

BEWEGEN UND STUERZEN

1. Laufen

Laufen gilt hier als die einfache Fortbewegungsart. Der Charakter läuft durchschnittlich 4 Km/h schnell.

- Zum Laufen ist kein TW nötig.
- Handlungen, die während des Laufens getätigt werden, werden nicht WM.

2. Rennen

Rennen ist die schnelle Fortbewegungsart. Beim Rennen erreicht man Geschwindigkeiten von 20 Km/h.

- Zu Beginn des Rennens muss der TW auf RENN gemacht werden, sonst gelingt es nicht und der Charakter kommt nur 1 Feld vorwärts.
- Bei einem gelungenen TW rennt der Charakter 5 Meter weit.
- Bei einem meisterhaften TW rennt der Charakter noch 1 Meter weiter.
- Bei einem Wert von mind. 15 rennt der Charakter 1 Meter weiter.
- Bei einem Wert von mind. 18 rennt der Charakter 2 Meter weiter.
- Bei einem Wert von unter 10 rennt der Charakter 1 Meter weniger weit.
- Bei einem Wert von unter 7 rennt der Charakter 2 Meter weniger weit.

- Wenn der Charakter in der nächsten Kampfunde weiterrennen will, ist kein TW erforderlich. Er rennt so lange, bis er das Rennen stoppt.
- Im Kampf kann der Charakter zu Beginn des Rennens die Richtung um max. 90 ° ändern oder während des Rennens max. 2 x bis zu 45 ° ändern.
- Während des Rennens werden parallele Handlungen – 2 WM.
- Die Attacke auf einen rennenden Gegner wird – 2 WM.
- Rennen ermöglicht die Attacke „Rammen“.
- Rennen ermöglicht es, im Anschluss weiter springen zu können.

- Intensives Rennen kann Erschöpfung verursachen: Nach 1 Min. muss der TW VIT gelingen, sonst leidet der Charakter an Erschöpfung und verliert – 1 VIT. Nach jeder weiteren Min. ist ein erneuter TW fällig, der jeweils – 1 WM wird.
- Hat der Charakter in Rennen einen Wert von mind. 15, tritt eine evtl. Erschöpfung erst nach 5 Min. auf.
- Hat der Charakter in Rennen einen Wert von mind. 18, tritt eine evtl. Erschöpfung erst nach 10 Min. auf.
- Hat der Charakter in Rennen einen Wert von unter 10, tritt eine evtl. Erschöpfung schon nach 30 Sek. auf.
- Hat der Charakter in Rennen einen Wert von unter 7, tritt eine evtl. Erschöpfung schon nach 15 Sek. auf.

- Ex-Tuatahi können doppelt so weit rennen.

3. Schleichen

Der Charakter bewegt sich lautlos, langsam voran.

- Gelingt der TW auf SCHL, bewegt man sich unbemerkt fort und wird nicht gehört.
- Beim Schleichen bewegt sich der Charakter je Aktion einen ½ Meter weit.
Er erreicht das nächste Feld also erst in der darauffolgenden Aktion.
- Bei einem Wert von mind. 15 schafft der Charakter einen ½ Meter mehr, also einen Meter.
- Bei einem Wert von mind. 18 schafft der Charakter erneut einen ½ Meter mehr.

- Um eine schleichende Person zu hören, muss der Gegen-TW auf SINN gelingen.
- Hat der Charakter einen Wert von mind. 18, kann er sich an Personen anschleichen, die in SINN einen Wert von 18 haben.

4. Springen

Beim Springen setzt der Charakter seinen Fuß oder seine Füße ein, um Höhe, Weite oder Tiefe zu überwinden, indem sein Körper dabei vom Boden abgestoßen wird.

- Aus dem Stand heraus, springt der Charakter 1 Meter weit oder einen ½ Meter hoch.
- Die Weite und Höhe erreicht der Charakter sogar dann, wenn der TW misslungen ist. Allerdings fällt er danach zu Boden oder irgendwo gegen.
- Bei einem meisterhaften TW schafft es der Charakter noch 1 Meter weiter oder einen ½ Meter höher.
- Bei einem Wert von mind. 15 schafft es der Charakter noch 1 Meter weiter oder einen ½ Meter höher.
- Bei einem Wert von mind. 18 schafft es der Charakter erneut 1 Meter weiter oder einen ½ Meter höher.
- Ex-Tuatahi können doppelt so weit und hoch springen.

5. Klettern

Klettern ist eine Bewegung in der Vertikalen. Dabei werden Arme, Beine, Füße und Hände genutzt. Das Talent wird genutzt, wenn man eine Leiter besteigt, aber auch wenn man an einer Fassade oder Felswand hinaufklettern will.

- Zu Beginn des Kletterns muss der TW auf KL gemacht werden, sonst gelingt es nicht und der Charakter kommt nicht vorwärts.
- Immer nach 5 Metern bzw. 5 Kletter-Aktionen muss ein erneuter TW auf KL gelingen, sonst stürzt man ab.
- Je Aktion bzw. Sek. klettert der Charakter 1 Meter hoch.
Beim Erklimmen von Felswänden dauert das Klettern wesentlich länger.
- Bei einem meisterhaften TW schafft er 1 Meter mehr.
- Bei einem Wert von mind. 15 schafft er 1 Meter mehr.
- Bei einem Wert von mind. 18 schafft er erneut 1 Meter mehr.
- Weitere Handlungen sind während des Kletterns kaum möglich.
- Bei langanhaltendem und schwerem Klettern ist nach einiger Zeit ein TW auf ST nötig, der nach weiteren Zeit-Einheiten jeweils – 1 WM werden kann. Misslingt der TW, erleidet der Charakter eine Erschöpfung.

6. Schwimmen

Fortbewegung im Wasser; auch das Tauchen fällt unter dieses Talent.

- Dem Charakter muss zu Beginn der TW auf SCHW gelingen.
- Misslingt der TW, gelingt ihm das Schwimmen / Tauchen nicht. Untergehen wird er dann, wenn er sich bereits im tiefen Wasser befindet.
- Nach einer ½ Std. ist ein erneuter TW nötig. Folgende TW, vor allem auch bei Wellengang, können negativ WM werden. Misslingt der TW, erleidet der Charakter Erschöpfung und könnte untergehen.
- Je Aktion schwimmt der Charakter einen ½ Meter weit.
Er schafft es bis zum nächsten Feld erst in der nächsten Aktion.
Je Aktion kann er dabei die Richtung um 45 ° ändern.
- Bei einem meisterhaften TW schwimmt der Charakter einen ½ Meter weiter, also 1 Meter.
- Ab dem Wert 15 schwimmt der Charakter einen ½ Meter weiter, also 1 Meter.
Außerdem hält er das Schwimmen 1 Std. lang durch.
- Ab dem Wert 18 schwimmt der Charakter erneut einen ½ Meter weiter, also 1,50 Meter.
Außerdem hält er das Schwimmen 1 ½ Std. lang durch.
- Ab dem Wert 10 kann der Charakter 25 Meter weit tauchen und 2 Min. lang die Luft anhalten.
- Ab dem Wert 15 kann der Charakter 40 Meter weit tauchen und 3 Min. lang die Luft anhalten.
- Ab dem Wert 18 kann der Charakter 50 Meter weit tauchen und 4 Min. lang die Luft anhalten.
- Ab dem Wert 20 gehört der Charakter zu den besten Schwimmern und Tauchern und kann 10 Min. lang die Luft anhalten.

7. Fallen und Stürzen

Immer wieder kann es geschehen, dass ein Charakter von irgendwo hinunter springen muss, dass er beim Klettern zu Boden fällt, dass er durch eine Druckwelle zu Boden oder gegen ein Hindernis geworfen wird oder er einfach durch einen fehlerhaften Sprung zu Boden oder irgendwo gegenfällt.

- Wenn der Charakter nicht aus eigenem Verschulden zu Boden fällt, weil er z. B. geschubst wurde oder ihn eine Druckwelle erfasst hat, muss ihm ein automatischer TW auf MOT gelingen, sonst fällt er zu Boden.
- Fällt der Charakter einfach nur zu Boden, weil ihm z. B. ein Sprung misslungen ist, erleidet er – 1 TP. Anhand der Trefferliste wird ausgewertet, wo ihn der Treffer trifft (siehe leichte Schlagwaffen!) Möglicher Rüstungsschutz kann den Treffer tilgen.
- Schlägt der Charakter gegen ein Hindernis, z. B. weil ihm ein Sprung über das Hindernis misslungen ist oder weil er durch eine Druckwelle gegen eine Wand geschleudert wird, erleidet er – W6 TP.
- Wenn der Charakter zu Boden oder gegen ein Hindernis fällt, muss ihm ein automatischer TW auf FM gelingen, der darüber entscheidet, ob er die Dinge, die er in den Händen hält, fallenlässt.

Sturz aus 1 Meter Höhe

Möglichkeiten:

- Der Charakter hat vom Boden aus das Klettern begonnen, aber der TW ist misslungen. Er stürzt darum beim Klettern zu Boden.
- Der Charakter springt über einen Graben, aber sein TW ist misslungen. Er stürzt darum hinter dem Graben zu Boden.
- Der Charakter springt von einem meterhohen Objekt aus hinunter, aber sein TW ist misslungen. Er stürzt darum beim Aufkommen zu Boden.
- Der Charakter wird von einer Druckwelle erfasst, die ihn zu Boden fallen lässt.
- ...
- Der Charakter erleidet – 1 TP.
- Durch den Kampftrick Ukemi kann sich der Charakter mit einer Parade abrollen und erleidet beim Fall keine TP.

Aufprall gegen ein Objekt

Möglichkeiten:

- Der Charakter wollte über ein höheres Hindernis springen, das über 1 Meter hoch ist. Der TW auf Springen ist misslungen. Der Charakter schafft es nicht über das Hindernis, sondern prallt dagegen.
- Der Charakter wird von einer Druckwelle erfasst, die ihn gegen einen Gegenstand prallen lässt.
- ...
- Der Charakter erleidet – W6 TP.
- Sollte bei dem Objekt ein spitzer Gegenstand herausragen, werden anstelle der W6 TP entsprechende TP ausgewählt, die zum Gegenstand als Klingenwaffe passen (wie bei einer normalen Attacke).
- Einige Humanoiden erleiden beim Aufprall gegen ein Objekt keinen Schaden.
- Prallt der Charakter gegen eine Person, erleidet er nur – 1 TP.
- Die andere betreffende Person (sofern die Parade misslungen ist) ist ebenso davon betroffen und erleidet – 1 TP. Für diese Person muss ein automatischer TW auf MOT gemacht werden, ob sie durch den Kontakt ebenso einen Meter fortgestoßen wird. Auch dort kann es zu weiteren Zusammenstößen können.
- Die Personen fallen dabei aber nicht zu Boden und lassen auch nicht ihre Gegenstände fallen.

Stürze aus höheren Lagen

Möglichkeiten:

- Der Charakter beginnt in einer höheren Lage das Klettern, aber der TW auf Klettern misslingt und der Charakter stürzt dadurch zu Boden.
- Der Charakter klettert bereits einige Zeit und ein erneuter TW lässt ihn abstürzen.
- Der Charakter springt aus einer höheren Lage hinab, aber der TW auf Springen misslingt und der Charakter stürzt dadurch zu Boden. Je nach Höhe wird der TW auf Springen WM.
- ...

Sturz aus folgender Höhe	TP	Liste in der Trefferliste
1 Meter	1	Leichte Schlagwaffe
2 Meter	2 + W6	
3 Meter	3 + W6	
4 Meter	4 + W6	
5 Meter Das Dach eines einfachen Hauses hat über 5 ½ m. Ein Abrollen mit Ukemi ist nicht mehr möglich.	5 + 2W6	Mittlere Schlagwaffen
6 Meter	6 + 2W6	
7 Meter	7 + 2W6	
8 Meter	8 + 2W6	
9 Meter Das Dach eines Hauses mit einer Zwischen-Etage beträgt über 8 m.	9 + 2W6	
10 Meter	10 + 3W6	Schwere Schlagwaffen
Usw.	...	

Stürze ins Wasser

- Bei Sprüngen bzw. Stürzen in tiefes Wasser, kann der Charakter ab 10 Metern Höhe – 1 TP erleiden, wenn ihm der TW auf SPR misslingt.
- Ab 20 Metern werden Sprünge oder Stürze gefährlich. Der Sturz entspricht dann einem Sturz auf festem Grund von 2 Metern und verursacht je weiteren Meter entsprechende TP-Abzüge.