

5. Miscellaneous Rules

Bewegung, Belastung und Erschöpfung

Bewegung

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

$$BW = \text{Basisbewegungsweite} \times \text{Tempofaktor} \times (\text{Manöverwurfresultat}/100)$$

Basisbewegungsweite

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

$$BBW = \text{Schrittweite} + \text{Schnelligkeitsbonus} - \text{Max}(\text{Gewichtsbehinderung} + \text{Rüstungsschnelligkeitsmalus} - \text{Stärkebonus}, 0)$$

Beispiel: Schrittweite 50, Quickniss-Bonus 10, GB: 25, AT (16) 20, Strength-Bonus 30 → $50 + 10 - \text{Max}(25-20-30 = 15, 0) = 50+10-15 = 45'$ bei einer maximalen Geschwindigkeit von Min (GB=Schneller Sprint, AT=Sprint) = Sprint

Schrittweite

Die Körpergröße beeinflusst auch die Schrittweite und zwar wie folgt:

$$SW = 50 + (\text{Körpergröße in cm} - 185) / 3$$

Gewichtsbehinderung

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

$$GB = ((\text{getragenes Gewicht} - \text{eigenes Gewicht} * 0,15) / \text{eigenes Gewicht}) * 100$$

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 Ausdauerpunkerverluste.

| 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 |

| Behinderung | Erlaubtes Tempo |
|-------------|----------------------|
| GW < 20 | Alle |
| GW >= 20 | bis Schneller Sprint |
| GW >= 40 | bis Sprinten |
| GW >= 60 | bis Rennen |

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.

$$BW = \text{Basisbewegungsweite} \times \text{Tempofaktor} \times (\text{Manöverwurfergebnis}/100)$$

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 Ausdauerpunkterluste.

| 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 |

| Behinderung | Erlaubtes Tempo |
|------------------------------------|------------------------|
| 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:

$$GB = ((\text{getragenes Gewicht} / \text{eigenes Gewicht}) * 100) - 15$$

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

Permanent link:
<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/misc?rev=1591729319>

Last update: **2020/06/09 21:01**

