

Regeln für die Ausdauer

Ausdauer im Kampf:

Aktion	Kosten
normale Aktionen:	0 AuP
(AT PA Bewegung)	
schwierige Aktionen:	1 AuP
(Besondere Manöver)	
Aktionen mit schweren Waffen:	1 AuP
(schwere Waffe: Gew. > KK*10)	
Freie Aktion:	0 AuP
Freie Aktion "Ausweichen":	1 AuP
Schwere Rüstung:	1 AuP
(1 AuP je 3 BE)	
Wunde:	1 W6 AuP
(SP > KO)	

Ausdauer beim Marsch:

Die AU gibt an:

$GS_{\max}$ in Sekunden
 + $0,5 * GS_{\max}$ in 10 * Sekunden
 danach GS in Meilen pro Stunde für 1 SR, dann
 wieder von vorn.
 Pro Std. Marsch steigt die Erschöpfung um 1 Pkt.

Ausdauer beim Schwimmen:

Maximale Strecke in Schritt oder Dauer in Sek:
 $TaW \text{ Schwimmen} * AU * (15 - (2 * BE))$

Ausdauer beim Tauchen:

Maximale Strecke in Schritt:
 $TaW \text{ Schwimmen} * (0,1 * AU)$
 (inklusive Tiefenmeter)

Auswirkungen:

sinken AuP unter 1/3 AU:	AT: -1
	PA: -1
	Ini: -1
zusätzlich im Kampf:	
sinken AuP unter 1/4 AU:	AT: -2
	PA: -2
	Ini: -2
Wenn AuP = 0 ist der Held kampfunfähig und	
erleidet 1W6 Erschöpfung.	

Traglast und Erschöpfung

Berechnung der Gesamtlast:

Gesamtgewicht aller Ausrüstung
 $\pm 0,5 * \text{Gewicht von Kleidung und Rüstung}$
 = Gesamtlast

Tragkraft = KK in Stein
 (bis zu diesem Gewicht kann der Held tragen ohne eine Behinderung zu erfahren.)
 Pro 50% Belastung (Gewicht größer als die Tragkraft),
 (d.h. Gesamtlast = $1,5 * KK$ und darüber)
 Steigt die BE um 1
 Gesamtlast = $2 * \text{Tragkraft}$:
 Rast alle KO SR für 1 SR.
 Gesamtlast > $4 * \text{Tragkraft}$:
 Rast alle KO * 5 Schritt für KO * 5 Sekunden

Erschöpfung:

max KO	
Pro Std Marsch:	1 Pkt Erschöpfung
Pro Std Eilritt:	1 Pkt Erschöpfung
Pro Std Eilmarsch:	2 Pkt Erschöpfung
Pro Std widriges Wetter:	bis zu 2 Pkt Erschöpfung

wenn Erschöpfung > KO

Überanstrengung:

jeder Punkt Erschöpfung > KO ist ein Punkt Überanstrengung
pro Punkt Überanstrengung sinken folgende Werte:

KO:	1 Pkt
AuP:	2 Pkt
AU:	2 Pkt

solange bis die Überanstrengung abgebaut ist.

Wenn **Erschöpfung = $2 * KO$** ; dann bricht der Held kraftlos zusammen.

Regeneration:

Ausdauer:	3W6 AuP pro SR
wenn KO-Probe gelungen:	3W6+6 AuP pro SR
im Kampf:	AuP in KO für 2 Aktionen Durchatmen; Erschöpfung steigt um 1
Erschöpfung:	-2 Pkt pro Std Rast -4 Pkt pro Std Schlaf
Überanstrengung:	-1 Pkt pro Std Rast -2 Pkt pro Std Schlaf