5. Miscellaneous Rules

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 + Max [ Max (Schnelligkeitsbonus - Gewichtsbehinderung, 0) - Rüstungsschnelligkeitsmalus, 0]
```

Schrittweite

Die Körpergröße beeinflußt auch die Schrittweite und zwar wie folgt:

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

Gewichtsbehinderung

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

folgt:

```
GB = Max [ ( (getragenes Gewicht - eigenes Gewicht * 0,15) / eigenes Gewicht) * 100 - Stärkebonus, 0]
```

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 5 min
Schnelles Gehen	1.5x	Routine	1 jede min
Rennen	2x	Routine	1 alle 2 Runden
Sprinten	3x	Einfach	5 pro Runde
Schnelles Sprinten	4x	Einfach	25 pro Runde
Rasen	5x	Leicht	50 pro Runde

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
GW < 20	Alle
GW >= 20	bis Schneller Sprint
GW >= 40	bis Sprinten
GW >= 60	bis Rennen

Behinderung	Erlaubtes Tempo
GW >= 70	bis Schnelles Gehen
GW >= 80	bis Gehen
GW >= 100 (Strength Act)	1/4 Gehen

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

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

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)
```

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
Schnelles Sprinten	4x	Einfach	25 pro Runde
Rasen	5x	Leicht	40 pro Runde

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

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.

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

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/misc?rev=1591728134

Last update: **2020/06/09 20:42**