

MOAM - Feature #407

Würfelmodifikation bei Erschöpfung/Verwundung

17.02.2015 10:00 - C. Biggles

Status: Neu	Start date:
Priority: Normal	Due date:
Assignee:	% Done: 0%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version:	
Description	
<p>Die Würfelmodifikationen bei Erschöpfung (0 AP) und Verletzung (halbe LP) sollen automatisch in Abhängigkeit vom aktuellen LP/AP-Stand der Figur angewendet werden:</p> <p>Kampfhandlungen (EW:Angriff, WW:Abwehr) fallen ihm dann sehr schwer (-4). Ohne Ausdauer können Abenteurer nur noch ihre Normallast (s. Tabelle 1) tragen.</p> <p>Hat ein Abenteurer mindestens die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren, werden durch die Verletzungen auch seine Ausdauer und seine Fähigkeiten beeinträchtigt. Solange er nicht wieder mehr als die Hälfte der LP besitzt, die er bei voller Gesundheit hat, kann er auch nur höchstens die Hälfte seiner maximalen Ausdauerpunkte haben. Außerdem halbiert sich seine Bewegungsweite.</p>	

History

#1 - 05.08.2015 11:42 - C. Biggles

- Target version set to 1.4

#2 - 10.08.2017 12:44 - C. Biggles

- Target version changed from 1.4 to 2.0

#3 - 27.02.2019 09:46 - C. Biggles

- Target version deleted (2.0)