

# Hibernate

So, liebe Kinder,

Es geht weiter. Mit Sicherheit wollt ihr endlich erfahren, welche Möglichkeiten, eure Skills angemessen aufzumotzen, ihr nun bekommt. Das HTBAH-Spielsystem ist zugegebenerweise und wie schon oft bemerkt eher für Oneshots ausgelegt, außerdem habe ich festgestellt, dass darin wenigstens ein Parameter fehlt: Die psychische Belastbarkeit. Ich denke, dass es angemessen ist, diesen Bereich einzuführen, wenigstens testweise und ansatzweise. Wenn ich es richtig verstehe, hat Jay seine psychische Belastbarkeit in Bezug auf Strom ausgebaut, und das möchte ich gerne widerspiegeln. Allerdings scheinen "die Nerven" für uns alle eine gewisse Bedeutung zu haben, was unsere Reaktionen angeht. Daher würde ich das alles über einen Kamm scheren und wenigstens für die nächste Runde einen Bar einführen, mit dem die psychische Widerstandsfähigkeit oder Belastbarkeit dargestellt wird. Zu Beginn liegt sie bei euch alle auf einem Wert zwischen 80 und 120 (mit 100 als dem durchschnittlichen Wert bei einer durchschnittlichen Person an einem durchschnittlichen Tag), und sie kann bei Stress und ähnlichem im Lauf des Tages fallen, was zunehmend dazu führt, dass eure Würfe erschwert werden. Ist vielleicht nicht extrem logisch, aber was ist das schon. Noch weniger logisch ist wohl der nächste Schritt: Ihr habt 150 Skillpunkte zur Verfügung, die ihr zunächst für eure Belastbarkeit am nächsten Spieltag ausgeben. Den Rest benutzt, wie ihr lustig seid (nachdem ihr mich gefragt habt, ob das so in Ordnung geht :D :D :D).

P.S. Klar ist "psychische Belastbarkeit" ein verdammt weiter Begriff, nicht nur Fähigkeit, sondern auch Persönlichkeitsmerkmal und tagesabhängig. Wie belastbar man ist, hat sicher nichts damit zu tun, wie gut man sich in letzter Zeit weitergebildet hat. Schon gar nicht in der Beziehung. Ich versuche hier nur rudimentär einen relevanten Zustand darzustellen und Vorteile und Nachteile "gerecht" zu verteilen. So viel dazu....viel Spaß beim Skillen! Und wenn ich was doch nicht richtig durchdacht habe, sagt mir Bescheid.

---

Revision #2

Created 9 January 2019 21:43:49 by Kroeriller

Updated 3 June 2019 16:45:47 by Bolthier