

Körperkraft (KK): Stufe I ist Pflicht für das sinnvolle Ausführen von zueihändigen Schlägen (s. Schaden). Pro Stufe ist es erlaubt 5 Rüstungspunkte zu tragen (s. Rüstung).

Konstitution (KO): Jede Stufe gewährt einen zusätzlichen Lebenspunkt, einen Punkt Selbstbeherrschung (s. Bewusstlosigkeit) und mindert die Effekte negativer Alchemika und Gifte (s. GENIDA-Alchemie).

Gewandtheit (GE): Stufe I ist Pflicht für den ernsthaften Gebrauch von Fernkampfaffen (s. Schaden). Jede Stufe gewährt einen Rüstungspunkt außerhalb der sonstigen Regeln zur Rüstung und Stärkeanforderung. Diese RS können nach dem Kampf durch Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung (s. dort) regeneriert werden.

Mut/Charisma (MU/CH): Jede Stufe gewährt einen Punkt Selbstbeherrschung und einen Punkt Magieresistenz (s. GENIDA-Magie).

Lebenspunkte: Jeder Charakter besitzt zu Beginn 3 LEP. 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) 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.

Schaden: Einhändige Schläge, sowie die Treffer von Stäben und Speeren verursachen 1 TP. Zueihändige *Schläge* mit Schnitt- und Hiebaffen verursachen 2 TP. Vollends zueihändige Schnitt- und Wuchaffen 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.

Durch einen Meuchelangriff wird das Opfer sofort bewusstlos und verliert alle seine LEP. Die Anwendung dieser Sonderfertigkeit ist erfolgreich, sobald das Opfer am Torso berührt und ihm die Wirkung direkt ins Ohr geflüstert wurde.

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. 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.

Die erfolgreiche Anwendung eines Betäubungsschlages 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.

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

Zone	Leicht (Leder/wattierte Kleidung)	Mittel (Kettenrüstung)	Schwer (Schuppe/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. Ohne das Attribut KK, können höchstens 3 RS getragen werden. Handschuhe aus rüstfähigem Material werden berechnet wie Trefferzone Arm (100% Bedeckung).

Helme: 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.

Schilder: Nur Waffen, die sich zum Hieb eignen und beidhändig, weit ausgeholt geschwungen werden, sowie (geworfene) Wurfäxte und Wurfspere 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.

Fernkampf: Dafür ausgelegte (kernstabile) Wurfaffen verursachen einen TP. Bögen und Armbrüste verursachen einen Schadenspunkt. 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/Speeere mit neuer Spitze, oder mit neuem Schaft versehen werden, was 2 RS pro Stück entspricht).

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.

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

Heilkunde Seele (Wissenstalent): 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 (Heilkundentalent): 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

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. 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.