

# ENTARIA - Kampf-Referenzbogen

## Vorbereitung

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

## Rundenablauf

- Höchster Initiativewert 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)
Nahkampf	Mehrfachangriff	Längeren Zauber ausführen	Rufen, Kommandos, manche Talente
Fernkampf	Gegner studieren	Komplexen Gegenstand benutzen	
Waffenloser Kampf	Laufen	Panzerung anziehen	
Gehen	Dauerfeuer	NanoHeilbot-Boost	
Lösen	Stabilisieren	Erste Hilfe	
Sofortigen Zauber ausführen	Sturmangriff	Wiederbeleben	
Wurfangriff	Rundumschlag	Reparieren / Herstellen	
Interagieren	Blockadehaltung	Soziale Interaktion	
Positionsänderung	Ausweichbewegung	Deckungsfeuer	
Motiv erkennen	Distanzschuss		
Wissen abrufen	Gezielter Angriff		
Irritieren	Helfen		
Orientieren	Zurückdrängen		
Schildeinsatz	Abwarten		
	Verbergen		
	Untersuchen		
	Stehlen		
	Spur verfolgen		
	Einfachen Gegenstand benutzen		