

Add-On-Regeln

Erschöpfung

Wenn ein Charakter eine anstrengende Handlung durchführt, muss eine Probe auf Ausdauer (Schwierigkeit: 10) gewürfelt werden. Wird die Probe bestanden, passiert nichts weiter. Wird die Probe nicht bestanden, macht sich Erschöpfung in dem Charakter breit - der Charakter erhält einen Erschöpfungspunkt. Je nach Schwere der Erschöpfung wird die Schwierigkeit aller Proben erhöht:

- 1 Erschöpfungspunkt - Schwierigkeit +1
- 2 Erschöpfungspunkte - Schwierigkeit +2
- 3 Erschöpfungspunkte - Schwierigkeit +3

Von Erschöpfung kann sich ein Charakter erholen, indem er oder sie sich eine Zeit lang ausruht.

Ein Charakter, der die Nacht durchmacht, erhält automatisch 1 Erschöpfungspunkt.

Beispiel:

Linda ist gerade auf einen hohen Baum geklettert. Sie würfelt eine Ausdauer-Probe (Schwierigkeit: 10). Sie würfelt: $2+3+4 +0$ (Ausdauer) = 9

Linda hat die Probe also nicht bestanden und erhält deshalb einen Erschöpfungspunkt.

Sie versucht von dem Baum aus die Umgebung zu beobachten (Schwierigkeit: $10+1$ (durch Erschöpfung)). Sie würfelt $3+4+6 +2$ (Wahrnehmung) = 15

Sie besteht also die Probe. Später kehrt sie zum Lager zurück und ruht sich eine Weile in ihrem Zelt aus, um sich von der Erschöpfung zu erholen.

Revision #2

Created 28 July 2021 13:12:36 by Tocos

Updated 28 July 2021 13:19:20 by Tocos