

# Rasten und Rationen

Rationen werden auf Reisen pro Tag verbraucht - in der Regel 1 Ration pro Tag.

Übernachtet die Gruppe im Freien können die Charaktere Nahrung suchen. Dies erfolgt durch eine Überlebensprobe. Das Bestehen der Probe sichert die Mahlzeit für den heutigen Tag für eine Person. Jeder weitere Erfolg bringt eine weitere Ration. Jeder Überlebenswurf dauert 1 Stunde. Charaktere können weitere Fähigkeiten einsetzen wie z.B. Kräuterkunde, Heilen, Tierpflege oder Schmieden, ect. um Kräuter zu sammeln, Wunden zu versorgen, die Tiere zu versorgen oder Ausrüstung zu reparieren. Jeder dieser Einsätze dauert etwa 1 Stunde.

Übernachtet die Gruppe in einem Rasthof, Bauernhof oder ähnlichem, sind Verpflegung und Versorgung für Mensch und Tier im Preis bereits enthalten. Eventuell gibt es sogar einen Wundarzt oder zumindest ein paar Verbände (die ein Heilkundiger nach wie vor anbringen muss).

Die Übernachtung in einem ordentlichen, vor Wind und Wetter geschützten Bett kuriert 2 Erschöpfungszustände pro Nacht (Halbe Nacht nur 1). Das Übernachten im Freien oder im Massenschlafsaal des Rasthofs kuriert 1 Erschöpfungszustand pro Nacht (Halbe Nacht, keinen).

Als halbe Nacht zählt es dann, wenn der Charakter unerwartet in der Nacht im Schlaf gestört wird.

## **Wachen aufstellen und Wachrotation**

Die Gruppe kann sich immer in der Nacht dazu entscheiden, Wachen einzuteilen. Nachtwachen die länger als 2 Stunden dauern erzeugen bei normalen Menschen 1 Erschöpfungszustand. Jede Wache legt zu Beginn der Wache einen Ausdauerwert ab. Schlägt dieser fehl, schläft die Wache ein. Ein zweiter Ausdauerwert bestimmt ob die Wache rechtzeitig aufwacht um die Ablösung zu benachrichtigen.

Eine Gruppe mit einer nicht eingeschlafenen Wache kann nicht überrascht werden. Sollte eine Begegnung in der Nacht statt finden legt die Wache dennoch eine Wahrnehmungsprobe ab um festzustellen wie nah die Begegnung kommen kann. Pro Erfolg kann ein Gruppenmitglied alarmiert und aufgeweckt werden.

Ist die Wache eingeschlafen wird die Begegnung abgehandelt als wäre keine Wache aufgestellt worden. Während der Begegnung wird eine vergleichende Schleichen-Intuition-Probe abgelegt. Gewinnen die Charaktere wachen diese auf, gelten aber im Falle eines Kampfes als Überrascht.

---

Revision #1

Created 2026-05-24 21:05:44 UTC by thomas

Updated 2026-05-24 21:25:05 UTC by thomas