4. Life Rules

Trefferpunkte (Tp/Hp)

Erwerben

Den Skill Body Development gibt es nicht mehr. Dafür geben einige Fertigkeiten noch eine feste Anzahl an Trefferpunkten. Wieviel Punkte, kann man der Tabelle unten entnehmen.

Die Liste kann vom DM noch sinnvoll ergänzt werden, z. B.: Crafting, Smithing, 2 Hp.

Athletics Skill	**Fertigkeit**	**Tp/Hp**
Acrobatics	Akrobatik	2
Athletic Games	Sportliche Spiele	2
Climbing	Klettern	2
Dancing	Tanzen	1
Distance Running	Dauerlauf	3
Jumping	Springen	1
Rowing	Rudern	3
Sprinting	Sprinten	2
Strength Acts	Kraftakte	3
Swimming	Schwimmen	3

Combat Skill	**Fertigkeit**	**Tp/Hp**
Brawling	Rauferei	1
Frenzy	Raserei	2
MiA: Chain Mail	Bew. In Rüstung: Kette	1
MiA: Plate Mail	Bew. In Rüstung: Platte	1
MA: Striking	Waffenloser Kampf: Schläge	1

Combat Skill	Fertigkeit	Tp/Hp
MA: Sweeps & Throws	Waffenloser Kampf: Würfe	1
Stunned Maneuver	Schmerzunterdrückung	1
W: 1 H. Crushing	Waffe: Einhändige Schlag-	1
W: 1 H. Edged	Waffe: Einhändige Klingen-	1
W: Pole Arm	Waffe: Stangen-	1
W: Two-Handed	Waffe: Zweihändige	2

Berechnung der Trefferpunkte

Die Anzahl der Trefferpunkte ergibt sich aus einem Anfangswert, der sich aus dem //Temporären Konstitutionswert/10 // (aufgerundet) errechnet zuzüglich der Summe der Trefferpunkte von den Fertigkeitenund dem Athletik Levelbonus.

Nach erreichen des Maximums gibt es noch 1/10 Trefferpunkt pro gelernten, bis das absolute Maximun erreicht ist..

Maximum

Das Maximum ergibt sich aus dem Rassenmaximum zu-/abzüglich des Konstitionsbonus

Absolutes Maximum

Das Absolute Maximum ergibt sich aus den 1,5 fachen des obigen (normalen) Maximums.

Healing / Recovery

NOCH ZU ÜBERTRAGEN AUS SGF

Recovery Time

1 Hp pro Std. ausruhen, modifiziert mit dem Kehrwert vom Recovery Time Multiplier.

Recovery Time Multiplier

Ausdauerpunkte (Ap)

Die Ausdauerpunkte ergeben sich aus der temporären Konstitution plus Trefferpunkte plus Distance Running Rankbonus.

Ausgabe 3

Recovery Time Multiplier

**Harn: **Der Multipier beträgt (150 - Co) / 100.

**Krynn: **Der Multipier der Rasse wird noch modifiziert: Multiplier * (150 - Co) / 100.

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/life?rev=1591720887

Last update: **2020/06/09 18:41**