

TRLE Sprungweiten/Falltiefen

Ersteller: TR-Crew

Höhen und Tiefen und wie [Lara](#) sie übersteht.

Die untenstehende Werte stellen Richtwerte dar was [Lara](#) übersteht, wie weit sie springen kann usw.

Click = Std.Höhe

Tile = Breite bzw. Länge Bodenquadrat

Verletzungsgrad Fallen:

Höhe in Clicks	Springen mit/ohne Anlauf	Rennen	Hängen
21	100%	100%	100%
20	100%	100%	90%
19	100%	100%	65%
18	100%	100%	53%
17	100%	75%	33%
16	90%	64%	19%
15	65%	42%	11%
14	53%	28%	6%
13	33%	14%	3%
12	19%	9%	-
11	11%	3%	-
10	6%	-	-
9	3%	-	-
8	-	-	-

* Hochspringen mit festhalten: max. 7 Clicks

* Festhalten -> loslassen -> wieder festhalten: max. 4 Clicks

* Salto vorwärts 1,9 Tiles bei Höhe 0

* Salto rückwärts 1,9 Tiles bei Höhe 0

* Salto seitwärts 1,9 Tiles bei Höhe 0

* Kriechen min. 2 Clicks

* Hangeln schräg max. 1 Click Höhenunterschied

Weitsprung bei Höhendifferenz

	0 Clicks	6 Clicks	12 und mehr Clicks
Rennend	-	1,2 Tiles	1,3 Tiles
ohne Anlauf	1,9 Tiles	2,4 Tiles	2,6 Tiles
mit Anlauf	2,8 Tiles	3,5 Tiles	3,8 Tiles

Weitsprung mit festhalten bei Höhendifferenz (max 2 Clicks)

	0 Clicks	2 Clicks
Rennend	-	1 Tile

ohne Anlauf 2 Tiles -
mit Anlauf 3 Tiles -