

ENTARIA - Kampf-Referenzbogen

Vorbereitung

- Kampfrunde ist 6 Sekunden lang
- Position auf Karte bestimmen
- Kampfreihenfolge mit Initiative+1w20 festlegen

Rundenablauf

- Höchster Initiativwert bestimmt wer zu erst handeln darf.
- Handlung unterteilt sich in Volle Handlung oder zwei Halben Handlungen und einer Freien Handlung (siehe Tabelle).

Angriff

- Treffen: Erfolgswurf Fernkampf oder Nahkampf gegen Rettungswert Ausweichen
- Schaden: Schadenswert (SW)+1w6 (+Nahkampfschadensbonus im Nahkampf)-Panzerung

Entfernung

- Kernschuss 1 Feld: Nachteil auf Angriff
- Nah 2-4 Felder: normal angreifen
- Mittel 5-21 Felder: normal angreifen
- Weit 20-99 Felder: Nachteil auf Angriff
- Extrem 100 – 1000 Felder: 2x Nachteil auf Angriff

Deckung

- Teildeckung: Ausweichen und Panzerung +2
- Volldeckung: Angreifer erhält Nachteil auf Fernkampf und Ausweichen und Panzerung +5

Sonstiges

- Fernkämpfer erhält Nachteil, wenn Nahkämpfer ihn Reichweite.

Halbe Handlung (HH)	Volle Handlung (VH)	Längere Handlungen (LH)	Freie Handlung (FH)
Mit Nahkampfwaffe angreifen	Laufen	Längeren Zauber ausführen	Rufen, Kommandos, manche Talente
Mit Fernkampfwaffe angreifen	Dauerfeuer	Komplexen Gegenstand benutzen	
Waffenlos angreifen	Deckungsfeuer	Panzerung anziehen	
Gehen	Sturmangriff		
Lösen	Rundumschlag		
Gelegenheitsangriff	Blockadehaltung		
Sofortigen Zauber ausführen	Ausweichbewegung		
Waffe oder Gegenstand ziehen	Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer		
Wurfwaffe ziehen und werfen	Gezielter Angriff		
Waffe oder Gegenstand wechseln	Zurückdrängen im Nahkampf		
Waffe oder Gegenstand vom Boden aufheben	Abwarten		
Waffe nachladen	Helfen		
Tür öffnen oder schließen	Gegner studieren		
Positionsänderung	Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig		
Einen einfachen Gegenstand benutzen			
NanoHeilbot-Boost			