

Pflichtbewegungen

Pflichtbewegungen können verschiedene Ursachen haben, jedoch sind die beiden gängigsten *Pflichtbewegungen* die *Flucht* und die *zufällige Bewegung*. Im Folgenden werden diese beiden Bewegungsarten erklärt. Beachte, dass ein Modell mit einer *Pflichtbewegung* während der *restlichen Bewegungen* nichts mehr tun darf.

Flucht: Ein Modell, das sich auf der *Flucht* befindet, *bewegt* sich während der *Pflichtbewegungen* eine Distanz, die seiner *Bewegung* plus einem W6 entspricht. Es muss sich dabei die volle Distanz *bewegen*. Die Richtung dieser *Bewegung* wird durch den ursprünglichen Grund der *Flucht* bestimmt (zum Beispiel einem verpatzten Paniktest, wie im Kapitel *Psychologie* erklärt wird) und kann nicht geändert werden. Das *fliehende* Modell muss sich jedoch um Hindernisse und andere Modelle herum *bewegen*, wobei es die kürzeste Strecke nimmt. Beachte, dass du auch während der *Flucht* mindestens 1 Zoll Abstand zu jedem feindlichen Modell halten musst. Berührt es während der *Flucht* die Spielfeldkante, gilt es als *ausgeschaltet*.

Zufällige Bewegung: Ein Modell mit der Sonderregel *Zufällige Bewegung* *bewegt* sich während der *Pflichtbewegungen* in gerader Linie in eine Richtung, die du vorher bestimmst. Die Distanz dieser *Bewegung* wird in Klammern hinter dieser Sonderregel angegeben und beträgt meist 2W6. Du musst das Modell dabei die volle Distanz *bewegen*, mit folgender Ausnahme: Sollte es während der *zufälligen Bewegung* in Kontakt mit einem feindlichen Modell kommen, gilt dies als *Angriff*. Befreundete Modelle und Hindernisse umgeht das Modell auf dem kürzesten Weg, wie unter *Flucht* beschrieben.

Klettern

Um höher oder tiefer gelegene Ebenen zu erreichen, kann ein Modell *klettern*. Es darf beim *Klettern* nur die normale *Bewegung* nutzen (also nicht *sprinten*) und benötigt noch mindestens die Restbewegung, die es hinauf oder hinab *klettern* will. Sollte deine *restliche Bewegung* nicht ausreichen, um die Distanz zu überwinden, darfst du nicht *klettern*. Für jeweils angebrochene 2 Zoll, die du *klettern* willst, musst du einen *Initiativetest* bestehen. Wenn du einen Test verpatzt, stürzt das Modell ab und erleidet

einen automatischen *Treffer* mit einer *Stärke*, die beim Hochklettern der doppelten Anzahl der abgelegten *Initiativtests* (also alle bisher bestandenen und dem verpatzten) oder beim Hinabklettern der doppelten Anzahl der erforderlichen Tests entspricht. Dagegen sind keine *Rüstungswürfe* erlaubt.

Beispiel: Ein Modell will eine 5 Zoll hohe Wand erklettern, Es sind daher 3 Initiativtests erforderlich. Es besteht den ersten Test und verpatzt den zweiten, daher erleidet es einen Treffer der Stärke 4 (zwei abgelegte Tests). Wäre es die Wand hinab geklettert, hätte es einen Treffer der Stärke 6 erlitten, da drei Tests erforderlich waren.

Ein Modell, das einen *Initiativetest* verpatzt hat, wird am Fuß der Wand platziert und darf in diesem *Spielzug* nichts mehr unternehmen. Wenn das Modell erfolgreich *geklettert* ist, darf es sich weiter *bewegen*, sofern es noch Restbewegung übrig hat.

Springen

Statt hinab zu *klettern*, darf sich ein Modell auch entschließen, eine Wand runter zu *springen*. Dabei muss es für jeweils angebrochene 2 Zoll einen *Initiativetest* sowie zusätzlich einen einzelnen *Widerstandstest* ablegen, der um die Anzahl der erforderlichen *Initiativtests* erschwert ist. Wenn es alle Tests besteht, wird es innerhalb von 2 Zoll um die Stelle platziert, an der es beim *Klettern* platziert worden wäre und darf sich in diesem *Spielzug* wie gewohnt fortbewegen, ohne dass die Distanz des *Sprunges* von seiner *Bewegung* abgezogen wird (es darf allerdings nicht mehr *sprinten*). Wird ein Test verpatzt, stürzt es ab, wie weiter oben beschrieben.

Sprungangriff

Du darfst dich entscheiden, einen *Sprung* zum *Angriff* zu nutzen, wenn sich das Ziel innerhalb der Zone befindet, in der du beim *Springen* landen würdest. Dies geschieht wie bei einer normalen *Angriffsbewegung*, nur dass du für die Distanz keinen zusätzlichen W6 würfelst, sondern lediglich deine Grundbewegung nutzt. Wenn der *Sprung* gelingt (siehe *Springen*), war der *Angriff* erfolgreich und du bekommst in der folgenden *Nahkampfphase* einen Bonus von 1 auf die *Stärke* und den *Trefferwurf*, ansonsten gilt es als verpatzter *Sprung*.