

Entaria – Zusammenfassung Kampfregeln

Rundenablauf

- Kampfrunde = 6 Sekunden und wird in eine volle Handlung oder zwei halbe Handlungen unterteilt
- Reihenfolge der Handlungen bestimmt der Wert in Initiative. Zu Beginn des Kampfes würfelt jede Partie 1w12 + Initiative.

Handlungen

Halbe Handlung	Volle Handlungen
Mit einer Nahkampfwaffe angreifen	Laufen
Mit einer Fernkampfwaffe angreifen	Dauerfeuer
Gehen	Deckungsfeuer
Vom Gegner lösen	Einen einrunden Zauber ausführen
Nachsetzen	Den Gegner zu Fall bringen
Einen kurzen Zauber ausführen	Aus einer liegenden oder knienden Position aufstehen
Waffe oder Gegenstand ziehen	Sturmangriff
Wurfwaffe ziehen und werfen	
Waffe oder Gegenstand wechseln oder vom Boden aufheben	Rundumschlag
Waffe nachladen	Blockadehaltung
Tür öffnen oder schließen	Ausweichbewegung
Sich hinlegen oder knien	Verzögern
Gegner studieren	Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer
Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig	Gezielter Angriff
	Zurückdrängen im Nahkampf
Längere Handlungen	
Einen längeren Zauber ausführen (wehrlos)	
Einen Gegenstand benutzen (wehrlos)	

Treffen

- Treffen = 1w12+Fernkampf/Nahkampf gegen den 1w12+Ausweichen des Gegners. Zum Treffen muss Wurf höher sein, als Wurf des Gegners.
- Schaden = Schadenswert(SW) + 1w6. Im Nahkampf Bonus durch Stärke (Stä/2-2).
- Extremschaden=bei gewürfelter 6 erneuter 1w6 Wurf aufaddieren
- Verlust an Lebenspunkte (Lep) = Schaden – Panzerung

Bereichsfeuer

- Breite des Kegels = Meter vom Schützen zum Ziel
- Anzahl der Ziele im Bereich = erster Wert bei BEM
- Anzahl der Schüsse die abgegeben werden = zweiter Wert bei BEM

- Schütze würfelt nur einmal seinen Angriff.
- Jedes Ziel hat Rettungswurf Ausweichen
- Alle anderen Ziele im Bereich erhalten automatisch Schadenswert (ohne Schadenswurf) als Schaden ohne Ausweichen-Wurf

Modifikationen

Situation	Wertmodifikation
Fernkampfziel in Nahkampfreichweite	-5
Fernkampfziel in normaler Reichweite	+0
Fernkampfziel in extremer Reichweite	-5
Fernkampfziel in extremer Reichweite mit Bildvergrößerer	+0
Fernkampfziel außerhalb extremer Reichweite	Kein Treffen
Ziel teilweise verdeckt	-4
Ziel vollständig verdeckt	Kein Treffen
Ziel hinter leichter Deckung	WM:-3
Ziel hinter schwerer Deckung	Ziel Wehrlos aber Paz+2
Fernkampf in einen Nahkampf hinein	-4
Dauerfeuer	-3
Deckungsfeuer	-6
Blindes Feuern / Blinder Angriff	-6
Zielsysteme für Fernkampfwaffen	+1
Nahkampfangriff von Hinten	+1
Sturmangriff	-3
Kampf mit mehreren Waffen	-8
Gyrossystemwaffe ohne Gyrossystem	-6
Veränderliche Situation (Rauch, Nebel, usw.)	-1 bis -4
Gegner nur berühren	+5
Blockadehaltung	+6 Ausweichen
Ausweichbewegung	+4 Ausweichen
Ziel ist Wehrlos	+4

Schnellübersicht für den Einsatz von Kelnetik

1. Spruch wählen
2. Zauberreichweite einhalten
3. Zauberdauer abwarten (Umso höher die Stufe, umso länger diese Zeit)
4. Erfolgswurf für Kel ablegen (WM durch Komplexität des Spruches)
5. Gegebenenfalls besitzt einen Opfer Rettungswurf (RUK)
6. Wirkungsbereich prüfen
7. Effekt bestimmen. Schäden werden mit Schadenswert (SW)+16 bestimmt.
8. Auffüllzeit abwarten (Dauer ist abhängig vom Stufe des letzten Spruches)