5. Miscellaneous Rules

####################
####################

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

			Bewegungsgruppe				
Negative Hits	**RR-Test**	**Manöverabzug**	**Ruhe**	**Leicht**	**Mittel**	**Schwer**	**Absurd**
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							

Glückspunkte

Glückspunkte sind dazu da, einem Mißgeschick oder einem schweren Treffer zu entgehen. Sie sollen dem Charakter das Leben verlängern und vor allem über die ersten Level hinweghelfen. Die Anzahl der Glückspunkte sieht man in der nachfolgenden Tabelle. Die Regeneration der Glückspunkte ist von der Klasse des Charakters und den Abenteuern abhängig, sollte aber in der Regel zwischen 1 und 3 Punkten pro Level liegen.

Level	#GP
01-05	5
06-10	4
11-15	3
16-20	2
ab 21	1
Tabelle 4.4 Glückspunkte	

Gibt jemand einen Glückspunkt aus, so bekommt er zu dem neuen Resultat auch noch einen B-Stress Critical, der mit dem neuen Wurf ebenfalls bestimmt ist.

Bewegung, Belastung und Erschöpfung

Bewegung

Die Bewegungsweite (BW) eines Charakter basiert auf seiner Basisbewegungsweite, seinem Tempo und einem eventuellen Manöverwurf.

```
BW = Basisbewegungweite x Tempofaktor x (Manöverwurfergebnis/100)
```

Basisbewegungsweite

Die Basisbewegungsweite gibt die Strecke an, die man normalerweise in einer Runde (10 sec) zurücklegt. Sie errechnet sich wie folgt:

```
BBW =    Schrittweite + Schnelligkeitsbonus
    - Gewichtsbehinderung - Rüstungsschnelligkeitsmalus
    + Stärkebonus (kann die letzten beiden Modifikationen aufheben)
```

Schrittweite

Die Körpergröße beeinflußt auch die Schrittweite und zwar wie folgt:

```
      SW = 50 + (Körpergröße in cm - 185) / 3
```

Tempo

Jede Runde muß der Charakter sein Tempo festlegen. Dies hat drei Effekte:

- Das Tempo gibt den Faktor an, mit dem seine Basisbewegungsrate multipliziert wird.
- Es bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Manövers.
- Es bestimmt die Ausdauerpunkteverluste.

Tempo	Tempofaktor	Schwierigkeitsgrad	Ausdauerverlust
Gehen	1x	keiner	1 alle 30 Runden
Schnelles Gehen	1.5x	Routine	1 alle 6 Runden
Rennen	2x	Routine	1 alle 2 Runden
Sprinten	3x	Einfach	5 pro Runde

Tempo	Tempofaktor	Schwierigkeitsgrad	Ausdauerverlust
Schnelles Sprinten	4x	Einfach	25 pro Runde
Rasen	5x	Leicht	40 pro Runde
Tabelle 4.5 Tempoauswirkungen			

Beim Tragen von Rüstung und Beladung mit zuviel Gewicht sind nicht mehr alle Tempoarten erlaubt.

Behinderung	Erlaubtes Tempo
Rüstungsschnelligkeitsmalus -10 bis -15	bis Schneller Sprint
Rüstungsschnelligkeitsmalus -16 bis -45	bis Sprinten
Rüstungsschnelligkeitsmalus über -45	bis Rennen
Bis zu 20% des Körpergewichts tragen	Alle
Von 21% bis 40% des Körpergewichts tragen	bis Schneller Sprint
Von 41% bis 60% des Körpergewichts tragen	bis Sprinten
Über 60% des Körpergewichts tragen	bis Rennen
Tabelle 4.6 Tempoeinschränkungen	

Gewichtsbehinderung

Grundsätzlich kann man 15% seines Körpergewichts tragen, ohne behindert zu werden. Trägt man mehr berechnet sich die Gewichtsbehinderung wie folgt:

```
GB = ( (getragenes Gewicht / eigenes Gewicht) * 100 ) -15
```

Stärkebonus

Wenn die Gewichtsbehinderung errechnet wurde, kann der Stärkebonus verwendet werden, um diese aufzuheben. Wenn der Stärkebonus größer als die Gewichtsbehinderung ist, kann er dazu verwendet werden auch noch den Rüstungsschnelligkeitsmalus ganz oder teilweise zu kompensieren.

Erschöpfung

Bewegungen unter extremen Bedingungen, in schwierigem Gelände, mit hoher Traglast oder mit höherem Tempo erhöhen die Verluste an Ausdauerpunkten.

Erschöpfung durch höheres Tempo:

Der Charakter verliert entsprechend seinem Tempo Ausdauerpunkte (siehe Tabelle 4.5).

Erschöpfung durch Kampf und Magie:

Beim Kämpfen und Zaubern werden natürlich mehr Ausdauerpunkte als normal verbraucht.

Situation	Ausdauerverlust
Nahkampf	1 alle 2 Runden
Fernkampf	1 alle 6 Runden
Spruchvorbereitung	1 pro Runde
Spruch sprechen	1 pro Runde
Konzentration	1 alle 6 Runden
Tabelle 4.7 Erschöpfung durch Kampf und Magie	

Erschöpfungsmodifikationen

Tabelle 4.8 gibt Faktoren an, mit denen die Ausdauerverluste unter schwierigen Bedingungen multipliziert werden.

Situation	Faktor für Ausdauerverluste
Temperatur über 35° C	2x

Situation	Faktor für Ausdauerverluste
Temperatur über 45° C	4x
Temperatur über 55° C	8x
Temperatur unter -5° C	2x
Temperatur unter -15° C	3x
Temperatur unter -30° C	5x
Temperatur unter -45° C	8x
Rauhes Gelände	2x
Bergiges Gelände	3x
Sandiges Gelände	3x
Sumpfgebiet	4x
Treffer oder Wundenmalus über 25%	2x
Treffer oder Wundenmalus über 50%	4x
Mehr als 10 Stunden kein Schlaf	2x
Mehr als 15 Stunden kein Schlaf	3x
Mehr als 20 Stunden kein Schlaf	4x
Mehr als 25 Stunden kein Schlaf	5x
Tabelle 4.8 Erschöpfungsmodifikationen	

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

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/misc?rev=1591721608

Last update: **2020/06/09 18:53**