

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: +1
- 2 Erschöpfungspunkte: +2
- 3 Erschöpfungspunkte: +3

Von Erschöpfung kann sich ein Charakter erholen. Entweder der Charakter ruht sich für einige Zeit aus oder trinkt einen Ausdauertrank. Das tilgt 1 Erschöpfungspunkt.

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

Beispiel:

Zarya ist gerade auf einen hohen Baum geklettert. Sie würfelt eine Ausdauer-Probe (Schwierigkeit: 10).

Sie würfelt: $2+3+4 +0$ (Ausdauer) = 9

Zarya hat die Probe also nicht bestanden und erhält deshalb 1 Erschöpfungspunkt.

Sie versucht von dem Baum aus die Umgebung auszukundschaften (Schwierigkeit: $10+1$ (durch Erschöpfung)).

Sie würfelt $3+4+6 +2$ (Konzentration) = 15

Sie besteht also die Probe.

Später kehrt sie zu ihrem Lager zurück und ruht sich eine Weile im Zelt aus, um sich von der Erschöpfung zu erholen.

Dauer einer Runde

Für den Fall, dass es gebraucht wird, kann man 1 Runde im Kampf in etwa als 6 Sekunden Dauer übertragen.

Revision #9

Created 18 February 2021 19:20:42 by Tocos

Updated 8 April 2024 14:37:19 by Tocos