1.1.3. Skill-Details: Combat

Adrenal Defense

Diese Fähigkeit gehört zu Martial Arts, dem Waffenlosen Kampf. Mit dieser Fertigkeit kann man Nah- oder Fernkampfangriffen ausweichen. Der Rankbonus wird auf den Defensivbonus addiert. Man darf dazu keine Rüstung tragen und darf nur Dinge tragen, die zur Martial Arts Ausbildung dazu gehören, also nichts mit Ausnahme seiner als Kata gelernten Waffen. Außerdem muss man wissen, dass man angegriffen wird.

Man beachte die besondere Berechnung des Rankbonus und das diese Fähigkeit einen speziellen Lehrmeister benötigt.

Gegen mehrere Gegner/Angriffe und Fernkampfangriffe geht der Rank nur anteilmäßig auf den DB.

Anteil	**Wieso**
75%	2 oder 3 Gegner
50%	4 oder 5 Gegner
25%	Mehr als 5 Gegner
75%	Wurfwaffen
50%	Pfeile und Armbrustbolzen
25%	Gezielte Elementarangriffe (Bolt's)
50%	Gegner soll nicht berührt werden

Frenzy

Bonus, um sich in einen Blutrausch und wieder heraus zu bringen.

Im Blutrausch hat man +30 OB, bekommt keine Abzüge wegen verlorener Trefferpunkte und teilt 1,5 mal soviel Hits aus. Auch wenn die Trefferpunkte in den negativen Bereich gehen, wird man nicht ohnmächtig und kann ohne weitere Abzüge weiterkämpfen.

Statt Must Parry, Stunned und Unable to Parry erhält man +1/+5/+10 Hits. Ein entsprechender Fumble ist aber immer ein No Parry.

Man kann keinen OB für DB benutzen und auch sonst keinerlei Verteidigungen aktiv nutzen (Kein Blur, kein Schild aktiv nutzen, kein Bladeturn, ...) Bereits vorhandene aktive DB's (außer umgelegte OB) bleiben erhalten (also vorher gesprochene Verteidigungssprüche und passive DB's auf Rüstung oder anderen passiven magischen DIngen)

Die Vorbereitung sich in einen Blutrausch zu bringen dauert eine Runde.

Im Blutrausch kämpft man solange weiter, bis man es schafft, ihn wieder zu verlassen, man selbst stirbt oder kein anderer mehr steht.

Mit SLA kann man versuchen, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Wenn kein Gegner mehr steht, hilft dies auch beim Verlassen des Blutrausches. (Wenn alle Freunde erkannt werden, steht quasi keiner mehr und man kommt sogar automatisch raus).

Fallschaden

Der Fallschaden wird durch einen Angriffswurf + Fallhöhe in Fuss ermittelt. Dabei wird der Maximalschaden entsprechend der Höhe begrenzt.

Außerdem kann der Fall durch einen Acrobatics Manöver abgemildert werden: DB-Bonus = (Acrobatic Maneuver - 50) / 5.

Martial Arts

Hierunter werden Kampfstile wie Boxen, Kung Fu, Karate, Judo usw. verstanden. Grundsätzlich gibt es zwei Typen:

- MA: Strike / WK: Schläge
- MA: Sweeps / WK: Würfe

In diesem System gibt es anstelle der vier Ranks nur noch drei, die zudem eine andere Bedeutung haben, als die bisherigen Ranks.

Neuer Rank	Original Rank	Einschränkungen
I	II (und I)	Keine
II	IV (und III)	Der neue Rank I muss mind. 5 mal mehr gelernt sein
III (Weapon Kata)	Weapon Kata IV (und I, II, III)	Der neue Rank II muss mind. 5 mal mehr gelernt sein

Weapon Kata (MA III)

Bei einem Weapon Kata Angriff muß sich der Anwender vor dem Angriff entscheiden, welche Art von Critical er wählt, die vom MA oder die von der Waffe. Will man den Malus wegen dem 'bloße Hand' Angriff vermeiden, dann muß man den Critical der Waffen wählen.

Stunned Maneuver

Bonus, um in ‘stunned, must parry, no parry’ Runden agieren zu können.

Erfolgsgrenze	Behinderung
100 - normal	Startwert
-30	wenn nicht 'stunned'
+5	pro Runde 'lost initiative'
+10	pro Runde 'must parry'
+15	pro Runde 'stunned'
+30	pro Runde 'no parry'
+50	pro Runde 'down'
+75	pro Runde 'ko'

Die Behinderungen werden in jeder Runde neu sortiert, wobei die schwerste als nächstes dran kommt.

Bei Erfolg kann man in der Runde normal agieren, der Gegner bekommt aber trotzdem seinen Angriffsbonus.

Bei einem Erfolg um mehr als je 100 wird eine weitere Runde gleich mit geschafft.

Bei einem Fehlschlag um mehr als je 100 wird die Behinderung um je eine Runde verlängert.

Weapon

Similar Weapon

Für ähnliche Waffen führe ich hier das 'Similar'-System von Rollmaster Companion II, Seite 15, Option 4 ein. Ähnliche Waffen in einer Kategorie bekommen vom Lernen anderer Waffen der selben Kategorie zusätzliche Ranks (Welche aber keine Auswirkungen auf die Trefferpunkte usw. haben).

Der Malus von -25 bleibt, wenn man die Waffe nicht mindestens einmal lernt.

Die Similarranks von verschiedenen Waffen werden erst zusammen addiert und dann abgerundet!

Aufgrund der Vielzahl von verschiedenen Waffen muss die nachfolgende Tabelle bei Bedarf jeweils ergänzt werden. Ich bitte Kenner der Waffen um neutrale Mithilfe!

Bows

Base Skill (→ SImilar)	CB	HC	LC	LB	SB
Composite Bow (CB)	—	1/8	1/8	1/4	1/2
Heavy Crossbow (HC)	1/8	—	1/2	1/8	1/8
Light Crossbow (LC)	1/8	1/2	—	1/8	1/8
Long Bow (LB)	1/2	1/8	1/8	—	1/4
Short Bow (SB)	1/3	1/8	1/8	1/6	—

Ausgabe 1

**Adrenal Defence: **

- Normaler Rankbonus
- *Optional: //Die Anteils-Tabelle war nur eine Option, * <*font inherit/inherit;;#999999;;inherit*>Alternative:// CKGE_TMP_i CKGE_TMP_i Bei mehreren Angriffen wird der Rankbonus behandelt, wie der Teil des OBs, der zur Verteidigung benutzt wird. Bei Fernkampfangriffen wird der halbe Rankbonus genommen.

Fallschaden: Rankbonus von Acrobatics kann von der Fallhöhe abgezogen werden.

Frency:

- +30 Zum Verlasen des Blutrausches
- *Harn:* Man kann mit General Perception -30 versuchen zwischen Freund und Feind zu unterscheiden
- *Krynn:* Man kann mit SLA -30 versuchen, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.

Martial Arts:

Der Rank muß jeweils 3 niedriger sein als der vorherige.

- *Option: //Auch mit einem Waffenbonus kann man nicht besser werden, als der zum Einsatz kommende MA Rank (NI/NII).* <*font inherit/inherit;;#999999;;inherit*>Option: //Mit WK: Würfe sind Umklammerungsattacken erlaubt. Statt auf der Sweeps~\& Throws Tabelle wird dann auf der Grappling Tabelle gewürfelt. Der DB von der Waffenlosen Verteidigung kann dabei jedoch nur zur Hälfte eingesetzt werden. MA I entspricht dann Medium Attacks und MA II Huge Attacks. Ergibt der Critical einen losen Halt erhält der Angreifer +5, bei festem Halt +10 auf die nächste Attacke.

Martial Arts - Weapon Kata (MA III):

- *Warrior Monk Background: //Die Weapon Kata gibt neben den zusätzlichen Hits wie im Original einen zusätzlichen Critical, wenn ein Warrior Monk dafür einen Background nimmt (Kosten 75 für I, 150 für I+II).* <*font inherit/inherit;;#999999;;inherit*>Gegner, die man nicht berühren möchte: //Beim Angriff muß man allerdings einen Abzug von 20 hinnehmen.

Stunned Maneuver:

Erfolgsgrenze	**Behinderung**
100 - normal	Startwert
-30	wenn nicht 'stunned'
+05	pro Runde 'must perry'
+10	pro Runde 'stunned'
+20	pro Runde 'no parry'

Bei Erfolg kann normal agiert werden.

**Weapon: **

//Similar Weapon: //Waffen, die in dieselbe Kategorie fallen, kann man nur halb so gut (Rankbonus halbieren) anwenden.

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

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/skill-combat

Last update: **2020/07/27 12:22**