

Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten di**BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS**

nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

9m 16,5m Entfernung 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 10,5m 12m 13,5m 15m WEITSPRUNG 10 15 20 25 30 40 45 SG 5 35 55 Entfernung 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8m 2,1m 2,7m 3m 3,3m 2,4m

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate