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.

Erschöpfung und Verwundung

Durch Erschöpfung oder Verwundung wird der Charakter in seinen Fertigkeiten behindert.

Manöverabzug	Verbliebene Ausdauerpunkte	Verbliebene Trefferpunkte
0	100%	100%
-10	50%	75%
-20	25%	50%
-30	10%	25%
-40	0%	0%
Tabelle 4.1 Bewegungen bei Erschöpfung und Verwundung		

Sinken die Ausdauerpunkte unter Null verliert der Charakter Trefferpunkte entsprechend seiner Anstrengungen.

Weniger als null Trefferpunkte

Wenn die Trefferpunkte (Hp) auf Null oder darunter sinken, ist die Bewegungsfreiheit des Betroffenen stark eingeschränkt, wenn er nicht zu Schaden kommen will. Es bedarf weiterhin einer gewissen Selbstbeherrschung, nicht das Bewußtsein zu verlieren.

Alle möglichen Handlungen werden einer von fünf Gruppen zugeordnet.

Gruppe	**Handlungen**
Ruhe	nur denken, z.B.: schlafen, liegen
Leicht	leise Reden, schwache Bewegungen, z.B.: angelehnt stehen, mentale Sprüche (nicht nur Mentalbereichsprüche).
Mittel	laut reden, bewegen, z.B.: stehen, kriechen, einfache Sprüche.
Schwer	normal agieren, z.B.: gehen, normale Sprüche, normaler OB/DB (incl. Abzüge).
Absurd	Wunde ignorieren, z.B.: 'I can handle the dragon', keine Abzüge beim OB.
Tabelle 4.2 Bewegungsgruppen bei weniger als 0 Trefferpunkten	

Welchen Schaden man für welche Handlung nimmt, und welchen Rettungswurf (RR) man schaffen muß, damit man beim Übergang von einem Zustand in den anderen noch bei Bewußtsein bleibt, entnimmt man Tabelle 4.3.

			Bewegungsgruppe				
Negative Hits	**RR-Test**	**Manöverabzug**	**Ruhe**	**Leicht**	**Mittel**	**Schwer**	**Absurd**
0 bis Co Bonus	0	0	0	0	1	3	5
bis 1/4 Co	25	-10	0	1*	3	5	10
bis 1/2 Co	50	-20	1*	5	10	15	20
bis Co	100	-30	3*	7	15	20	Tod
* Der Schaden kann durch Erste Hilfe verhindert werden.							
Tabelle 4.3 Schaden mit weniger als 0 Trefferpunkten							

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=1591721695

Last update: **2020/06/09 18:54**