# 4. Life Rules

## Lebenspunkte (LP)

Die temporär maximalen Lebenspunkte errechnen sich aus:

- LP-MaxTemp = CO-Temp / 10 round up

Lebenspunkte ändern sich normalerweise mit der CO beim Levelaufstieg, so das sich dadurch der Abstand zum maximalen Wert nicht ändert.

Lebenspunkte bzw. Lebensenergie kann mann auf unterschiedliche Weise verlieren, am bekanntesten ist der Life-Drain von hohen Untoten.

Verlorene Lebenspunkte regenerieren mit 1 / Monat.

Hat man nicht seinen maximalen temporären Lebenspunkte, so bedeutet dies ein Malus auf ALLE Lebenslagen:

- Malus = 1 - (LP / LP-MaxTemp), als %-Angabe ohne Nachkomme (rounded)
- Fumble-Range-Extension FRE = Malus/10 (rounded)
- Beispiel: Co-Temp = 51 → LP-TempMax = 6; LP = 4 → Malus = 33%; FRE= +3

## 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 |
| 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 Fertigkeiten<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>und dem Athletik Levelbonus</font>.

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.

Recovery Time

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

## Ausdauerpunkte (Ap)

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

### Verbrauch von Ausdauerpunkten

Wenn man nicht ruht, verbraucht man der Tätigkeit entsprechend Ausdauerpunkte.

Nachfolgende Tabelle soll dabei als Anhaltspunkt dienen, nicht aufgeführte Tätigkeiten entsprechend ein zu ordnen.

| **Tätigkeit** | **AP pro Zeiteinheit** |
|---|---|
| Gehen / Reiten (1*) | 1 pro 5 min |
| Schnelles Gehen (1,5*) | 1 pro min |
| Rennen (2*) | 1 pro 2 rd |
| Sprinten (3*) | 5 pro rd |
| Schnelles Sprinten (4*) | 25 pro rd |
| Rasen (5*) | 50 pro rd |

| Tätigkeit | AP pro Zeiteinheit |
|---|---|
| Nahkampf | 1 pro rd |
| Fernkampf | 1 pro rd |
| Spruch vorbereiten / sprechen | 1 pro rd |
| Konzentration | 1 pro 2 rd |
| Geschicktes Handeln | 1 pro 2 rd |

# Erschöpfung und Verwundung

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

## Positive Ausdauer / Trefferpunkte

| Manöverabzug | Verbliebene Ausdauerpunkte | Verbliebene Trefferpunkte |
|---|---|---|
| 0 | > 50% | > 75% |
| -10 | ⇐ 50% | ⇐ 75% |
| -20 | ⇐ 25% | ⇐ 50% |
| -30 | ⇐ 10% | ⇐ 25% |
| -40 | ⇐ 0% | ⇐ 0% |

## Negative (0) Ausdauer / Trefferpunkte

### Ausdauer

Sinken die Ausdauerpunkte unter Null verliert der Charakter Trefferpunkte anstelle der Ausdauerpunkte.

**Trefferpukte**

Wenn die Trefferpunkte (TP / 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. |

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, ist hier beschrieben

| | | | **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. | | | | | | | |

# Healing / Recovery

Um zu bestimmen, wie lange eine Heilung dauert, kommen verschiedene Faktoren ins Spiel:

- Art der Verletzung → Zeit für die Heilung bei einem durchschnittlichen Menschen

- Heilungsfaktor → Modifikation durch den Heilenden
- Äußere Umstände
    - Beanspruchung
    - Medizinische Versorgung
    - Umwelt
    - Fehlende Lebenspunkte
    - …
- Einsatz von Magie

## Heilungsfaktor (HF)

Ein Heilfaktor ist auf 2 Stellen hinterm Komma zu runden (% ohne Nachkommastelle), wobei die zweite Stelle nur 0 oder 5 sein darf (0,20, 0,25, 030 → aus 0,225 bis 0,274 würde 0,25).

Jede Rasse hat eine spezifische Heilungsfaktor (RHF), wobei der Mensch als Norm den Faktor 1,0 hat.

Dieser wird durch einen durch die Art des Schadens bestimmten temporären STAT nach folgender Formel modifiziert:

- HF = RHF - (RHF * [1)] ) OR 0 IF (40 < STAT-Temp < 60))
- STAT = CO bei körperlichen Schäden
- STAT = SD bei geistigen Schäden
- STAT = (CO + SD) / 2 wenn beides betroffen ist (z.B. Life-Drain)

Der Heilungsfaktor kann nochmal durch äußere Umstände modifiziert werden:

- Beanspruchung
- Medizinische Versorgung
- Umwelt
- …

Anmerkung: Der Kehrwert des Heilungsfaktors ist für die Berechnung der Ausdauer & Trefferpunkte heran zu ziehen. Z.B.: HF = 0,50 → 2 * 1 HP/Std. Ruhe.

### Heilungsfaktor bei magischer Heilung (HFM)

Magische Heilungen sind nicht ganz so stark vom Heilungsfaktor abhängig, daher gilt hier:

- MHF =HF - (1 - HF) / 2
- Beispiel: HF = 0,50 → MHF = 0,75

### Heilung von Trefferpunkten

Trefferpunkte regeneriert sich mit einem Basiswert von 1 TP pro Stunde. (Kehrwert vom Heilungsfaktor berücksichtigen).

### Heilung von Ausdauerpunkten

Ausdauer regeneriert sich mit einem Basiswert von 1 AP pro Runde. (Kehrwert vom Heilungsfaktor berücksichtigen).

Magisch kann man mit Heal auch Ausdauer regenerieren hier gilt 1 HP entspricht 5 AP.

## Ausgabe 1

#### Recovery Time

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

## Ausgabe 3

#### Recovery Time Multiplier

<font inherit/inherit;;#999999;;inherit>**Harn: **Der Multipier beträgt (150 - Co) / 100.</font>

<font inherit/inherit;;#999999;;inherit>**Krynn: **Der Multipier der Rasse wird noch modifiziert: Multiplier * (150 - Co) / 100.</font>

1)

1

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

Permanent link:
**https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/life?rev=1591724960**

Last update: **2020/06/09 19:49**