen, Verwirrungszustände, Erschöpfungen und Zwänge zu behandeln (indem er formal Selbstbeherrschungspunkte überträgt, die augenblicklich benutzt werden).
 Pro angewandtem TAW muss eine ausgespielte Behandlung von mindestens 6 Minuten eingehalten werden.
 Der Behandelte erhält bei Anwendung einen Punkt Selbstbeherrschung aus dem Vorrat des Heilkundigen, der sofort für den Zweck der Behandlung benutzt werden muss und [TAW/3] Punkte zusätzlich.

Eine Anwendung ist nur möglich, wenn der Behandelnde noch Selbstbeherrschungspunkte besitzt.

Unter Umständen können auch übernatürliche Effekte auf den Geist(!) des Opfers kurzzeitig unterdrückt werden.

Ab TAW 3 kann der Nutznießer den Selbstbeherrschungspunkt nutzen, als hätte er die SF *eiserner Wille* aktiviert (s. GENIDA-Magie).

- **Heilkunde Wunden (Heilkundetalent)**

Das Talent umfasst auch Kenntnisse der Anatomie, z. B. zum Richten von Knochenbrüchen oder erfolgreichen Durchführen von Amputationen.

Pro angewandtem TAW muss eine Ruhepause von 6 Minuten (nach der Behandlung) eingehalten werden.

Wird die Ruhepause nicht eingehalten, gehen alle Vorteile durch die Behandlung verloren (der Charakter fällt also unter Umständen wieder auf 0 LEP, kann nicht regenerieren und beginnt erneut zu verbluten).

Bis zur nächsten Verletzung, kann HK Wunden nur erneut angewendet werden, sofern die erneute Anwendung eine höhere Stufe hat (die endgültigen Boni entsprechen der höchsten Stufe und können nicht aufsummiert werden).

Weitere Heilung ist nur auf (über)natürlichem Wege (nächtliche Regeneration, Heilkräuter, Alchemika, Zauber und Liturgien) möglich.

Es gibt keine regeltechnische Einteilung von Wunden, deren Anzahl oder Lokalisation (nur auf rollenspielerischer Ebene des Darstellens).

Für die korrekte Anwendung eines Heilkrauts ist eine erfolgreiche Identifikation mittels Pflanzenkunde durch den Anwender Pflicht.

TAW 1: Stoppt Blutungen binnen einer Minute und ermöglicht nächtliche Regeneration.

TAW 2: Setzt die aktuellen LEP mindestens auf 1.

TAW 3: LEP min 1 & 1 LEP zur Regeneration.

TAW 4: LEP min 1, LEP +1 & 2 LEP zur Regeneration.

TAW 5: LEP min 1, LEP +2 & 3 LEP zur Regeneration

- **Liturgiekenntnis (karmales Leittalent)**

Dieses Talent bietet nicht nur einen Richtwert für das religiöse Hintergrundwissen des Charakters, sondern ist auch Leitwert für diverse Mechaniken von geweihten Charakteren (s. GENIDA-Karma).

- **Magiekunde (magisches Leittalent)**

Dieses Talent bietet nicht nur einen Richtwert für das magische Hintergrundwissen des Charakters, sondern ist auch Leitwert für diverse Mechaniken von magiebegabten Charakteren (s. GENIDA-Magie).

- **Pflanzenkunde (Wissen)**

Auf den meisten Veranstaltungen werden regeltechnisch wirksame Pflanzen und Kräuter auf dem Spielgebiet verteilt (dargestellt durch Schilder, oder Obst/Gemüse).

Entspricht der TAW der Bestimmungsschwierigkeit (s. GENIDA-Alchemie) kann die Pflanze identifiziert, geerntet, sachgerecht gelagert und womöglich auch (sinnbringend) verarbeitet/verabreicht werden.

- **Rechtskunde (Wissen)**
 Auch Alrik-Normalaventurier weiß ohne tiefergehendes Wissen in der Rechtskunde, was bei ihm Zuhause grundlegend verboten ist.
 Dieses Talent bietet nicht nur einen Richtwert für das bloße Wissen eines Charakters um Rechtskunde, Etikette und Heraldik, sondern spiegelt auch seine Gewandtheit wider, sich darin zu bewegen.
 Mit steigender Stufe wird der Charakter selbstbewusster im Umgang mit Autoritäten und besitzt Verbindungen, Ressourcen, Einfluss und Ansehen.
 Dies äußert sich in der Erhöhung des sozialen Status (s. Professionen) um 1 bei TAW 3 und nochmal 1 bei TAW 5.
- **Schlösser knacken/bauen (Handwerk)**
 Die Anwendung (mit passenden Werkzeugen wie Dietrichen, etc.) dauert mindestens 2 Minuten pro Schlossstufe.
 Die Anwendung ist möglich, sobald der TAW mindestens der Schlossstufe entspricht.
 Das Anfertigen von Schlössern/Riegeln benötigt geeignetes Material und Zeit nach Ermessen der Spielleitung.
 Ansonsten können Schlösser nur mit passenden (durch die Spielleitung ausgegebenen, oder bei eigenen Schlössern selbst mitgebrachten) Schlüsseln geöffnet und verschlossen (oder eben mit schierer, unüberhörbarer Gewalt nach Ermessen der Spielleitung aufgebrochen) werden.
 Verschlossene Schlösser werden für gewöhnlich mit Zetteln (durch die Spielleitung) gekennzeichnet, die die Schlossstufe enthalten.
 Ab TAW 3 kann auch ein Nagel, ein (nicht allzu grober) Dolch, eine Haarnadel, oder ähnlich improvisiertes Material als Werkzeug zählen.
- **Schriftsprachen (Sprachtalent)**
 Für jeden Punkt im Talent Schriftsprachen können diverse Schriften flüssig gelesen und geschrieben werden, was sich spieltechnisch in der Ausgabe deutschsprachiger Exemplare bei IT-Textfunden in fremden Sprachen/Schriften äußert.
 Sofern existent, wird davon ausgegangen, dass ein Schriftkundler auch die korrespondierende Sprache flüssig sprechen und verstehen kann (kaum spieltechnische Relevanz), oder eben nur die Sprache, falls keine zugehörige Schrift existiert.
 Die gewählten Schriftsprachen müssen im Hintergrund festgelegt werden.
 Auch Alrik-Normalaventurier der Kenntnisse der Kusliker Zeichen besitzt, kann mit entsprechenden Alphabeten einen Text ohne weitere besondere Kenntnisse Buchstabe für Buchstabe übersetzen, allerdings natürlich nicht aus einer ihm fremden Sprache.
 Mögliche Schriftsprachen (und deren Lernkomplexität) können den P&P-Regelwerken entnommen werden.
 - TAW 1: eine Schriftsprache
 - TAW 2: 3 Schriftsprachen
 - TAW 3: 5 Schriftsprachen (auch Schriften der Komplexität B können gewählt werden)
 - TAW 4: 7 Schriftsprachen
 - TAW 5: 10 Schriftsprachen (auch Schriften der Komplexität C können gewählt werden)

- **Meister der Improvisation (SF, 10 EP)**
Der Charakter ist durch breite handwerkliche Fähigkeit dazu in der Lage, ihm unbekannte Handwerkstalente mit einem ihm bekannten Handwerk zu improvisieren.
Sein benutztes Talent wird für diesen Zweck durch 3 geteilt.
Der Charakter ist zudem in der Lage, bei Anwendung seines regulären Talents, fehlendes Handwerksmaterial/Werkzeug zu improvisieren (es wird eine Komponente weniger benötigt, aber immer noch wenigstens eine).

V. Professionen

Alle Arten von vorgegebenen Professionen, Rassen und Kulturen, bis auf einige wenige Grundgerüste (für Geweihte und Magieanwender) entfallen.

Jeder neu erstellte Charakter kann nach eigenen Gutdünken (unter Beachtung von Voraussetzungen) erstellt werden und hat dafür 35 start-EP zur Verfügung (eventuell übriggebliebene start-EP werden zu Charakterspezifischen, regulären EP).

Mit den start-EP kann kein Attribut über Stufe I und kein Talent über Stufe 2 gesteigert werden.

Für die Spielleitung ist es sinnvoll, die Profession, sowie die Rasse und Kultur eines Charakters zu bestimmen und zusammen mit der Art des Charakterkonzeptes im Hintergrund (übersichtlich) zu beschreiben.

Typische Professionen, sowie mögliche Rassen, Kulturen und deren typische Kombinationsmöglichkeiten sind in den P&P-Regelwerken zu finden.

Durch die Zulassung von Charakteren hat die Spielleitung die Möglichkeit, sich einen ausreichenden Überblick über das Konzept des Charakters zu verschaffen, weshalb wichtige Bestandteile des Charakters vernünftig, präzise und überschaubar in dessen Hintergrund festgehalten werden sollten.

Für gewöhnlich sind die Plätze von übernatürlichen (magisch/geweiht), oder manchen exotischen/im Setting eher ungeeigneten Konzepten nach Maßgabe der jeweiligen Organisatoren begrenzt.

Auffallende Konzepte, die nicht in die aventurische Welt passen, sind für gewöhnlich nicht erwünscht und werden nicht zugelassen.

- **Magieanwender**
(s. GENIDA-Magie).
- **Geweihte**
(s. GENIDA-Karma).
- **Sozialstatus**
Der SO ist ein Richtwert für das Ansehen, den Wohlstand, die hypothetische Greifbarkeit vor Gericht, die Rechte, Befehlsgewalt über andere und die gesellschaftliche Stellung eines Charakters (in Wechselwirkung mit Konzept, Rollenspiel und Spielleitung).
Jeder Charakter startet als gewöhnlicher Bürger (SO 0).
Durch den Vorteil adlige Abstammung (SO +1), die Lizenz eines Gildenmagiers (SO +1), die Weihe eines Gottes (SO +1) und hohe Werte in Rechtskunde (SO +1/+2) kann der SO erhöht werden.
Der SO reicht als Wert von 1 (Offizier, verarmter Adliger, Titularadel, Adeptus Minor, unwichtiger Adelsspross, einfacher Priester, etc.), über 2 (erbberechtigter Adliger, vollwertiger Ritter, Erzpriester, unanständig wohlhabender Bürger,

Magus mit Auszeichnungen, ausgezeichnete Kriegsheld, etc.) bis hin zu 3 (Inquisitor, Hochadel, etc.).

Stufe 4 (lokale Rechtsprecher, Ordensgroßmeister, Tempelvorsteher, Ucuriaten, Erzmagier, Gildenträger und Akademievorstände, etc.) und 5 (Kaiser, Könige, Sultane, etc.) sind aus naheliegenden Gründen nicht für Spieler zugänglich.

Der SO kann in Spezialfällen auch negativ sein, von praktisch rechtslosem Gesindel (SO -1), bis hin zu offen verachtetem oder gar verfolgtem Abschaum der Gesellschaft (SO -2 und niedriger).

Es ist im eigenen Sinne, seinen Stand entsprechend (mit angemessener Begleitung und Erscheinung, anstatt nur durch Arroganz) darzustellen.

- **Orden/Geheimgesellschaften**

Die Mitgliedschaft in einem Orden ist oftmals auch im späteren Heldenleben möglich und wird wie eine SF gehandhabt.

Die Art der jeweiligen Mitgliedschaft sollte im Hintergrund des Charakters festgelegt und beschrieben werden.

Eine Mitgliedschaft kann zur Einbindung in den Plot, Beziehungen zu anderen (nicht-Spieler-)Charakteren oder Ansehen im Spiel nützlich sein.

Aus naheliegenden Gründen, sind nicht alle Orden frei für Spieler zugänglich.

Für gewöhnlich ist für eine derartige Mitgliedschaft die Erfüllung diverser Voraussetzungen (wie etwa ein tadelloser Lebenswandel in den Augen des Ordens, oder die Kenntnis diverser Fähigkeiten) Pflicht.

Die Beschaffenheit dieser Gemeinschaften (Voraussetzungen, Ordenstracht, Lebensweise, Vorschriften, etc.) kann den P&P-Regelwerken entnommen werden.

Für gewöhnlich geht die Mitgliedschaft mit Verpflichtungen (entspricht dem Nachteil) gegenüber dem jeweiligen Orden einher.

Der mögliche Rang im Orden kann über den SO abgeschätzt werden, die Führungsriege bleibt aber NSCs vorbehalten.

Die Mitgliedschaft kann alternativ auch für Träger von angemessenen Ehrungen und Auszeichnungen durch die Regierung, den Orden, oder die Vereinigung gelten.

- **Mitgliedschaft in einem kirchlichen Orden 5 EP**

(Voraussetzung: entsprechender Moralkodex)

Orden mit primär geistlicher und strenggläubiger Ausrichtung.

Mögliche Orden sind:

- **Praios:** Heilige Inquisition (vormals Orden der Göttlichen Kraft), Orden des Heiligen Hüters, Orden vom Bannstrahl Praios' (Bannstrahler), Sonnenlegion, Societas Quanonis Luminis, Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut (Horasreich).

- **Rondra:** Amazonen, Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs, Heiliger Orden zur Wahrung von Rhodenstein, Orden der Heiligen Ardare zu Arivor (Ardariten), Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita, Orden der Schwerter von Gareth, Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra, Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige, Orden des Donners.

- **Efferd:** Efferdbrüder.

- **Travia: Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer (Herdfeuerorden), Dreischwesternorden, Orden des Heiligen Badilak (Badilakaner).**
 - **Boron: Orden der Heiligen Noiona von Selem (Noioniten), Orden des Heiligen Gulgari (Gulgariten), Orden des Heiligen Laguan (Kemi-Reich), Orden zur Sanften Ruhe (Marbiden), Orden zu Ehren der Heiligen Etilia (Etilianer), Al´Anfaner Basaltfaust, Zorkabiner.**
 - **Hesinde: Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens Unserer Göttlichen Herrin Hesinde (Draconiter), Schwesternschaft der Mada.**
 - **Phex: Mada Basari, Nanduriaten, Beni Fessiri.**
 - **Peraine: Dreischwesternorden, Herzliche Schwestern und Brüder vom rechtschaffenden Leben zu Ehren der Herrin Peraine (Perainefurten), Orden der Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen (Therbuniten).**
 - **Ingerimm: Bruderschaft des lodernden Feuers, Einzelne Zunftkammer eines Handwerks.**
 - **Rahja: Kavaliere Rahjas zu Belhanka, Orden der Rose, Orden der Säbeltänzer.**
 - **Tsa: Dreischwesternorden.**
 - **Kor: Orden des Schwarzen Löwen, Schwarzer Bund des Kor, Ritter des Immerwährenden Kampfes.**
 - **Allgemein: Bund des wahren Glaubens, Gemeinschaft der Freunde Aves.**
- **Mitgliedschaft in einem magischen Orden 5 EP
(Voraussetzung: Magiekunde 2 und Rechtskunde 1)
Orden und Gemeinschaften der magischen Zunft.
Mögliche Orden sind:**
- **Weißer Gilde: Pfeile des Lichts, Ordo Mephalis, Orden der Wächter Rohals, Orden der Schlange der Erkenntnis, Gildenrat (Verwalter, Assistenten, Informationsbeschaffer, Boten und Ähnliche im Auftrage echter Gildenräte).**
 - **Graue Gilde: Orden der Grauen Stäbe, Orden vom Pentagramm zu Vinsalt, Gildenrat (s.o.).**
 - **Schwarze Gilde: Bund der Schatten, Gildenrat (s.o.).**
 - **Allgemein: Fraternitas et Sororitas Curativae Anconiis.**
 - **Andere: Zirkel des Abendrotes.**

– **Mitgliedschaft in einer Geheimgesellschaft 10 EP**

(Voraussetzung: Rechtskunde 2)

Mitglieder einer Geheimgesellschaft (lediglich verschworener Magierzirkel oder Qabalya, aber auch unheilige Kulte, ketzerische Sekten, Mordbanden und Ähnliches) können je nach Region, oder generell mit Feindschaft, Verfolgung, oder wenigstens mit Misstrauen diverser Art rechnen (oder sind aus anderen Gründen zur Geheimhaltung verpflichtet).

Mögliche Mitgliedschaften sind:

- **Kirchlich (verfolgt):** Bekenner (Praios), diverse Kulte des Namenlosen, Ilaristen (Hesinde), Uthariten (Boron), Bilderstürmer (Tsa), Freiheitskämpfer (Tsa).
- **Kirchlich:** Dornen der Rose (Rahja), Hand Borons (Al'Anfaner Boronkult).
- **Magisch:** Borbaradianer/Borbaradkirche, Erben der Gräber.
- **Allgemeine Geheimbünde:** Heiliger Ritterbund zur neunfingrigen Klaue des Kor, Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas, Nachtwinde, Orden des Blutroten Tempels, Directorium für besondere Angelegenheiten, Schnitter, diverse Levthanskulte.

– **Mitgliedschaft in einer weltlichen Gemeinschaft 5 EP**

(Voraussetzung: Rechtskunde 1)

Bekannte Söldnervereinigungen, Handelsvereinigungen und andere private Gemeinschaften ohne besondere magische, oder geistliche Ausrichtungen.

Mögliche Gemeinschaften sind:

- **Allgemein:** Aventurischer Bote, Bandiera Bianca, Connetablica Criminalis Capitale, Al'Anfaner Dukatengarde, Handelshaus Stoorrebrandt, Kaiserlich derographische Gesellschaft, Albenhuser Bund, Adlerorden, Beilunker Reiter, Derwischorden, Hylailer Seesöldner, Kaiserlich-garethische Informationsagentur, Kor-Knaben (Zwerge), Bund des roten Salamanders, Brabacische vereinigte Occidental-Compagnie, Festumer Wechsel- und Einlagenhalle, Widderorden.

– **Gesandtschaft 5 EP**

(Voraussetzung: SO 1)

Offiziere, Diplomaten, Boten und andere Gesandte (die in Aventurien nicht mit diplomatischer Immunität rechnen können), mitunter auch im offiziellem Auftrag.

Mögliche Ursprünge sind:

- **Allgemein:** Länderregierungen, Stadtstaaten, Provinzen, Fürstentümer und ähnliche Machthaber.

VI. (Weltliche) Vor- und Nachteile

Jeder Charakter kann bis zu 3 Vorteile und 3 Nachteile wählen.

Vorteile gewähren Boni, kosten spezifische start-EP und können nicht nachträglich erworben werden.

Aus IT-Konsequenz erworbene Nachteile, werden für gewöhnlich nicht gegen den Willen des Spielers erzwungen (es bietet sich aber im konsequenten Rollenspiel an) und können am besten über das Charakter-Recycling (s. EP & Co.) eingebaut werden.

Nachteile erzeugen gewisse Einschränkungen, aber gewähren spezifische start-EP.

Es ist oftmals nötig die Vor- und Nachteile im Hintergrund des Charakters (in wenigen Worten und übersichtlich) zu präzisieren.

Die Spielleitung hat über die Zulassung die Möglichkeit, Charaktere mit unangemessenen Vor- und Nachteilen (z. B. Angst II vor lila Affen) abzuweisen.

Die Darstellung (besonders von Nachteilen) wird für gewöhnlich nicht durch die Spielleitung überwacht, im Vertrauen darauf, dass man sich nicht selbst um Rollenspiel betrügt.

• Vorteile

– Adlige Abstammung 5 EP

Varianzen wie etwa verarmter Adel, anerkannter Spross und erbberechtigt, lassen sich am ehesten über den letztendlichen SO definieren.

Es gilt zu bedenken, dass im aventurischen Hintergrund die meisten Lehen und Erbfolgen bereits fest an NSCs und (Brief-)Spieler vergeben sind.

Eine adlige Abstammung ist äquivalent zu anerkannten und geförderten Mitgliedern von berühmten, einflussreichen Familien und kulturellen Äquivalenten wie Al'Anfaner Granden.

Der SO steigt um einen Punkt.

– (Akademische)Ausbildung 5/10 EP

Durch angeborene Begabung, besondere Förderung, oder gute Grundausbildung, kann der Charakter sich in seinen spezifischen Fähigkeiten besonders leicht fortbilden.

Jede Stufe seines zugehörigen Attributs ist um 5 EP billiger.

Krieger (10 EP): KK und KO

Plänkler (5 EP): GE

Gelehrter (5 EP): KL/IN

Diplomat (5 EP): CH/MU

– Kampfrausch 5 EP

Der Charakter kann sich (unter Aufwendung eines Punktes Selbstbeherrschung) in einen Kampfrausch versetzen, wobei er sich unter lautem Gebrüll auf alle Feinde im Umkreis stürzen muss.

Es müssen nur Treffer, aber keine Schmerzen ausgespielt werden.

Für die Dauer des Kampfrausches hat der Charakter einen LEP zusätzlich.

Sind alle Feinde in der Umgebung besiegt, ist der Kampfrausch zu ende.

– Prophezeien 5 EP

Der Charakter kann nach Ermessen der Spielleitung Einblicke in zukünftige, vergangene und gegenwärtige Ereignisse erhalten (die Anwendung sollte also frühzeitig angesagt werden).

Der Charakter kann unter Umständen durch höhere Mächte (die Spielleitung) spontan von Visionen heimgesucht werden.

Die Gabe freiwillig zu aktivieren benötigt innige, erschöpfende Meditation (freie Darstellung und der Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung).

– **Schnelle Heilung 10 EP**

Halbiert die Dauer von notwendigen Ruhepausen bei HK Wunden, sowie die erforderliche Zeit für natürliche Regeneration.

– **Veteran 7 EP**

Dieser Vorteil gewährt keine EP, sondern multipliziert die überstandenen Abenteuer eines Charakters mit 2 (s. EP & Co.).

Es sollte in der Darstellung deutlich werden, dass der Charakter ein fortgeschrittenes Alter hat.

– **Zäher Hund 7 EP**

Der Charakter ist besonders zäh und schwer zu töten.

Überwindet der Charakter seine Bewusstlosigkeit (s. dort), ist der Charakter für sein zeitweises Bewusstsein eingeschränkt Handlungsfähig (als hätte er 1 LEP, der natürlich auch vor dem Ablauf der Zeit durch Schaden verloren werden kann).

• **Nachteile**

– **Angst vor [X] I 2 EP**

Der Charakter muss das Objekt seiner Furcht um jeden Preis meiden, sofern er seine Angst nicht kurzfristig überwinden kann (s. Selbstbeherrschung).

Die Art der Phobie sollte im Hintergrund beschrieben werden und ausreichend häufig sein.

Typische Beispiele sind: Tote, Höhen. Dunkelheit, Gewässer, Magie, freie Flächen, enge Räume.

– **Angst vor [X] II 5 EP**

Wie I, nur ist die Phobie so tief verwurzelt und so schwerwiegend, dass der Charakter sie nicht überwinden kann.

– **Einäugig 5 EP**

Der Charakter hat im Laufe seines Lebens ein Auge verloren, oder ist darauf erblindet.

Dies muss mittels Augenklappe, Kontaktlinse, Narbe, oder ähnlich einschränkenden Mitteln kenntlich gemacht werden.

– **Einarmig 15 EP**

Der Charakter hat im Laufe seines Lebens einen Arm verloren, oder kann ihn nicht mehr sinnvoll gebrauchen.

– **Eingeschränkter Sinn 5 EP**

Der Charakter hat eine starke Seh-, oder Hörschwäche, die durch (IT-taugliche) Hilfsmittel (wie Hörrohr und dicke Augengläser) teilweise ausgeglichen werden kann.

- **Einhändig 10 EP**
Der Charakter hat im Laufe seines Lebens eine Hand verloren, oder kann sie nicht mehr sinnvoll gebrauchen.
- **Gesucht I 5 EP**
Auf den Charakter ist aufgrund der Anschuldigung eines schweren Verbrechens ein Kopfgeld (auch über einige Landesgrenzen hinweg) ausgesetzt worden.
Er muss damit rechnen von Kopfgeldjägern, oder der lokalen Autorität gefangen genommen zu werden um sich dieser Verantwortung zu stellen, sobald er erkannt wird (es werden unter Umständen Steckbriefe mit Namen, Beschreibung und natürlich Belohnung im Umlauf sein).
Man muss damit rechnen, dass der Charakter (natürlich nicht der Spieler) je nach Spielverlauf den Rest der Veranstaltung in Gefangenschaft verbringen muss.
- **Gesucht II 10 EP**
Wie I, nur ist das Verbrechen so verdammenswert, dass das Kopfgeld ausdrücklich „tot oder lebendig“ erwähnt und der Charakter damit Vogelfrei ist.
- **Lahm 10 EP**
Der Charakter hat im Laufe seines Lebens ein Bein verloren, oder kann es höchstens in humpelnder Weise gebrauchen.
- **Miserable Eigenschaft KK 5 EP**
Der Charakter ist besonders schwächlich und körperliche Arbeit nicht gewohnt.
Das Attribut KK I kostet das Doppelte.
- **Miserable Eigenschaft CH/MU 5 EP**
Der Charakter ist eine eher unsichere, schüchterne und zögerliche Person, oder einfach nur hässlich.
Das Attribut CH/MU I kostet das Doppelte.
- **Miserable Eigenschaft GE 5 EP**
Der Charakter ist besonders ungeschickt, ungelenkt und nur routinierte Abläufe und ruhige Situationen gewohnt.
Das Attribut GE I kostet das Doppelte.
- **Miserable Eigenschaft KO 5 EP**
Der Charakter hat praktisch keine Ausdauer und wirkt oft kränklich, oder hat mit den Zipperlein seines hohen Alters zu kämpfen.
Das Attribut KO I kostet das Doppelte.
- **Miserable Eigenschaft KL/IN 7 EP.**
Der Charakter hätte auch bei Bildungsmöglichkeiten mit dem Ruf zu kämpfen, dumm wie ein Stuhl zu sein, oder ist mit Unstetigkeit und Konzentrationsschwächen gestraft.
Das Attribut KL/IN I kostet das Doppelte.

- **Moralkodex [spezifische] EP**
Der Charakter ist vom tiefen Glauben erfüllt, dass ein bestimmter religiöser Moralkodex seine Handlungen bestimmen sollte, dessen Missachtung seelische Schwäche, Amoral und Sünde bedeutet.
Ein Moralkodex wird wie eine vorgefertigte Zusammenstellung einer Prinzipientreue (s. u.) behandelt.
Ein Moralkodex enthält üblicherweise auch Verpflichtungen (s. u.) gegenüber den Stellvertretern der entsprechenden Religion.
Beschaffenheit und Wert (P&P-GP = start-EP) der Moralkodizes können den P&P-Regelwerken entnommen werden.

- **Niedrige Lebenskraft 7 EP**
Der Charakter besitzt durch eine Verletzung, oder eine andere körperliche Schwäche einen LEP weniger.

- **Prinzipientreue 1 EP pro Prinzipie**
Der Charakter besitzt mindestens 3 bindende Prinzipien und/oder (Speise-)Gebote (von ausreichender Relevanz), die im Hintergrund des Charakters festgelegt werden müssen.
Wider seine Prinzipien zu handeln, ist für den Charakter ein Nervenaufreibender Prozess, der Selbstbeherrschung (s. dort) benötigt.

- **Schlechte Angewohnheit 2 EP**
Wann immer es möglich ist, muss der Charakter seinen Zwängen, charakterlichen Schwächen und schlechten Angewohnheiten nachgehen, sofern er sie nicht kurzfristig überwinden kann (s. Selbstbeherrschung).
Die Art des Zwanges sollte im Hintergrund festgelegt werden und von ausreichender Relevanz sein.
Typische Beispiele für schlechte Angewohnheiten sind: Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Neugier, krankhafte Reinlichkeit, Rachsucht, Jähzorn, Goldgier, Alkoholismus, Einbildungen, elfische Weltsicht, Weltfremd, Unstetigkeit, Vergesslichkeit, Lichtempfindlichkeit, Vorurteile gegen [X], Tollpatschigkeit.

- **Schlechte Heilung 7 EP**
Verdoppelt die Dauer von notwendigen Ruhepausen bei HK Wunden, sowie die erforderliche Zeit für natürliche Regeneration.

- **Stigma I 3 EP**
Der Charakter ist durch ein außergewöhnliches Körpermerkmal gezeichnet, oder offensichtliches Mitglied einer niederen Gesellschaftsschicht wie Bettler, Leibeigene, Sklaven, oder Randgruppen.
Der SO sinkt um einen Punkt.

- **Stigma II 7 EP**
Der Charakter ist durch ein unnatürliches Körpermerkmal entstellt, ein Albino, als Verbrecher gebrandmarkt, oder anderweitig durch Zugehörigkeit seiner wahren Identität gesellschaftlich verdammenswert, was besser verborgen werden sollte.
Der SO sinkt um einen Punkt.

Der Charakter hat bei offen zur Schau gestelltem Stigma unter Umständen mit unverhelter Feindschaft, Untersuchungen durch diverse Autoritäten, oder wenigstens nie enden wollendem Misstrauen und ständiger Begaffung zu kämpfen (der SO gilt als um einen weiteren Punkt verringert).

– Sucht 5 EP

Der Charakter ist von einer Substanz (die ausreichend schwierig zu beschaffen und im Hintergrund des Charakters festgelegt sein sollte) psychisch und/oder körperlich abhängig.

Nimmt er nicht jeden Morgen eines Veranstaltungstages eine Dosis dieser Substanz zu sich (ein Abenteuer bringt hohen Stress mit sich), erleidet er Entzugserscheinungen (entsprechend einer schlechten Angewohnheit, in Form von Zittern, s. o.) und besitzt über die Dauer des Entzuges einen LEP weniger.

– Verpflichtungen 3 EP

Der Charakter ist einer Organisation, oder einer mächtigen Person und deren Stellvertretern hörig.

Der Ursprung der Verpflichtungen sollte ausreichende Relevanz besitzen und im Hintergrund des Charakters festgelegt werden.

Unabhängig ob aus Schuldhaftigkeit gezwungen, oder durch freiwilligen Eid verpflichtet, hat der Charakter mit strengen Konsequenzen zu rechnen, sollte er seinen Anweisungen zuwiderhandeln.

Dieser Nachteil ist für Gewöhnlich Bestandteil einer Ordenszugehörigkeit (s. Professionen), oder eines verbindlichen Moralkodex (s. o.).

– Walwut/Bluttausch 7 EP

Die Walwut kann nicht nach eigenem Ermessen des Charakters, sondern nur durch die Situation (schwere Treffer, Freunde in Gefahr, Zauber wie *Karnifilo*, etc.) ausgelöst werden.

Einen solchen Bluttausch zu vermeiden (es ist nicht möglich ihn eigenmächtig abubrechen) benötigt einen Punkt Selbstbeherrschung (s. dort).

Es müssen nur die Treffer, aber nicht die Schmerzen ausgespielt werden.

Für die Dauer der Walwut besitzt der Charakter einen LEP mehr.

Im Bluttausch darf nicht pariert werden.

Der Walwütige greift alle Anwesenden, (scheinbar) noch kampffähigen Personen im Umkreis an, bricht danach bewusstlos zusammen (sofern er nicht schon vorher niedergestreckt wurde).

Der SO sinkt um 1.