

Min-KN: Jede Waffe hat eine Min-KN. Diese gibt an, wie stark ein Charakter sein muss, um diese Waffen normal führen zu können. Ein Charakter, dessen KN unter der Min-KN seiner Waffe liegt, erhält einen Malus von 2 pro Punkt, den seine KN unter der Min-KN der Waffe liegt, auf alle Angriffsproben. Paradelente kommen in diesem Fall nicht zur Geltung.

Überraschung: Zunächst berechnet man den Mindestwurf der Überraschungsprobe. Dazu nimmt man die höchste IN unter den Überraschten und addiert für jeden anderen Überraschten 1. (Bei 2 Überraschten mit IN 2 wäre dieser Mindestwurf also 3). Jeder Überraschende würfelt eine Probe auf IN gegen diesen Mindestwurf. Bei einem Erfolg gelingt diesem Überraschenden die Überraschungsprobe, die Überraschten können nicht gegen ihn handeln und ihn nicht als beobachtet ansagen, ehe er nicht seine erste Aktion ausgeführt hat. Es ist erlaubt, bei einem Überraschungsversuch anzusagen, dass man nur einen Teil einer Gruppe überraschen will.

Tragkraft: Ein Charakter kann bis zu  $KN \times 5$  kg (abzüglich Rüstung) in einem Rucksack o.ä. mit sich herumschleppen, ohne Mali zu erhalten. Für jeweils angefangene  $KN \times 5$  kg darüber erhält er einen Malus von 1 auf alle körperlichen Proben. (ein Charakter mit KN 2 kann also bis zu 10 kg mit sich herumtragen, bis 20 kg hat er einen Malus von 1, bis 30 kg einen Malus von 2 usw.)

Ein Charakter kann ein Gewicht von  $KN \times 30$  kg über eine Zeit von KN Minuten tragen (z.B. einen Sack von A nach B schleppen). Danach erleidet er 1 Erschöpfungsschaden (ohne Widerstand), um wieder KN Minuten dieses Gewicht zu tragen. Er kann sich mit 1-minütigen Pausen wieder sammeln. (Wenn also ein Charakter mit KN 2 50 kg Blumenerde über eine Strecke tragen will, für die er 4 Minuten braucht, erleidet er 1 Erschöpfungsschaden. Wenn er mittendrin für 1 min den Sack absetzt, bekommt er keinen Schaden, es dauert aber insgesamt 5 min.)

Ein Charakter kann ein Gewicht von maximal  $(KN \times 5)^2$  kurz (KN Sekunden) über seinen Kopf stemmen.

Heilen: Ein Charakter regeneriert bei einer langen Ruhepause mit Schlaf (die Länge dieser ist bei den Rassenbeschreibungen angegeben). Dazu würfelt er KN (4, +). Jeder Erfolg lässt ihn 1 Erschöpfungsschaden oder eine leichte Wunde regenerieren.

Ein Charakter kann sich vorher heilen lassen. Der Heilende würfelt dazu IQ (6, +). Das Talent Medizin hilft hierbei. Alle Erfolge dieser Probe werden zu den Erfolgen der Regenerationsprobe der nächsten Ruhephase hinzugezählt. Wenn mehrere Leute den Charakter heilen, zählt nur der beste (also der mit den meisten Erfolgen). Jeder kann den Charakter vor einer Ruhephase nur 1x heilen. Für diese Heilprobe ist kein Material nötig, sie dauert 10 Minuten.

Ein Charakter, der Erschöpfungsschaden oder Wunden durch körperlichen Schaden erlitten hat, kann binnen einer Viertelstunde mit erster Hilfe behandelt werden. Dies dauert 1 Minute für jeden Schaden, den der Charakter erlitten hat (leichte Wunden gelten dabei als 1 Schaden, schwere als 2 Schaden, kritische als 3). die Probe erfolgt auf IQ (8, +), Boni verleiht das Talent Erste Hilfe. Jeder Erfolg lässt einen Schaden streichen (also wahlweise eine beliebig tiefe Wunde um 1 herabstufen oder einen Erschöpfungsschaden streichen). Ein Charakter kann nur von insgesamt einem Ersthelfer einmal versorgt werden. Der Ersthelfer benötigt Verbandsmaterial.

Ein Charakter, der einen vollen Schadensmonitor hat, wird bekanntlich ohnmächtig. Mit einer IQ(6)-Probe (Erste Hilfe bringt Boni) kann er wieder zu Bewusstsein gebracht werden, bekommt aber auf alle Proben -3 (zusätzlich zu den Mali durch seine Verletzungen).

Lernen: nicht-Kapf-Talente und Formeln erlernt ein Charakter, indem er sie anwendet. Ein Charakter muss ansagen, in welchen Talenten/Formeln er sich verbessern will, dies können maximal so viele sein, wie seine IQ beträgt. Immer, wenn er das entsprechende Talent/die entsprechende Formel anwendet oder sich 4 Stunden Zeit nimmt, um es zu erlernen, Darf er eine Lernprobe würfeln.

Zusätzlich darf ein Charakter ein Kampftalent ansagen, welches er lernt, bei jedem Kampf oder bei 4-stündigem Training darf er eine Lernprobe würfeln.

Für alle Talentarten gilt, dass zwischen zwei Lernproben für das gleiche Talent immer mindestens 4 Stunden vergangen sein müssen, außerdem können pro Tag (also pro Wachphase) höchstens IQ Lernproben gewürfelt werden.

Der Mindestwurf einer Lernprobe beträgt  $5 + GP - \text{Kosten}$ , das Lerntalent ist beim Typ eines Talents angegeben (Formeln lernt man idR. mit IQ). Um ein Talent zu erlernen, muss man insgesamt so viele Lernproben schaffen, wie die GP-Kosten des Talents betragen, aber mindestens 3. Man darf auch auf eine Lernprobe verzichten, dadurch wird die nächste Lernprobe um so viele Punkte erleichtert, wie das Lernattribut beträgt (wenn also ein Charakter mit IQ 2 eine Formel lernen will, kann er auf eine Lernprobe verzichten, um die nächste Lernprobe um 2 zu erleichtern). Dies ist kumulativ.

Eine Meisterschaft in einem Talent gilt, wie bei der Charaktererschaffung, als Talent mit den doppelten GP-Kosten, eine Perfektionierung als Talent der dreifachen GP-Kosten, eine Disziplinierung als Talent der entsprechend einfachen GP-Kosten. Um ein Talent zu meistern oder zu disziplinieren, muss es erlernt sein, um es zu perfektionieren, muss es gemeistert sein.

Ein nicht-Kampf-Talent oder eine Formel kann mit einem Lehrmeister, mit Lehrmaterial oder mit beidem erlernt werden. Ob der Bonus wirklich gewährt wird, wird vom SL bestimmt, es macht zum Beispiel keinen Sinn, dass man von einem „Klettern für Dummies“ - Buch profitiert, wenn man gerade an der Felswand hängt und daher eine Lernprobe bezieht (ein Lehrmeister wäre dabei aber durchaus sinnvoll). Wenn man jedoch 4 Stunden lernt, bekommt man den Bonus auf jeden Fall. In diesem Fall muss ein Lehrmeister auch nur anwesend sein, er kann nebenbei etwas anderes tun (z.B. selbst lernen). Es ist jedoch nicht möglich, dass ein Charakter gleichzeitig Lehrmeister und Schüler ist.

Lehrmeister haben folgende Auswirkungen auf die Lernprobe:

Lehrmeister hat den Fertigungsgrad, den der Schüler erreichen will: +1

Lehrmeister hat einen höheren Fertigungsgrad als den, den der Schüler erreichen will: +3

Als Lehrmaterial gilt ein Werk (Buch, Datei, ...), welches ein anderer Charakter erschaffen hat. Dazu sind 4 Stunden Zeit sowie eine Probe auf IQ (Mindestwurf zum Lernen des Talents) nötig, auf diese Probe kann ein Schrifttalent oder ein Lehren-Talent Boni geben (auch beides), der Lehrer muss das Talent außerdem beherrschen. Es gibt somit einfaches, meisterliches und perfektes Lehrmaterial, für Formeln gibt es nur einfaches Lehrmaterial. Das Erschaffen von Lehrmaterial dauert  $10 \cdot \text{IQ}$  des Lehrers Stunden, falls die Probe misslingt, ist das Rohmaterial nicht verloren. Ein Charakter kann Bonus durch Lehrmaterial oder durch eine Lehrbibliothek erhalten, als Lehrbibliothek gilt dabei eine Ansammlung von mindestens 5 Lehrmaterialien (man beachte, dass es keinen Unterschied macht, ob man ein oder zwei Lehrmaterialien hat).

Lehrmaterial mit einer zu hohen Stufe kann nicht benutzt werden, wenn also ein Charakter ein meisterliches Lehrbuch für Biologie hat, aber Biologie nur normal als Talent erwerben will, bekommt er von diesem Buch keine Lernboni. Es ist möglich, dass mehrer Charaktere gleichzeitig aus einem Lehrmaterial lernen (bei Überstrapazierung dieser Regel kann der SL einschreiten)

Bonus durch ein Lehrmaterial, wenn kein Lehrer dabei ist: +2

Bonus durch eine Lehrbibliothek, wenn kein Lehrer dabei ist: +3

Bonus durch Lehrmaterial mit „gleichgutem“ Lehrer: +1

Bonus durch Lehrbibliothek mit „gleichgutem“ Lehrer: +2

Bonus durch Lehrmaterial mit „besserem“ Lehrer: +1

Bonus durch Lehrbibliothek mit „besserem“ Lehrer: +3