Rast

- Übersichtsbogen -

Regeln

Dauer: 8 Stunden

Mahlzeit: Eine vollständige Rast setzt den Verzehr einer Mahlzeit voraus. Ohne Mahlzeit erhältst Du weder Erholung noch Heilung und kannst keine Rastaktivität wählen.

Rastaktivität: Wähle eine Rastaktivität, die Du in dieser Rast ausführst.

Erholung: Am Ende der Rast führst Du eine einfache Probe auf Zähigkeit aus. Die EZ bestimmt Deine neuen Moralpunkte(MP).

Heilung: Am Ende der Rast heilst Du eine Wunde.

Übermüdung: Liegt Deine letzte vollständige Rast mehr als 24 Stunden zurück, verlierst Du alle Moralpunkte. Neue Moralpunkte kannst Du erst nach einer vollständigen Rast wiedererlangen.

Besondere Orte der Rast

Manche Orte verändern die Regeln einer Rast. Solche besonderen Orte können die Dauer der Rast verkürzen, Erholungswürfe verbessern, zusätzliche Heilung von Wunden gewähren oder andere, besondere Effekte auslösen.

Wachen

Zu Beginn einer Rast legt die Heldengruppe fest, ob sie Wachen aufstellen möchte:

Die Gruppe stellt Wachen auf

Die Helden erhalten einen roten Nachteil ➖ auf ihre Erholungswürfe.

Wenn das Rastlager der Helden angegriffen wird:

Wachenprobe
Konkurrierende Probe auf Wahrnehmung(SE) der Helden gegen die Heimlichkeit(KÖ) der Angreifer.

Bei Erfolg: Die Helden sind nicht überrascht.

Bei Misserfolg: Die Helden werden überrascht.

Die Gruppe stellt keine Wachen auf

Die Helden werden bei einem Angriff auf das Lager automatisch überrascht.

Mahlzeiten

Ärmlich		**Erholung:** ➖ roter Nachteil ➖ oranger Nachteil
Einfach		
Ordentlich		**Erholung:** ➕ roter Vorteil
Köstlich		**Erholung:** ➕ oranger Vorteil
Festlich		**Erholung:** ✚ weißer Vorteil ➕ roter Vorteil ➕ oranger Vorteil
Feenbrot		**Erholung:** ✚ weißer Vorteil ➕ oranger Vorteil

Feenschlaf

Charaktere mit Feenschlaf dürfen bei einem Angriff auf das Lager immer eine Wachenprobe ablegen, auch wenn die Gruppe keine Wachen aufgestellt hat.

Für das Halten einer Wache erhalten sie niemals einen roten Nachteil ➖ auf den Erholungswurf.

Früh schlafen gehen

Dein Erholungswurf am Ende der Rast erhält:
➕ roter Vorteil
➖ oranger Nachteil



Tagebuch führen

Dein Erholungswurf am Ende der Rast erhält:
➖ roter Nachteil
➕ oranger Vorteil



Richtig reinhauen

Du verzehrst eine zusätzliche Mahlzeit.

Die Modifikatoren beider Mahlzeiten werden auf Deinen Erholungswurf angewendet.



Geschichten am Lagerfeuer

Wenn alle Helden der Heldengruppe diese Rastaktivität ausführen, generiert *Geschichten am Lagerfeuer* einen ***Goldenen Würfel***.

Auf diese Weise kann je Spielsitzung nicht mehr als ein Goldener Würfel generiert werden.



Wundversorgung

benötigt Vitalität(GE) auf dem Rang geübt ⊛ und einen *Wundverband*.

Wähle Dich selbst oder einen anderen Charakter.

Probe: Vitalität(GE) gegen weiß W6.

Bei Erfolg heilst Du eine Wunde. Bei ♛ heilst Du eine zusätzliche Wunde.



© 2026 Heldenverlag. Diese Seite darf für den privaten Gebrauch fotokopiert werden.