

# Entaria Kampfbegriffe Zusammenfassung

## Personenkampf

### Zeitbegriffe

1 Kampfrunde = 6 Sek, Initiativwert entscheidet über Reihenfolge

2 halbe Handlungen / 1 ganze Handlung / Längere Handlung (mehrere Runden)

### Treffer

Treffer: Angriffswert = Talentwert + 1w12

Ausweichen: Ausweichen + 1w12  $\geq$  Angriffswert

Schaden: SW der Waffe + 1w6 – PAZ der Rüstung (Rumpf)

Kritischer Treffer (12): Schaden geht auf einen Körperteil und macht direkt Schaden, Tabelle

Kritischer Fehler (1): Patzertabelle

### Handlungen

Halbe Handlung	Volle Handlungen
Angriff mit Nahkampfwaffe / Fernkampfwaffe	Gezielter Angriff
Wurfwaffe ziehen und werfen	Dauerfeuer
kurzen Zauber	Deckungsfeuer
Waffe / Gegenstand ziehen	Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer
Waffe / Gegenstand wechseln oder aufheben	Sturmangriff (2 x BEW + 1 Angriff WM-3)
Waffe nachladen	Rundumschlag (bis 4 Gegner)
Gehen (1 x BEW), Tür öffnen / schließen	Zurückdrängen im Nahkampf
Hinlegen oder hinknien	Gegner zu Fall bringen
Gegner studieren	Einrunden Zauber
Vom Gegner lösen	Blockadehaltung (+6 gegen Nahkampf)
Nachsetzen	Ausweichbewegung (+4 Ausw.)
Längere Handlungen	Verzögern (Warten, Reflexwurf)
Längere Zauber	Laufen (3 x BEW)
Gegenstand benutzen	Aufstehen

### Modifikatoren

Situation	WM	Situation	WM
Fernkampfangriff auf einen Meter (außer Handfeuerwaffen)	nicht möglich	Gyrosystemwaffe ohne Gyrosystem / mobile Halterung	-6
Fernkampf in einen Nahkampf hinein	-4	Blindes Feuern / Blinder Angriff	-6
Fernkampf auf Nahkampfdistanz	-5	Zielsysteme für Fernkampfwaffen	+1
Ziel in extremer Reichweite	-5	Nahkampfangriff von Hinten	+1
Ziel in extremer Reichweite mit Bildvergrößerer	0	Veränderliche Situation (Rauch, Nebel, usw.)	-1 bis -4
Dauerfeuer (mobile Halterung)	-3 (0)	Kampf mit mehreren Waffen	-8
Sprungangriff (+Akrobatik)	-3 (0)	Sturmangriff	-3
Ziel teilweise verdeckt	-4	Gegner nur berühren	+5
Ziel vollständig verdeckt	kein Treff.	Blockadehaltung (Nahkampf)	+6 Ausw.
Wehrloses Opfer	+4	Ausweichbewegung	+4 Ausw.

### **Scharfschießen (Fertigkeit)**

Volle Handlung, Erfolgreiche Probe auf Fernkampf und Scharfschießen => wenn beide erfolgreich SW der Waffe verdoppelt. 1 weitere Runde Zielen => Zielen auf Körperteil möglich (wehrlos da längere Handlung).

### **Gezielter Angriff (Fertigkeit)**

Volle Handlung, Trefferzone ankündigen => 2 erfolgreiche Angriffwürfe (2 Ausweichwürfe) => bei Treffer wird der jeweilige Körperteil getroffen => es gilt nur die Rüstung des jeweiligen Körperteils (kein kritischer Treffer!).

### **Waffenmeister (Fertigkeit)**

Es wird eine Erschwernis beim Treffen festgelegt, die dann auf den Schaden aufaddiert wird.

### **Dauerfeuer**

(Vollen Handlung) Bereichsfeuer, Erzeugt einen kegelförmigen Schussbereich nur 1 Erfolgswurf mit WM-3 (außer mobile Waffenhalterung), keine Zielverbesserungssysteme, keine kritischen Schäden, trifft alle Personen im Schusskegel, Munitionsverbrauch gem. BEM. BEM der Waffe gibt an, wieviele Gegner verstärkt beschossen werden können (SW+1w6, wenn Ausweichwurf gelingt nur SW als Schaden), alle anderen Personen (Freund und Feind im Wirkungsbereich erleiden SW Schaden.

Geräte, Einrichtung und Wände im Schussbereich des Dauerfeuers nehmen automatisch Schaden (z.B. Computer, Steuerkonsolen, Leitungen, Glasscheiben etc.) => immer darauf achten, worauf man feuert!

### **Deckungsfeuer**

(Vollen Handlung) Bereichsfeuer, Erzeugt einen kegelförmigen Schussbereich nur 1 Erfolgswurf mit WM-3 (außer mobile Waffenhalterung), keine Zielverbesserungssysteme, keine kritischen Schäden. Doppelter Munitionsverbrauch gem. BEM.

trifft alle Personen im Schusskegel, wenn Erfolgswurf > 12 nötig, sonst nur Personen, die sich ins Deckungsfeuer hineinbewegen, alle getroffenen Personen (Freund und Feind im Wirkungsbereich erleiden SW Schaden.

Geräte, Einrichtung und Wände im Schussbereich des Dauerfeuers nehmen automatisch Schaden (z.B. Computer, Steuerkonsolen, Leitungen, Glasscheiben etc.) => immer darauf achten, worauf man feuert!

### **Sturmangriff**

(Vollen Handlung) Bewegung mit 2x BEW + 1 Nahkampfangriff mit WM-3.

### **Rundumschlag**

(Vollen Handlung) bis zu 4 Gegner gleichzeitig (müssen alle in Reichweite sein), für 2. Hand WM-4.

### **Gegner studieren**

(Halbe Handlung) Der Charakter studiert die Bewegung des Gegners und erkennt dabei Lücken in der Verteidigung. Der Charakter erhält eine WM:+2 auf alle seine Nahkampfangriffe gegen diesen einen Gegner, bis der Kampf vorüber ist

### **Vom Gegner lösen**

(Halbe Handlung) Vom Gegner lösen und wegbewegen. BEW = Kriechen

### **Nachsetzen**

(Halbe Handlung) Nachsetzen hinter einem fliehenden Gegner inkl. 1 Angriff. BEW = Gehen

### **Laufen**

(Volle Handlung) Der Charakter läuft, was eine volle Handlung ist. Seine Reichweite beträgt die Bewegungsweite multipliziert mit 3. Nach jeder Bewegung, kann sich der Charakter in eine beliebige Richtung drehen. Befindet sich der Charakter in einem Nahkampf, so ist es ihm erlaubt sich laufend von seinem Gegner zu entfernen.

### **Mobile Waffenhalterung**

Ersatz für Gyrosystem, keine WM-3 bei Dauerfeuer, Schussrichtung ändern ist eine Bewegung

=> halbe Handlung

+ Standhalterung: Aufbauen 3 Runden, Abbauen 1 Runde

+ Schwebehalterung: Aufbauen 1 Runde, Abbauen 1 Runde

### **Deckungsregel**

Teilweise Deckung => WM -4 zum Treffen, Schaden x2 wenn getroffen (empfindliche Stelle)

### **Überraschungsangriff**

Überraschtes Opfer macht Reflex-Wurf für normales Handeln, sonst erst nächste Runde handlungsfähig (auch keine Ausweichwürfe).

## Trefferzone

1w12	Trefferzone
1	Kopf
2	Rumpf
3	Linkes Bein
4	Rechtes Bein
5	Linker Arm
6	Rechter Arm
7-12	Kein zus. Effekt

### Kopf

LP-Verlust	Verletzung
1	Entstellt
2	Betäubt
3	Leichte Blutung
4	Schwere Blutung
5	Organ
6	Abtrennung

### Rumpf

LP-Verlust	Verletzung
1	Kein Effekt
2	Betäubt
3	Leichte Blutung
4	Schwere Blutung
5	Organ
6	Abtrennung

### Arme / Beine

LP-Verlust	Verletzung
1	Geprellt
2	Verstaucht
3	Leichte Blutung
4	Starke Blutung
5	Verkrüppelt
6	Abtrennung

- Entstellt: Charisma -1, Schönheits-OP
- Geprellt: Körperteil für 1w12 Runden nicht benutzbar, wenn Bein BEW halbiert.
- Betäubt: 1w12 Runden bewusstlos
- Verstaucht: Körperteil für 1w12 Stunden nicht benutzbar, wenn Bein BEW halbiert.
- Leichte Blutung: Körperteil nicht benutzbar / wehrlos, -1 LEP/Runde bis Erste Hilfe, Ruhe
- Schwere Blutung: Körperteil nicht benutzbar / wehrlos, -2 LEP/Runde bis Erste Hilfe, OP
- Organ: bewusstlos, -2 LEP/Runde bis Erste Hilfe, OP
- Verkrüppelt: Körperteil nicht benutzbar, -2 LEP/Runde bis Erste Hilfe, kein Ersatz
- Abtrennung: Kopf/Rumpf => tot, Arm/Bein => -3 LEP/Runde bis Erste Hilfe

## Patzertabelle

### Fernkampf

1w12	Auswirkung
1-5	Keine Auswirkungen
6	Stolpern + Hinfallen
7	Waffe fällt aus der Hand auf den Boden
8	Waffe fällt aus der Hand, landet 1w6 m entfernt
9	Freund wird getroffen
10	Treffer / Querschläger ins eigene Bein (nicht kritisch)
11	Ladehemmung, 1 Runde
12	Waffe beschädigt, SW Schaden

### Nahkampf

1w12	Auswirkung
1-5	Keine Auswirkungen
6	Stolpern + Hinfallen
7	Waffe fällt aus der Hand auf den Boden / waffenlos od. ähnl.=> nächster Angriff verfällt
8	Waffe fällt aus der Hand, landet 1w6 m / waffenlos od. ähnl.=> nächster Angriff verfällt
9	Freund wird getroffen
10	Treffer ins eigene Bein (nicht kritisch)
11	Hand 1w6 Runden geprellt.
12	Waffe beschädigt, Hand 1w6 Rd. geprellt

## Verletzungen und Heilung

### Wunden heilen:

Speedheal (A): +2w6 LEP in 1 Minute = 10 Runden, LEP $\geq$ 0, kein LEP-Verlust während Heilung

Troom (AA): +2w6 LEP, sofort

Erste Hilfe: +2 LEP (kritisch +1w6+2 LEP / -1w6 LEP), nur 1 Versuch, LEP  $\geq$  0

Biotech: +1w6 LEP, (kritisch +2w6 LEP / -1w6 LEP), nur 1x/Tag

Magie „Wunden Heilen“: 1w6 + (Stufe-1)LEP, sofort, LEP  $\geq$  0 (Blutmeister)

Magie „Lebenszone“: 1 LEP/Runde, Zone je nach Stufe, LEP  $\geq$  0 (Blutmeister)

Magie „Sonnenhand“: 2 LEP (später mehrere Wesen, mehr LEP), LEP  $\geq$  0 (Rydos-Mönch)

Magie „Energie wandeln“: 1 LEP/Stufe, nur Selbstheilung, Energiequelle (Energiecontroller)

Magie „Heiße Quellen des Berges“: 1 LEP/Stufe, nur Selbstheilung (Ros Kel-Ta)

Arctazianische Rüstung Prozedur "Heilung" 1 LEP/Stufe.10 min, nur Selbstheilung

### Natürliche Heilung:

1 LEP/Tag, Heilrate x2 wenn: Erste Hilfe, Heildroge Body Heal, Arctazianische Rüstung

### Instabiles Koma:

Koma = LEP <0

Instabil: jede Runde Rettungswurf gegen KON (negative LEP sind Modifikator), sonst -1 LEP

Stabilisieren (negative LEP sind Modifikator):

- Erste Hilfe => kein LEP Verlust mehr, 1 Versuch / Runde
- Magie „Stabilisieren“ => kein LEP Verlust mehr, alle Heilmethoden möglich, auch wenn LEP negativ

LEP gewinnen im stabilen Koma nur mit: Biotech, Natürliche Heilung, Heildroge Troom,

### Wiederbeleben:

LEP = -12 => tot

Wiederbeleben mit Biotech WM -6 und Biotech Ausrüstung, dauert 1 Minute

Magie "Wiederbeleben": Details siehe Zauberbeschreibung (Blutmeister)

Bei erfolgreicher Wiederbelebung => Stabiles Koma mit LEP -12:

1 Geisteskrankheit, Pro Minute im jenseits: dauerhaft LEP -1, INT -1 und Essenz -1

## Drogen:

Rettungswurf gegen die Wirkung auf Konstitution 1w12+KON > 12

(auf den Rettungswurf kann verzichtet werden, z.B. bei gewollten Wirkungen)

Name	Effekt	Dauer	Preis
Berserk (AA)	Wildheit, Ini+5, Nahkampf SW+4	1w6 Min	200 C
Blue Light (A)	Fernkampf +1, Ini+5	1w6 Min	200 C
Body Heal (A)	Heilrate verdoppelt auf 2 LEP/Tag	1 Tag	100 C
Deep Sleep (A)	Tiefschlaf, 2 Rettungswürfe	1w6 Min	50 C
Ereysaan (A)	Kon, Stä, Ges oder Ref +2	1w6 Stunden	400 C
Freez Mind	Alle WM -1, hemmt Magiefähigkeiten	1 Tag	20 C
Fuugash	stoppt Alterungsprozess	1w12+3 Jahre	100 kC
Mega Score (A)	Stärkt Immunsystem, +1 Rettungswurf	1 Stunde	50 C
Neurostop Plus (A)	Schmerzmittel	1 Tag	2 C
Neutral Plus (AA)	Neutralisiert Drogen/Gifte/Krankheitsinfekte EW 6 => erfolgreich	1 Runde	50 C
Nova Express (AA)	Einfach alles super! +1 Geisteskrankheit	1w6 Stunden	20 C
Oria-doon (A)	Superheildroge, Nebenwirkungen!	1 Stunde	50 kC
Speedheal (A)	Heilt 2w6 LEP, wenn 1 Min kein LEP-Verlust	1 Min	100 C
Troom (AA)	Heilt sofort 2w6 LEP	sofort	200 C
True Memory (A)(I)	Verhören +3	1w6 Stunden	500 C

## Abhängigkeit:

A: Nimmt der Charakter eine oder mehr Dosen pro Tag ein und dies über drei Tage lang, besteht die Möglichkeit einer Abhängigkeit. => Wurf gegen Abhängigkeit mit 1w12, 12 => abhängig)

AA: => sofort Wurf gegen Abhängigkeit mit 1w12, 12 => abhängig

## Gifte

Name	Effekt	Dauer	Preis
Langsames Zellgift (I)	-1 LEP/Runde	1w6 Runden	200 C
Zellgift (I)	-1w6 LEP, Wirkung nach 1w12 Runden	-	200 C
Schnelles Zellgift (I)	-1w6 LEP, Wirkung sofort	-	500 C
Halluzinogen (I)	Alle WM -3, Wirkung sofort	1w6 Runden	200 C
Paralysegift	Opfer betäubt, Wirkung sofort	1w6 Runden	100 C

## Zaubern

### Allgemein

Magier braucht für die gesamte Zauberdauer Sichtverbindung zum Ziel des Zaubers.

Magier benötigt 2 freie Hände, um die Beschwörungen durchzuführen.

Das Ziel des Zaubers muss für die ganze Zauberdauer innerhalb der Spruchreichweite sein.

Längere Zauber: Magier ist wehrlos (Treffer+4, kein Ausweichwurf)

Zauber scheitert automatisch, wenn der Magier beim Zaubern LEP verliert

### Zaubern

Erfolgswurf auf KEL, Abzug von 2xPAZ außer, wenn Zauber nur den Magier selbst betrifft oder mittels Berührung übertragen wird.

Zauber erfolgreich: => Wirkung tritt ein (ggf. Rettungswurf auf MAG zulässig)

Zauber misslungen => Spruch misslingt, ggf. besonderer Effekt siehe Spruchbeschreibung

Kritischer Erfolg (12) => +4 Spruchstufen, kein Rettungswurf zulässig

Kritischer Fehler (1) => Patzertabelle

### Kristallmagie

Kristalltyp	Stufe	Preis
weißer Kristall	+1 Stufe	1 kC
gelber Kristall	+2 Stufen	5 kC
roter Kristall	+3 Stufen	10 kC
grüner Kristall	+4 Stufen	50 kC
blauer Kristall	+5 Stufen	100 kC
violetter Kristall	+6 Stufen	500 kC
schwarzer Kristall	+7 Stufen	1 MC

### Zauberpatzertabelle

1w12	Trefferzone
1	Liste 1
2	Liste 2
3	Liste 3
4	Liste 4
5-12	Spruch misslingt

## Liste 1

1w12	Auswirkung
1	Nasenbluten: Für 1w6 Minuten blutet der Charakter aus der Nase.
2	Kälte: Die Lufttemperatur sinkt um 10°C.
3	Feueraugen: Die Augen des Charakter leuchten für 1w6 Stunden sehr Hell (ca. 2 Meter weit).
4	Zahnausfall: Dem Charakter fällt ein sichtbarer Zahn aus.
5	Haarausfall: Dem Charakter fallen alle Haare aus.
6	Knochenverformung: Eine magische Entladung verformen sich die Knochen des Charakters für immer. Würfel mit 1w6 welches Körperteil betroffen ist: 1 Arm, 2 Bein, 3-4 Hand, 5-6 Finger. Das Körperteil kann nicht mehr benutzt werden und müsste durch ein gentechnisches Körperteil ersetzt werden.
7	Blind: Die Augen des Charakters wachsen zu. Sie können durch eine normale Operation weder geöffnet werden.
8	Stumm: Der Mund des Charakters wächst zu. Durch eine normale Operation, kann dieser wieder geöffnet werden.
9	Taub: Die Ohren wachsen zu. Durch eine normale Operation, können diese wieder geöffnet werden.
10	Tätowierung: Ein Teil des Körpers wird durch Tätowierungen geschmückt. Die Tätowierungen sind schwarz und stellen Formen dar, die seiner Magie entspricht. Würfel mit 1w12 welches Körperteil betroffen ist: 1 Unterarm, 2 Oberarm, 3 Hand, 4 Schulter, 5 Rücken, 6 Hintern, 7 Brust, 8 Bauch, 9 Kopf, 10 Oberschenkel, 11 Unterschenkel, 12 Füße.
11	Schwäche: Der Charakter verliert einen Punkt Stärke für immer.
12	Dummheit: Der Charakter verliert einen Punkt Intelligenz für immer.

## Liste 2

1w12	Auswirkung
1	Alter: Der Charakter altert um 1w12 Jahre.
2	Jugend: Der Charakter verjüngt sich um 1w12 Jahre.
3	Farblos: Jegliche Farbpigmente des Charakters gehen für immer verloren.
4	Dunkel: Jegliche Farbpigmente des Charakters färben sich für immer schwarz.
5	Bunt: Jegliche Farbpigmente des Charakters färben sich für immer in eine zufällige Farbe. Bestimme die Farbe mit 1w6: 1 Rot, 2 Gelb, 3 Grün, 4 Blau, 5 Pink, 6 Grau.
6	Dick: Der Charakter wird dicker und nimmt 10 kg zu.
7	Dürr: Der Charakter wird dürrer und nimmt 10 kg ab.
8	Wachsen: Der Charakter wächst um 10 cm.
9	Schrumpfen: Der Charakter schrumpft um 10 cm.
10	Falsches Ziel: Der Spruch gelingt, aber der Charakter verzaubert das falsche Feld/Wesen. Vom ursprünglichen Ziel aus gesehen, wird das nächste mögliche Ziel verzaubert. Auch Freunde oder Feinde des Charakters, auch Unschuldige und sogar der Charakter selbst können dabei betroffen werden.
11	Rückkopplung: Es tritt eine leichte magische Rückkopplung ein, so das magische Blitze aus Augen, Ohren und Mund sprühen. Der Spruch ist gescheitert und der Charakter ist für 1w6 Minuten geschockt und erhält eine WM:-4 auf alle seine Erfolgswürfe.
12	Selbstentzündung: Der Charakter brennt von innen heraus. Er erleidet sofort und dann jede Runde einen Schaden von SW:6. Panzerung schützt nicht.



### Liste 3

1w12	Auswirkung
1	Kopfschmerzen: Durch eine konzentrierte Entladung magischer Energie in seinem Gehirn, kann der Charakter für die nächsten 1w6 Stunden nicht mehr zaubern. Er leidet unter Kopfschmerzen und ihm ist übel.
2	Bewusstseinsverlust: Es kommt zu einer starken magische Stauung im Gehirn des Charakters. Der Spruch ist gescheitert und der Charakter verliert für 1w6 Minuten das Bewusstsein.
3	Entladung: Es kommt zu einer magischen Entladung, die den gesamten Körper des Charakters in magische Blitze hüllt. Der Charakter erleidet einen Verlust von 1w6 Lebenspunkte.
4	Sich als Ziel: Der Charakter wird durch den Fluss der magischen Energie durch seinen Körper verwirrt und er verzaubert sich, anstatt sein Opfer. Wollte er ein Feld verzaubern, so verzaubert er das Feld auf dem er steht.
5	Wahnsinn: Der Charakter erliegt der magischen Macht die er entfesselt. Er ist begeistert, euphorisch, fühlt sich übermächtig und unzerstörbar. Der Charakter steht am Rand des Wahnsinns. Der Charakter muss nun einen Erfolgswurf „Intelligenz“ würfeln. Gelingt der Wurf, so misslingt nur der Spruch und der Charakter beruhigt sich wieder. Misslingt jedoch der Wurf, so erleidet der Charakter eine zufällig ausgewählten Geisteskrankheit (siehe „Die Seele“).
6	Nackt: Die gesamte Kleidung und Ausrüstung des Charakters fällt zu Boden.
7	Persönlicher Staub: Die komplette Kleidung und auch Ausrüstung des Charakters zerfällt zu Staub.
8	Licht: Der Charakter, seine Kleidung und seine Ausrüstung leuchten für 1w6 Stunden in hellem Licht. Das Licht besitzt eine Reichweite wie ein Scheinwerfer (50 m)

### Liste 4

1w12	Auswirkung
1	Insekten: Ein riesiger Schwarm von ca. 5000 fliegenden ungefährlichen Insekten umschwirrt den Charakter für einen Tag.
2	Wasser: Um den Charakter herum entsteht plötzlich 1000 Liter Wasser.
3	Blut: Um den Charakter herum entsteht plötzlich 1000 Liter Blut.
4	Papier: 10.000 kleine längliche Papierschnipsel entstehen um den Charakter herum, auf denen der Name und Bild des Charakters gezeichnet sind.
5	Staub: Um den Charakter herum entsteht plötzlich 10 Kubikmeter brauner Staub.
6	Blitz: Ein Energieblitz lässt jede Technik (Energiewaffen, Cyberware, Droiden, usw.) in 1w12 Meter Umkreis durchbrennen. Träger von technischen Geräten steht ein Rettungswurf gegen Magie zu.
7	Bitter: Jegliche Nahrung und Trinken in 1w12 Meter Umkreis wird bitter und schlecht.
8	Schleim: Jegliche Flüssigkeit innerhalb von 1w12*10 Meter Umkreis wird in ungenießbaren grünen Schleim verwandelt.

<b>9</b>	Feinde: Alle Personen und Kreaturen in 1w12 Meter Umkreis halten den Charakter als einen bedeutenden Feind. Jedes Wesen besitzt einen Rettungswurf gegen Magie dagegen. Alle Wesen greifen für 1w6 Runden den Charakter an. Auch wenn es sich um seine Freunde handelt.
<b>10</b>	Felsspalte: Unter dem Charakter zerreißt der Boden und es entsteht eine Felsspalte die 1w12 Meter lang und 1w12*2 Meter tief ist. Der Charakter muss einen Wurf für das Attribut Reflexe würfeln. Misslingt der Wurf, so fällt er in die Spalte. Entsteht die Spalte auf einem Raumschiff oder Raumstation, so erhält es 1w6 Strukturschäden.
<b>11</b>	Erdbeben: Durch ein kleines Erdbeben, erhalten alle Gebäude und auch der Boden kleine Risse. Entsteht das Erdbeben auf einem Raumschiff oder Raumstation, so erhält es 3 Strukturschäden.
<b>12</b>	Erbrechen: Der Charakter erbricht für 1w6 Minuten sein Essen. Dabei erbricht er sogar mehr, als es eigentlich möglich wäre. In dieser Zeit ist er nicht Handlungsfähig.

<b>9</b>	Feuer: Jedes offene Gewässer innerhalb von 1w12*10 Meter Umkreis fängt an zu brennen. Die Feuer gehen nach 1w6 Runden wieder aus.
<b>10</b>	Naturhass: Jede wachsende Pflanze, egal ob Baum, Gras, Gemüse oder Blumen in 1w12*10 Meter verfallen zu Staub.
<b>11</b>	Schockwelle: Jedes Wesen in 1w12 Meter Umkreis vom Charakter entfernt, wird durch eine Schockwelle umgeworfen, sofern dem Wesen ein Stärkewurf misslingt.
<b>12</b>	Plasmaentladung: Der Spruch gilt als gescheitert und die magische Energie die der Charakter in einen Spruch wandeln will, entlädt sich in eine Plasmablase. Es kommt auf dem Feld, auf dem der Charakter steht, zu einer Plasmaexplosion. Die Explosion hat einen Radius von 1w12 Meter und die Stufe des Spruches gilt als Schadenswert des Plasmas. Ein Magie-Rettungswurf steht keinem in diesem Bereich zu, jedoch ein Ausweichen-Wurf und Panzerung schützt.

# Fahrzeugkampf

## 3 Phasen:

Planungsphase, Aktionsphase und Feuerphase

### Planungsphase:

Eigengeschwindigkeit wählen. Bodenfahrzeug: 1 BEW = 15 BEW zu Fuß ( $v = \text{BEW} \cdot 9 \text{ km/h}$ ),

Flugzeug: 1 BEW = 8 BEW Fahrzeug = 120 BEW zu Fuß ( $v = \text{BEW} \cdot 72 \text{ km/h}$ )

Weltraum: 1 BEW = 1 ANE / Minute

Aktion wählen: Angriff, Normal, Flucht + Manöver wählen:

### Aktionsphase:

Erfolgswurf auf Aktion: Geschwindigkeitsmodifikator beachten

Raumschiff	Differenz: 0-2	Differenz: 3-5	Differenz: 6-8	Differenz: 9-11	Differenz: 12-14	Differenz: 15- ...
schneller als Gegner	0	+1	+2	+3	+4	+5
langsamer als Gegner	0	-1	-2	-3	-4	-5

Vergleich der Aktionen

Selber	Gegner				
	Kampf Gelungen	Kampf misslungen	Flucht Gelungen	Flucht misslungen	Normal
Angriff gelungen	+2 auf Treffen	+2 auf Treffen	Keine Flucht, -4 auf Treffen	+2 auf Treffen	+4 auf Treffen
Angriff misslungen	Keine WM	-4 auf Treffen	Kein Treffen möglich	Keine WM	Keine WM
Flucht gelungen	Keine Flucht, -4 auf Treffen	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich
Flucht misslungen	-4 auf Treffen	Keine WM	Kein Treffen möglich	Keine WM	-4 auf Treffen
Normal	Keine WM	Keine WM	Keine Treffen möglich	-4 auf Treffen	-4 auf Treffen

### Feuerphase:

Angriff mit Fernkampf-Wert + Spezialwaffe-„Zielsystemwaffe" + Neurolink

Modifikatoren aus Angriff/Flucht + Flugmanövern

Eigengeschwindigkeit	WM
Keine Bewegung	+2
K-BEW	0
M-BEW	-4
Booster eingesetzt	-8

Zielgröße	WM
GRO 1-10	0
GRO 11-100	+1
GRO 101-1000	+2
GRO 1001-∞	+3

Kritischer Erfolg: Schwerer Treffer beim getroffenen Fahrzeug. Es erhält drei zusätzliche Strukturtreffer

Kritischer Fehler: Die Waffe des Angreifers fällt für drei Runden aus

## Schaden

Schaden	Strukturtreffer
1-2	1
3-5	2
6-9	3
10-14	4
15-20	5
21-...	6

1w12	Strukturschaden
1-4	Kein Effekt
5-6	Antrieb
7	Bordelektronik
8	Panzerung
9	Waffe
10	Einrichtung
11	Ladung
12	Personen

### Antrieb

Mit jedem Treffer am Antrieb, erniedrigt sich der Maximal-Bewegungswert (M-BEW) um ein 1/5 des vollen Bewegungswertes, minimal jedoch ein Punkt. Somit ergibt sich, dass der Antrieb nach fünf Treffers vollständig zerstört ist. Mit der Erniedrigung des Maximal-Bewegungswerts, ergibt sich sofort auch einen neuen Kampf-Bewegungswert (K-BEW). Sinkt der Bewegungswert auf null, so ist das Fahrzeug bewegungsunfähig und darf keine Aktionen ausführen.

Bei Fahrzeugen die mehrere Antriebssysteme besitzen, muss zufällig ermittelt werden, welcher Antrieb getroffen wird.

Sinkt der Bewegungswert von Luftfahrzeugen, sowie Raumschiffen in Atmosphären, auf null, so stürzt das Fahrzeug ab (siehe unter "Abstürzen")

Besitzt das Fahrzeug keinen Antrieb mehr, so wird wie bei einen Treffer der Bordelektronik verfahren.

### Bordelektronik

Bei einem Treffer der Bordelektronik, werden wichtige Daten- und Energieleitungen des Fahrzeuges getroffen. Je Treffer erhalten der Pilot, Kopilot und alle anderen Mannschaftsmitglieder die Waffen oder Bedienungskonsolen des Fahrzeuges benutzen eine Wertmodifikation von -1 auf alle Erfolgswerte.

### Panzerungsdefekt

Bei dem Effekt des Panzerungsdefekts, ist die Panzerungsintegrität beeinträchtigt worden. Je Treffer, wird die Panzerung des Fahrzeuges um einen Punkt erniedrigt.

### Waffe

Bei einem Treffer an einer Waffe, so fällt diese dauerhaft aus. Um zu entscheiden welche Waffe ausfällt, würfeln beide Parteien (Schütze und das Ziel) einen 1w12. Die Partei mit dem höchsten Würfel Ergebnis darf aussuchen welche Waffe ausfällt. Ist das Ergebnis gleich, darf die getroffene Partei aussuchen.

Besitzt das Fahrzeug keine Waffen mehr, so wird wie bei einem Treffer der Einrichtung verfahren.

### Einrichtung

Bei einem Treffer einer Einrichtung fällt diese dauerhaft aus. Fahrzeugeinrichtungen sind die im Fahrzeug eingebauten Ausrüstungsteile und Einrichtungen. Eine Grundeinrichtung kann jedoch nicht ausfallen oder zerstört werden. Diese Fahrzeugeinrichtungen sind mit einem "G" gekennzeichnet.

Um zu entscheiden welche Einrichtung ausfällt, würfen beide Parteien (Schütze und das Ziel) einen 1w12. Die Partei mit dem höchsten Würfelergebnis darf aussuchen welche Einrichtung ausfällt. Ist das Ergebnis gleich, darf die getroffene Partei aussuchen.

Besitzt das Fahrzeug keine Einrichtung, wird ein Treffer der Ladung angenommen.

### Ladung

Bei einem Treffer der Ladung, wird diese schwer getroffen, so dass 10% der Ladung zerstört wird. Ist die Ladung in mehreren Innenversiegelungen unterteilt, wird zufällig die Innenversiegelung ausgesucht und dann die Ladung zerstört.

Besitzt das Fahrzeug keinen Laderaum, so wird wie bei einem Treffer von Personen verfahren.

### Personen

Alle Personen an Bord erhalten einen Schaden mit einem SW von 4. Getragene Panzerung schützt. Sind die Personen auf unterschiedliche Innenversiegelungen des Fahrzeuges unterteilt, so muss eine Versiegelung zufällig ausgesucht werden, in der dann alle Personen den Schaden erleiden. Übrigens gelten nicht nur Personen, sondern auch Droiden und niedere Wesen, wie einfache Kreaturen in diese Kategorie.

Befinden sich an Bord des Fahrzeuges keine Personen oder sie sind alle schon tot, so wird ein Treffer des Antriebes angenommen.

## **Raumschiffbewegung**

### **Warpfeldantrieb**

1 ANE (Astronomische Navigationseinheit) = 1,5 Mio. km

Warpantrieb 1 = 1 ANE / Minute = 25.000 km/s

=> Warpgeschwindigkeit 12 = Lichtgeschwindigkeit

Aufwärmen der Warpspulen 1w12 + 2 Runden (mit Sensoren leicht erkennbar)

### **Sprungantrieb**

Sprungreichweite in Sektoren = Computerstufe

Berechnen der Sprungkoordinaten: dauert 1w12 - Computerstufe in Minuten

Sprung muss innerhalb der nächsten 1w12+2 Runden ausgeführt werden, sonst Koordinaten ungültig

Raumschiff muss 2 Runden (12 Sekunden) still auf dem Punkt des Berechnungsbeginns stehen, Mindestabstand zu Planeten, Monden, etc. 1 ANE

=> Sprung wird mit einem Lichtblitz initiiert.

Sprungdauer: 21 Stunden, Zeit vergeht im Raumschiff genauso schnell wie im Realraum.

Zielgenauigkeit: 1w12 x 50 ANE (kritisch: 1 ANE / Patzertabelle)