

Akrobatik

SPRINGEN VERWENDEN

Sprungart	Mindestwurf (Zielsprung)	Weite (Offener Sprung)	Max. Distanz
Weit (mit Anlauf)	Meter + 2*	Erfolge auf (Geschicklichkeit + Akrobatik) x 2	Geschicklichkeit x 1,5
Weit (aus dem Stand)	Meter	Erfolge auf (Geschicklichkeit + Akrobatik)	Geschicklichkeit
Hoch	Meter x 2	Erfolge auf (Geschicklichkeit + Akrobatik) + 2*	Geschicklichkeit + 3*

*aufgerundet

MODIFIKATOREN FÜRS SPRINGEN

Modifikator	WP-Modifikator
Sprunghydraulik	+1 / Stufe
	+20% Sprungweite / Stufe

Klettern

KLETTERN-PROBEN (ausgedehnte Probe/Intervall: 1 Kampfrunde)

Situation	Mindestwurf
Abwärts klettern mit Ausrüstung (Absellen)	2
Abwärts klettern ohne Ausrüstung	Distanz in m
Aufwärts klettern mit Ausrüstung	Distanz in m
Aufwärts klettern ohne Ausrüstung	Distanz in m x 1,5
Seitwärts klettern	Distanz in m x 1,5
Überhängend Klettern	Distanz in m x 2

MODIFIKATOREN FÜRS KLETTERN

Situation	WP-Modifikator
Klettern mit Ausrüstung	+2
Die Oberfläche ist:	
Griffig (Schutt, Baum, Natursteinwand)	0
Leicht zu ersteigen (Gitterzaun)	+1
Eben (Ziegelwand, Seite eines alten Gebäudes)	-2
Glitschig oder nass	-2
Eingeschmiert oder mit Gel behandelt	-3
Glatt (Metallwand, fugenloser Stein)	-4

Laufen

BEWEGUNGSWEITE

Metatyp	Gehen-Bewegungsweite (m/Runde (freie Handlung))	Laufen-Bewegungsweite (m/Runde (freie Handlung))	Sprinten (Einfache Handlung)
Menschen, Elfen, Orks	10	25	Laufen-Bewegungsweite +
Zwerge	8	20	Probe auf (Stärke + Laufen) x2m
Trolle	15	35	

MODIFIKATOREN FÜRS LAUFEN

Modifikator	Effekt
Satyr Beine (SURGE Gabe)	50%
Celerity (SURGE Gabe)	50%
Skates	50%
Raptor Cyberbeine	50%
Skimmer Disks	100%
Critter-Kraft Bewegung (Konstitution < Magie)	x Critter-Magie
Critter-Kraft Bewegung (Konstitution < Magie x 2)	: Critter-Magie
Critter-Kraft Bewegung (Konstitution > Magie)	kein Effekt
Schwieriges Gelände (rutschig / steinig usw)	SL Entscheidung

Schwimmen

BEWEGUNGSRATEN BEIM SCHWIMMEN

Metatyp	Bewegungsrate (Schwimmen) (m/Runde)
Elf	6
Mensch	5
Ork	5
Troll	7
Zwerg	4

MODIFIKATOREN FÜR DAS ÜBER WASSER HALTEN

Situation	WP-Modifikator
Charakter besitzt:	
Cybergliedmaßen oder -torso	-1 pro Glied oder Torso
Aluminium-/ Titan-Knochenverstärkung	-2
Vollgesaugte Kleidung	-1
Überflüssiges Gewicht (Kleidung/ Panzerung)	-1 pro Kilo
Metatyp:	
Elf	+1
Zwerg oder Mensch	+0
Ork oder Troll	-1
Körperlicher Zustand:	
Dick	+2
Körperlich fit	+0
Außer Form	-1
Extreme Muskeln / sehr wenig Körperfett	-2
leichter Auftrieb (Holzbohle)	+1
starker Auftrieb (Schwimmweste)	+2
Verletzt	-Verwundungsmodifikator
Raue See (Wellen)	-2 bis -4

FALLSCHADEN

Gefallene Distanz (in Metern)	Schaden
1-2	2
3-4	4
5-6	6
7-8	8
über 8	+1 / Meter

ERSCHÖPFUNG

Situation	Zeitraum:	Bei Wiederholung
Laufen (Langstrecke)	(Konstitution + [Erfolge auf Stärke + Laufen(Langstrecke)]) x2 Minuten	1 Kästchen geistigen Schaden / 2 Minuten (fest)
Sprinten	(Konstitution + [Erfolge auf Stärke + Laufen]) / Runden	1 Kästchen geistigen Schaden / Runde (fest)
Schwimmen (Langstrecke)	(Konstitution + [Erfolge auf Stärke + Schwimmen(Langstrecke)]) x2 Minuten	1 Kästchen geistigen Schaden / 2 Minuten (fest)
Über Wasser halten	(Stärke + [Erfolge auf Stärke + Schwimmen(Langstrecke)]) Minuten	1 Kästchen geistigen Schaden / Minute (fest)
Die Luft anhalten	16 Kampfrunden + (Erfolge auf Willenskraft + Schwimmen) Runden	1 Kästchen geistigen Schaden / Runde (fest)
Treiben lassen	(Konstitution x Nettoerfolge) Kampfrunden	
Misserfolg: Schwimmenprobe oder "über Wasser halten"-Probe ablegen sonst beginnt ertrinken		