

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. 18 rennt der Charakter 1 Meter weiter.
- Bei einem Wert von unter 9 rennt der Charakter 1 Meter weniger weit.
- Wenn der Charakter in der nächsten Kampfrunde 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 jeder Min. muss dem Charakter erneut der TW gelingen, der jeweils – 1 WM wird.
Misslingt der TW, erleidet er Erschöpfung.
- Oger und Plantoiden rennen aufgrund ihrer Größe 1 Meter weiter.
- Der verwandelte Panthera (Panther), der Werwolf und der Torone rennen doppelt so weit.

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.
Beim Schleichen wird die Anzahl der erreichbaren Felder also abgerundet.
- Bei einem Wert von mind. 17 schafft der Charakter einen ½ Meter mehr; also 1 Feld.
- Ebenso schafft der Charakter einen ½ Meter mehr, wenn ein meisterhafter Wurf gelingt.
- Um eine schleichende Person zu hören, muss der Gegen-TW auf SINN gelingen.
- Hat der Charakter einen Wert von mind. 17, kann er sich an Personen anschleichen, die in SINN einen Wert von 17 haben.
- Oger, Plantoiden und Toronen erhalten auf den TW stets – 2 WM.
- Pantheras als gewandelte Panther erhalten auf den TW + 2 WM.

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 dann zu Boden oder irgendwo gegen.
Wenn der Charakter beim Springen fällt, erleidet er – 1 TP.
Springt er versehentlich irgendwo gegen, erleidet er sogar – W6 TP.
Wenn der Charakter dabei zu Boden geht, muss ihm außerdem der TW auf FM gelingen, sonst verliert er die Gegenstände aus seinen Händen, die er bei sich trägt.
- Bei einem meisterhaften TW schafft es der Charakter noch 1 Meter weiter oder einen ½ Meter höher.
- Bei einem Wert von mind. 17 schafft es der Charakter erneut 1 Meter weiter oder einen ½ Meter höher.
- Wenn der Charakter zuvor rennt, schafft er es stets 1 Meter weiter.
- Anuren können 10 m weit und 5 m hochspringen, aus dem Stand und aus dem Rennen heraus.
- Oger und Plantoiden springen einen Meter höher und weiter.
- Mantis, Pantheras als Panther und Werwölfe springen doppelt so weit und hoch.

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 gelingen, sonst kommt der Charakter nicht vorwärts.
- Immer nach 5 Metern bzw. 5 Kletter-Aktionen muss ein erneuter TW auf KL gelingen, sonst stürzt man ab. (Beim Besteigen einer Leiter wäre das nicht erforderlich.)
- Nach jeweils 5 Metern kann der TW jeweils – 1 WM werden.
- Misslingt der TW dann, kann das Erschöpfung verursachen oder sogar, dass der Charakter stürzt (je nach Schwere des Kletterns).
- Je Aktion bzw. Sek. klettert der Charakter 1 Meter hoch.
Beim Erklimmen von Felswänden dauert das Klettern länger.
- Bei einem meisterhaften TW schafft er 1 Meter mehr.
- Bei einem Wert von mind. 17 schafft er erneut 1 Meter mehr.
- Weitere Handlungen sind während des Kletterns kaum möglich.
- Araner, Mantis, Myrmen, Sauraner und Oktowesen können an glatten Wänden klettern. Sie erhalten beim normalen Klettern + 2 WM.
- Ratzen können einige Meter an Wänden hochklettern und erhalten + 2 WM.
- Der Panthera kann als Panther gut klettern, z. B. auf Bäume hinauf, und erhält dann + 2 WM.
- Der Torone erhält – 4 WM.

6. Schwimmen

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

Schwimmen:

- Wenn der Charakter schwimmen möchte, muss zu Beginn der TW gelingen.
- Misslingt der TW, schluckt man versehentlich Wasser, kommt nicht weiter und benötigt einen neuen Versuch, der – 2 WM wird.
- Ist man einer Gefahr ausgesetzt, z. B. weil man ins Wasser gestürzt ist oder auf hoher See schwimmt, geht man bei einem misslungenen TW unter.
- Strömungen oder Kälte können den TW negativ WM.
- Je Aktion schwimmt der Charakter einen ½ Meter weit. Im Kampf käme der Charakter somit erst in der übernächsten Aktion ins nächste Feld.
- Beim Schwimmen kann der Charakter die Richtung je Aktion um max. 45 ° ändern.
- Nach jeder ¼ Std., die der Charakter schwimmt, ist ein erneuter TW nötig, der jeweils – 1 WM wird. Misslingt der TW, ist der Charakter erschöpft.
- Mit einem Wert von 17 schwimmt der Charakter einen ½ Meter schneller.
- Chelonianer können in einer Aktion 2 x soweit schwimmen; also 1 Meter schnell.
- Anuren, Krokonen und Mantoden können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen; also 1 ½ Meter schnell.
- Piscaven können in einer Aktion 5 x soweit schwimmen; also 2 ½ Meter schnell.
- Plantoiden treiben auf dem Wasser und können nicht untergehen.

Tauchen:

- Wenn der Charakter tauchen möchte, muss zu Beginn der TW gelingen.
- Misslingt der TW, schluckt man versehentlich Wasser, kommt nicht weiter und benötigt einen neuen Versuch, der – 2 WM wird.
- Ist man einer Gefahr ausgesetzt, z. B. weil man durch eine Höhle hindurchtaucht, kann man bei einem misslungenen TW ertrinken.
- Strömungen, Düsternis, Dunkelheit oder Kälte können den TW negativ WM.
- Beim Tauchen kann der Charakter die Richtung je Aktion um max. 45 ° ändern.
- Der Charakter kann entsprechend seines Wertes tauchen:
 - Wert ab 5: Der Charakter taucht 5 m.
Er kann unter Wasser max. 15 Sek. lang die Luft anhalten.
 - Wert ab 9: Der Charakter taucht 10 m.
Er kann unter Wasser max. 30 Sek. lang die Luft anhalten.
 - Wert ab 13: Der Charakter taucht 20 m.
Er kann unter Wasser max. 1 Min. lang die Luft anhalten.
 - Wert ab 17: Der Charakter taucht 40 m.
Er kann unter Wasser max. 2 Min. lang die Luft anhalten.
 - Wenn der Charakter nun weiter tauchen möchte, muss ihm der erneut der TW gelingen. Er schafft dann erneut die ½ der Strecke und könnte weiter die ½ der Zeit die Luft anhalten. Misslingt ihm jedoch der TW muss er auftauchen (oder würde ertrinken).
- Chelonianer können in einer Aktion 2 x soweit tauchen.
- Anuren, Krokonen und Mantoden können in einer Aktion 3 x soweit tauchen.
- Piscaven können in einer Aktion 5 x soweit tauchen.
- Plantoiden erhalten beim Tauchen – 4 WM.
- Anuren, Chelonianer, Krokonen, Mantoden und Piscaven sind Unterwasser-Humanoiden, die im und unter Wasser im Düstern ohne WM sehen.

7. Fallen und Stürzen

Immer wieder kann es geschehen, dass ein Charakter von irgendwo hinunterspringen 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 er die Verletzung erleidet (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 HöheMöglichkeiten:

- Der Charakter hat vom Boden 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 Budo-Trick Ukemi kann sich der Charakter mit einer Parade abrollen und erleidet beim Fall keine TP.
- Einige Humanoiden haben die Fähigkeit, dass sie sich nach einem Stoß automatisch abrollen oder dass sie bei einem Sturz zu Boden oder gegen ein Objekt keinen Schaden erleiden.

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.	...	

- Bei großen Humanoiden (Plantoiden und Ogern) fällt die Auswertung der TP um 1 Meter geringer aus.
- Einige Humanoiden können Stürze bis zu 5 Metern abfedern. Ebenso ist das durch besondere Techniken, Psinetiken oder Scitech-Modifikationen möglich. Bei diesen Charakteren starten die Abzüge erst ab 5 Metern, vergleichbar wie 1 Meter bei einem anderen Humanoiden.

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.
- Bei einigen Humanoiden, die im Wasser leben, können Stürze ins Wasser aus weitaus höheren Distanzen ohne Schaden gelingen.