

Ausdauer (optionale Regel 1)

Ausdauer kennzeichnet die momentane physische Verfassung eines Charakters oder auch eines Monsters und zeigt die Leistungsfähigkeit eines Wesens an.

Ausdauerpunkte (AP)

Die Ausdauer wird in Ausdauerpunkten (AP) angegeben, die sich aus einem Grundwert und den Boni, bzw. Abzügen für Konstitution und Stärke ergeben. Grundsätzlich haben alle Kreaturen, ungeachtet ihrer Art, eine Ausdauer von 12. Alle Stärke- und Konstitutionsboni werden zu diesem Grundwert hinzugezählt, alle Abzüge in Stärke und Konstitution werden abgezogen. Der daraus gebildete Wert entspricht den AP (ein Wert zwischen 6 und 18, in seltenen Fällen 19).

Wann immer eine Kreatur oder ein Charakter eine körperlich anstrengende oder ermüdende Arbeit verrichtet, werden entsprechende AP abgezogen.

<i>AP</i>	<i>Zustand</i>	<i>Auswirkungen</i>
1 bis 18	ausgeruht	keine
0 bis -5	angestrengt	alle TW -1, RW STÄ -1
-6 bis -10	erschöpft	alle TW -2, S -1, RW STÄ -2
-10 bis -12	überanstrengt	Kämpfen nicht mehr möglich, Zaubern nicht mehr möglich, Bewegung maximal 1/2 normal, Einsatz von STÄ nicht mehr möglich
unter -12	bewusstlos	sofort einsetzende Bewusstlosigkeit für 1w4 Stunden (wirkt wie Schlaf)

Verlust von Ausdauerpunkten

Normale Ermüdung: Selbst leichteste Tätigkeiten, und sogar Untätigkeit, führt früher oder später zu Ermüdungserscheinungen. Jeder Charakter verliert pro 4 Stunden ohne Schlaf einen AP. Die auf diese Weise verlorenen AP können nicht durch normales Ausruhen wiedererlangt werden. Lediglich Schlaf kann diese AP wiederherstellen. Das übliche Abenteuerleben (Verlies erkunden, nach Fallen und Geheimfächern und -türen suchen, Rätsel lösen, usw.) ist mit der durch die *Normale Ermüdung* auftretenden Erschöpfung abgedeckt.

Kämpfe: Kämpfe sind anstrengend und ermüdend. Für jeden normalen Kampf von 1 Phase Dauer, werden 2 AP abgezogen. Der SL kann je nach Situation entscheiden, ob der Kampf übermäßig anstrengend war, und einen weiteren AP abziehen. Er kann aber auch bei einem sehr kurzen, erfolgreichen Kampf entscheiden, dass nur ein einzelner AP abgezogen werden braucht. Als Leitlinie kann der SL bei Kämpfen von 3 oder weniger Runden von einem sehr leichten (oder glücklichen) Kampf ausgehen.

Einsatz von Stärke: Wann immer ein Charakter (oder Wesen) seine Stärke einsetzt, um z.B. eine Tür aufzustemmen, ein Gitter hochzuheben, einen Stein wegzurollen oder Ähnliches, und ein RW gegen STÄ erforderlich wird, muss ein AP abgezogen werden. Dies gilt aber nur, wenn der Abenteurer seine ganze Stärke einsetzt, nicht, wenn er etwa nur eine Tür mit einem einfachen Fußtritt aufstößt, oder einen etwas schwereren Stein anhebt. Wird aufgrund der Einfachheit der Aufgabe ein Bonus auf den RW gegen STÄ gewährt, braucht kein AP abgezogen werden (natürlich hat dies keinerlei Einfluss auf das Ergebnis des RW).

Belastung: Trägt ein Abenteurer oder ein anderes Wesen größere Lasten über einen längeren Zeitraum (ab

3 Stunden), werden nach folgender Tabelle AP abgezogen. Es gilt hierbei die höchste Belastung am Tag (nicht kumulativ). Die AP für Belastung werden am Anfang des Tages für den laufenden Tag abgezogen, bzw. während des Tages korrigiert, falls sich eine neue Höchstbelastung ergeben sollte.

<i>Belastung in M</i>	<i>AP-Abzug</i>
1.000-3.000	1
3.001-6.000	2
6.001-8.000	3
8.001-10.000	4
10.001-12.000	5
12.001-14.000	6
14.001-16.000	7
usw...	

Belastungswerte über 10.000 M gelten nur für Kreaturen von ausreichender Stärke, Charaktere können keine Lasten über 10.000 M dauerhaft mit sich führen.

Rennen: Jede rennende Kreatur, die sich mit ihrer momentanen Höchstgeschwindigkeit bewegt, verbraucht pro Runde einen AP. Nicht mit Höchstgeschwindigkeit rennende Wesen brauchen keine AP abzuziehen.

Reiten: Stundenlanges Reiten ist ermüdend und zehrt an den Kräften. Reitende Charaktere verbrauchen bei längerem Ritt (ab 3 Stunden) einen AP pro Tag.

Sonstige Situationen: Wann immer der SL meint, eine Aufgabe wäre ermüdend oder anstrengend, kann er einen entsprechenden Abzug an AP vergeben. Dies kann auch unabhängig davon geschehen, ob ein RW gegen STÄ durchgeführt werden muss. Beispiele wären: Langes, unbewegliches Verharren auf der Stelle, eine Seilbrücke bestehend aus zwei Seilen überqueren (wobei vielleicht auch ein RW gegen GES ausgeführt werden muss, statt STÄ), längeres Galoppieren (ab 5 Runden), usw.

Berufliche Tätigkeiten: Jede körperliche berufliche Arbeit ist auf die Dauer ermüdend. Es gilt als Richtlinie die folgende Tabelle. Während der jeweiligen Tätigkeit werden die AP für *Normale Ermüdung* ebenfalls abgezogen.

<i>Tätigkeit</i>	<i>AP-Abzug</i>
Landwirt, Seemann	1 AP pro 4 Phasen
Schmied	1 AP pro 3 Phasen
Schaueremann	1 AP pro 2 Phasen
Bäcker, Schneider, Zimmermann, etc.	1 AP pro 6 Phasen

Regeneration von Ausdauerpunkten

Ausdauerpunkte können durch Rasten und Schlaf wiedergewonnen werden. Einfaches Rasten und Ausruhen regeneriert 1 AP pro 6 Phasen. Ausgenommen sind AP, die durch *Normale Ermüdung* verloren wurden. Diese können nur durch Schlafen wiedererlangt werden, wobei jede volle Stunde ungestörten Schlafs 3 AP regeneriert.

Rasten und Ausruhen bedeutet, dass keinerlei andere Tätigkeiten, wie etwa Hausarbeit, Meditation oder Morgentoilette, durchgeführt werden dürfen.

Besonderer Einsatz von Ausdauerpunkten

Ausdauerpunkte können auch eingesetzt werden, um im Nahkampf einen Vorteil zu gewinnen. Der Spieler kann entscheiden, dass sein Charakter mit besonderer Wucht und Kraft in einen Nahkampf geht. Dann werden statt der normalen 2 AP für diesen Kampf 4 AP abgezogen, und der Charakter erhält einen Bonus von 1 auf den TW (nicht den Schaden!) für die Dauer des gesamten Kampfes.

Ebenso kann ein Charakter entscheiden, seine Ausdauer bei einem RW gegen STÄ einzusetzen. Dazu zieht er einen weiteren AP ab (zu dem einen, der durch den RW sowieso abgezogen wird), und erhält dadurch einen Bonus von 1 auf den RW. Es ist nicht möglich, mehr als einen Punkt Bonus durch die Ausdauer für denselben Kampf oder auf denselben RW gegen STÄ zu erhalten. Es ist aber erlaubt, diese Möglichkeit mehrfach am Tag nach Belieben bei verschiedenen Kämpfen oder RW einzusetzen (selbst bis hin zur Überanstrengung).

Ausdauer trainieren (optional)

Die Ausdauer kann durch Training verbessert werden. Der Charakter muss dazu 30 Tage lang durchgehend ein Ausdauertraining absolvieren, das zumeist aus Laufen und anderen Ausdauerübungen besteht. In dieser Trainingszeit darf der Charakter nicht auf Abenteuer ziehen und auch sonst nur leichte Tätigkeiten ausführen (die nicht über das Maß der *Normalen Ermüdung* hinausgehen). Er kann diese Zeit nutzen, um Sprachkenntnisse zu erwerben oder magischer Forschung nachzugehen. Auch andere leichte Tätigkeiten sind neben dem Ausdauertraining möglich (nach Entscheidung des SL). Gelegentliche Kämpfe in der Trainingszeit sind bis zu einem Maximum von einem pro Tag ebenfalls gestattet. Das Training muss an Land bei ausreichender Ernährung und Möglichkeit, besonders zum Laufen, stattfinden. Ausdauertraining in einer Kerkerzelle oder an Bord eines Schiffes ist nicht möglich.

Nach 30 Tagen Training darf der Charakter seine maximalen AP um einen Punkt dauerhaft erhöhen. Durch Training kann die Ausdauer um die Hälfte des Konstitutions-Wertes des Charakters gesteigert werden (aufrunden). Ein Charakter mit einer KON von 9 kann seine Ausdauer also beispielsweise um bis zu 5 Punkte erhöhen, sofern er 5x 30 Tage Training absolviert. Diese Trainingseinheiten müssen nicht zusammenhängend absolviert werden, es können beliebig lange Zeitabstände dazwischen liegen.

Ausdauer bei Monstern

Monster haben ebenso wie Charaktere einen Ausdauer-Grundwert von 12. Diesen kann der SL aber je nach Bedarf bei besonderen Kreaturen abändern.

Wenn Charaktere Monstern begegnen, kann der SL die aktuellen AP des jeweiligen Monsters entweder festlegen, oder mittels eines Würfels bestimmen (z.B. 3w4, 2w6 oder 1w12). Dadurch ist es möglich, ermüdeten Monstern zu begegnen, oder solchen, die nicht mehr genügend Ausdauer haben, um fliehende Charaktere lange zu verfolgen. Es mag sogar Monster geben, die es aufgrund ihrer Erschöpfung vorziehen zu verhandeln statt zu kämpfen.

Ausdauer (optionale Regel 2)

Die Ausdauer eines Charakters oder einer anderen Kreatur wird über die Trefferpunkte dargestellt. Diese *optionale Ausdauerregel 2* ist im Gegensatz zur *optionalen Ausdauerregel 1* einfacher und schneller umzusetzen, da sie keine eigenen Ausdauerpunkte benötigt. Dafür ist sie deutlich unspezifischer, weniger simulationistisch und letzten Endes auch etwas gefährlicher, da Ausdauerverlust durch Abzug von Trefferpunkten dargestellt wird.

Diese Regel geht davon aus, dass Abzüge auf Trefferpunkte nicht unbedingt gleichzusetzen sind mit Verwundungen des Charakters. Trefferpunkte symbolisieren sowohl den Verletzungszustand einer Kreatur als auch den Ermüdungszustand. Ein Wesen mit 0 Trefferpunkten wird bewusstlos, sei es durch Verletzungen oder durch Erschöpfung (siehe „*An der Schwelle des Todes*“).

Eine wichtige Anmerkung: Erschöpfung, die auf die Trefferpunkte angerechnet wird, drückt sich *niemals* prozentual (also anteilig) aus sondern immer absolut! Ein Sc mit sehr vielen Trefferpunkten besitzt tatsächlich eine dementsprechend höhere Ausdauer – z.B. kann ein Sc mit 100 Trefferpunkten über 40 Tage wach bleiben, sofern er keinen anderen Schaden an seinen Trefferpunkten nimmt!

Normale Ermüdung: Für gewöhnlich reicht es einem Charakter aus, auf 24 Stunden etwa 5-8 Stunden zu schlafen, um sich zu erholen. Wird auf eine ganze Nachtruhe verzichtet, verliert der Sc pro zwölf Stunden 1 Trefferpunkt beginnend mit 0:00 Uhr des Tages, solange bis er entweder mindestens 4 Stunden schläft oder bei 0 Trefferpunkten bewusstlos wird. Wird ein Charakter durch Ermüdung bewusstlos, schläft er sofort 4 Stunden plus 1w4 weitere Stunden. Aus dieser Ohnmacht kann er nur mit Gewalt, also z.B. einem kräftigen Tritt oder Schlag oder einem Eimer kaltem Wasser o.ä., geweckt werden. Wird die Bewusstlosigkeit auf diese Art unterbrochen, erwacht der Sc mit einem Trefferpunkt und leidet weiterhin unter der Ermüdung, d.h. er wird spätestens nach 12 Stunden wieder bewusstlos.

Kämpfe: Kämpfe sind zwar anstrengend, haben aber nur die üblichen Auswirkungen auf die Trefferpunkte (Schaden). Darüber hinaus kann ein Sc sich mit besonderem Einsatz, d.h. mit besonderer Wucht und wilder Kraft in einen Kampf begeben. Dazu streicht er sich 3 Trefferpunkte ab und erhält für die Dauer des Kampfes einen Trefferwurfbonus von +1. Auf den Schaden wird kein Bonus angerechnet. Dieser Bonus ist nur einmal pro Kampf möglich.

Einsatz von Stärke: Einsatz von Stärke, z.B. um eine Tür zu öffnen, hat keine Auswirkung auf die Trefferpunkte. Ein Sc kann allerdings mit besonderem Einsatz an eine Aufgabe herangehen. Falls er sich dazu entschließt, zieht er bei einem RW gegen Stärke zwei Trefferpunkte ab und erhält dafür einen Bonus von +1 auf den Wurf. Dieser Bonus ist nur einmal pro Aktion möglich, kann aber beliebig oft am Tag bei verschiedenen Aktionen eingesetzt werden, auch bei einem erneuten Versuch derselben Aufgabe.

Belastung: Die Belastung hat keine Auswirkungen auf die Trefferpunkte.

Rennen: Es gelten die normalen Regeln für Rennen und die daraus resultierende Erschöpfung (Buch S. 123).

Reiten: Reiten, auch andauerndes, hat keine Auswirkungen auf die Trefferpunkte.

Sonstige Situationen: Besondere Situationen, wie langes, stilles Ausharren, Galoppieren, akrobatische Aktionen oder ähnliches haben keine Auswirkungen auf die Trefferpunkte. In extremen Ausnahmesituationen kann der SL aber durchaus anders entscheiden und entsprechende kräftezehrenden Aktionen mit Abzügen auf die Trefferpunkte belegen. Diese Abzüge sollten 1,2 oder 3 Trefferpunkte hoch sein, nicht höher, selbst dann nicht, wenn der Sc über sehr viele Trefferpunkte verfügt.

Berufliche Tätigkeiten: Normale berufliche Tätigkeiten haben keine Auswirkungen auf die Trefferpunkte.

Regeneration

Die Regeneration von durch Erschöpfung verlorenen Trefferpunkten unterliegt den normalen Regeln, d.h. sie regenerieren durch Ausruhen, Schlaf, Heilzauber o.ä.