2025/11/04 19:51 1/6 5. Miscellaneous Rules

# 5. Miscellaneous Rules

# Ausgabe 1

### 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:

$$SW = 50 + (K\"{o}rpergr\"{o}Se in cm - 185) / 3$$

#### **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.

http://wiki.rms.rainer-muetze.de/

2025/11/04 19:51 5. Miscellaneous Rules

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	
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	<b>Erlaubtes Tempo</b>			
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		

http://wiki.rms.rainer-muetze.de/

2025/11/04 19:51 5/6 5. Miscellaneous Rules

## 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		
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:

http://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - RMS-Wiki

Permanent link:

http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/misc?rev=1591721877

Last update: 2020/06/09 18:57

