

Erschöpfungstabelle

Ausdauerpunkte (AP) = 2x Körperentwicklung

B&M	Gehen pro km	Schnell Gehen pro km	Laufen pro km	Schnell Laufen pro 100 m	Sprint pro 10m	Spurt pro 10m
5	13	65	195	195	98	156
10	7	35	105	105	53	84
15	5	25	75	75	38	60
20	4	20	60	60	30	48
25	3	15	45	45	23	36
30	2	10	30	30	15	24
50	1	5	15	15	8	12

Dist. pro 10s	15m+1/3 B&M	1,5x15m+1/3 B&M	2x15m+1/3 B&M	3x15m+1/3 B&M	4x15m+1/3 B&M	5x15m+1/3 B&M
erlaubte RK	Alle	Alle	Alle	Bei PL +20 AP	keine PL	keine PL / KE
erlaubte Traglast	Alle	Alle	Alle	6x Traglast	4x Traglast	2x Traglast

Modifikationen für den Erschöpfungsfaktor

Klettern	Schwimmen	Reiten	Gebirge	Sand	Sumpf	Unwegsam
X 5	X 5	X 0,1	X 3	X 3	X 4	X 2

Temperatur > 40°C	Temperatur > 50°C	Temperatur > 55°C	Temperatur < -5°C	Temperatur < -25°C	Temperatur < -35°C	Temperatur < -45°C
X 2	X 4	X 8	X 2	X 3	X 5	X 8

Bei mehr als 10 Stunden wach: X 2

Bei mehr als 15 Stunden wach: X 3

Sinken die APs auf 10, gilt:

-20 auf alle Handlungen

Sinken die APs auf 0, gilt:

-100 auf alle Handlungen

Erschöpfung im Kampf

Disziplin	Normale Attacke	Defensive Attacke	Offensive Attacke	Doppelte Attacke	Parade	Attacke+Nachlad.
Nahkampf	2	1	3	plus 2	*	nicht möglich
Fernkampf	0,5	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	*	1

Beispiel: Tyrion greift im Kampf mit Lang- und Kurzsword an. Der erste Angriff soll offensiv (d.h. mit Einbringung des DB) geführt werden.

Er will aber ebenfalls eine zweite Attacke einbringen. Hier will er aber nur mit halbem OB angreifen und den Rest in seinen DB zurückstecken (Defensive Attacke). Seine Gegner sind 2 Orks, die er zu parieren hat. Für die Runde ergibt sich ein AP-Verbrauch von:

3+1 (für die Attacken) + 2 (für doppelte Attacke) + 4 (für 2 zu parierende Orks) = 10 AP für diese Runde

Für Zauber gilt generell

* Für x Gegner mit denen man kämpft, verliert man für jede der x Attacken x AP. Bsp: Bei einem gleichzeitigen Kampf mit 4 Gegnern verliert man beim Parieren 16 AP.

Vorbereitung	Casting	Casting ohne Vorb.	Parade mit Waffe	Parade mit Fernw.	Parade ohne Waffe
1	3	4	*	*	Doppelt *

(Diese Werte kommen dann zum Tragen, wenn ein Zauberler angegriffen wird.)

ACHTUNG! Bei mehr als 50% hingenommenen Treffern erhöht sich die Erschöpfungsrate auf X 2 (so auch die Regenerationszeit)

Bei mehr als 80% hingenommenen Treffern erhöht sich die Erschöpfungsrate auf X 3 (so auch die Regenerationszeit)

Regeneration	Rasten	Meditation	Schlaf	Elben-Meditation
	1 pro Runde	1,5 pro Runde	2 pro Runde	3 pro Runde

Regeneration erfolgt erst nach mindestens 5 Minuten Ruhepause