

# 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