

Einführungsregeln

Dieser Abschnitt beschreibt die grundlegenden Regeln von ENTARIA in einer knappen Aufführung. Weitere Regeln werden im Laufe der Mission "Y-Trade Inc." erklärt.

- **Attribute:** Jeder Charakter besitzt acht Attribute: Konstitution (Kon), Stärke (Stä), Geschick (Ges), Reflexe (Ref), Intelligenz (Int) Charisma (Cha), Fernkampf (Fer), und Nahkampf (Nah).
- **Erfolgswert:** Der Erfolgswert, kurz EW, bestimmt, wie gut oder schlecht ein Charakter etwas kann. Der Erfolgswert entspricht in der Regel einem Attribut.
- **Erfolgswurf:** Um nun zu prüfen, ob der Charakter seine Tätigkeit erfolgreich durchführt, wird ein Erfolgswurf abgelegt. Dazu wird ein zwanzigseitiger Würfel (kurz w20) gewürfelt und der Erfolgswert auf das Würfelergebnis aufaddiert.
- **Zielwert:** Der Zielwert (kurz ZW) spiegelt die Schwierigkeit dar, wie schwer es ist eine Tätigkeit durchzuführen. Dieser kann zwischen 5 (lachhaft leicht) bis 30 (geradezu unmöglich) liegen. Liegt das Ergebnis des Erfolgswurfes gleich oder über dem Zielwert, gilt der Wurf als erfolgreich. Liegt das Ergebnis darunter, war der Wurf ein Misserfolg.
- **Erfolgswürfe wiederholen:** Möchte ein Charakter oder auch ein anderer einen misslungenen Erfolgswurf wiederholen, so wird der Wurf mit Nachteil durchgeführt.
- **Nachteil:** Der Charakter wirft bei einem Erfolgswurf einen weiteren zwanzigseitigen Würfel und das niedrigste Ergebnis wird genutzt.
- **Vorteil:** Der Charakter wirft bei einem Erfolgswurf einen weiteren zwanzigseitigen Würfel und das höchste Ergebnis wird genutzt.
- **Vor- und Nachteile stapeln:** Es ist möglich, dass in einer Situation, der Charakter mehrfach Vorteil und Nachteil erhält. Für jeden Vorteil wird ein Nachteil ignoriert, aber es ist möglich mehrfach Vorteil oder Nachteil zu erhalten, sodass auch entsprechend mehrere Würfel gewürfelt werden.
- **Wertmodifikation:** Eine Wertmodifikation, kurz WM, stellt eine leichte Veränderung des Erfolgswertes dar und wird auf den Erfolgswurf aufaddiert, beziehungsweise abgezogen, wenn der Wert negativ ist.
- Ein **kritischer Fehler** geschieht, wenn der Würfelwurf eine 1 zeigt. Dieser Wurf gilt immer als Misserfolg, wobei das Resultat immer schlechter ausfällt als ein normaler Misserfolg. Die Gruppe erhält einen Impuls.
- Ein **kritischer Erfolg** geschieht, wenn der Würfelwurf eine 20 zeigt. Dieser Wurf gilt immer als Erfolg, wobei das Resultat immer besser ausfällt als ein normaler Misserfolg. Die Gruppe erhält einen Impuls.
- **Impuls:** Die Gruppe kann beliebig viel Impuls sammeln. Zu Beginn der Spielrunde, entspricht der Pool an Impuls die Anzahl der Charakter, die an der Mission teilnehmen. Bei jedem kritischen Erfolg oder kritischen Fehler wächst der Pool an Impuls um eins an. Wenn ein Charakter an der Reihe ist, kann er vor, während oder nach seiner Handlung einen Impuls einsetzen. Für den Impuls erhält er einen der folgenden Effekte:
 - Einen Erfolgswurf oder Rettungswurf erneut würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

- Der Charakter erhält Teildeckung, auch wenn die Umgebung nicht dafür ausgelegt ist.
- Der Charakter führt sofort, die Handlung Lösen aus.
- Der Charakter ignoriert den Einfluss durch die Umgebung, wie Teildeckung, Hindernisse, Gravitation, Wetterverhältnisse, Dunkelheit, Rauch oder Ähnliches.
- 2 Impuls: Ein Wesen in Sichtweite erhält den Zustand Abgelenkt, bis zum Ende seiner nächsten Handlung.
- 5 Impuls: Der Charakter kann eine zusätzliche Halbe Handlung durchführen.
- Auch der **Spielleiter kann einen Impuls nutzen**, um einem Nichtspielercharakter, den er steuert, einen der oben genannten Bonus zu geben. Der Spielleiter sammelt dafür vorher jedoch keinen Impuls, sondern kann jederzeit einen Impuls einsetzen. Für jeden Impuls, den er einsetzt, erhält die Charaktergruppe als Ausgleich einen Impuls.
- **Ausruhen**: Mit Ausruhen schläft der Charakter eine Zeit lang und regeneriert in dieser Zeit den Wert in dem Attribut Konstitution an Lebenspunkte.
- **Kontakte**: Jeder Charakter besitzt einen oder mehrere Kontakte. Die Daten teilen sich auf einen gesellschaftlichen Bereich, der Macht und Beziehungsstärke.
 - Die Macht reicht von 1 geringen Einfluss auf den gesellschaftlichen Bereich bis 6 mit einem hohen Einfluss.
 - Die Beziehungsstärke beschreibt das Verhältnis zum Charakter von 1 mit einer losen Bekanntschaft bis 6 mit einer hohen Bindung.

Kampf Regeln

Werden in der Mission erklärt.

- **Reihenfolge bestimmen**: Jeder Charaktere würfelt einen zwanzigseitigen Würfel und addieren seine eigene Initiative hinzu. Der Charakter mit der höchsten Initiative kann handeln. Danach ist der zweithöchste an der Reihe. Die Gegner, die vom Spielleiter gesteuert werden, sind bei dem Initiativewert 10 an der Reihe,
- **Handlung wählen**: Wenn der Charakter an der Reihe ist, kann er eine Volle Handlung oder zwei Halbe Handlungen durchführen. Auf Übersichtskarte mit den Handlungen gibt es eine Übersicht aller Handlungen. Hier einige typischen Handlungen:
 - **Handlung Gehen (Halbe Handlung)**: Der Charakter kann sich, entsprechend seiner Bewegungsweite, Anzahl von Zonen bewegen: Üblich = 1 Zone, Schnell = 2 Zonen, Sehr Schnell = 3 Zonen. Der Charakter kann sich dabei immer nur von Zone zu Zone in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegen, jedoch nicht in diagonalen Richtung. Befindet sich ein Gegner in der Zone, so stoppt, seine Bewegung automatisch.
 - **Lösen (Volle Handlung)**: Der Charakter kann sich in eine benachbarte Zone bewegen.
 - **Handlung Nahkampf (Halbe Handlung)**: Der Charakter kann ein Ziel, das sich auf der gleichen Zone befindet, wie er selbst mit einer Nahkampfwaffe angreifen. Dazu würfelt der Charakter einen zwanzigseitigen Würfel und addiert sein

Attribut Nahkampf hinzu. Das Ergebnis muss gleich oder höher als der Wert Ausweichen des Gegners sein. Gelingt der Wurf, so kommt es zur Schadensermittlung.

- **Handlung Fernkampf (Halbe Handlung):** Der Charakter prüft zuerst, ob sein Ziel innerhalb seiner Reichweite liegt. Nah = 1 Zone, Mittel = bis zu 3 Zonen, Weit = bis zu 10 Zonen und Extra bis zu 1 km weit. Liegt das Ziel in der gleichen Zone wie der Charakter, so ist er abgelenkt und erhält Nachteil auf seinen Erfolgswurf. Besitzt das Ziel Teildeckung, so erhöht sich der Wert für Ausweichen und Panzerung um +2. Besitzt das Ziel eine Volldeckung, dann sogar um +5 und der Angreifer erhält Nachteil auf seinen Erfolgswurf. Um das Ziel zu treffen, würfelt der Charakter einen zwanzigseitigen Würfel und addiert sein Attribut Fernkampf hinzu. Das Ergebnis muss gleich oder höher als der Wert Ausweichen des Gegners sein. Gelingt der Wurf, so kommt es zur Schadensermittlung.
- **Ausweichbewegungen (Volle Handlung):** Der Charakter erhält WM:+5 auf Ausweichen bis zum Anfang seiner Handlung in der nächsten Kampfrunde.
- **Positionsänderung (Halbe Handlung):** Der Charakter steht aus einer liegenden oder knienden Position auf, oder er kniet oder legt sich hin. Wenn es die Umgebung zulässt, kann er dabei auch in Deckung gehen, wie eine Teil- oder Volldeckung, oder er kann eine Volldeckung aufgeben.
- **Interagieren (Halbe Handlung):** Der Charakter interagiert mit einem Gegenstand, wie zum Beispiele eine Waffe ziehen oder diese wegstecken.
- **Verbergen (Volle Handlung):** Möchte der Charakter sich vor jemanden verstecken, schleichen oder tarnen, bedarf es eine passende Umgebung, wo dies auch funktioniert. Dazu würfelt der Charakter einen Erfolgswurf Geschick gegen ZW:15 oder den Rettungswert Geist einer Person in der Nähe. Gelingt der Wurf, so erhält der Charakter den Zustand Unentdeckt.
- **Erste Hilfe (Längere Handlung):** Der Charakter mit einem Medkit hilft 10 Minuten einer verletzten Person und heilt dieser einen Lebenspunkt. Auf dieser Weise kann einer verletzten Person nur einmal in der Stunde geholfen werden.
- **NanoHeilbot-Boost (Längere Handlung):** Einmal nach dem Ausruhen, heilt das Wesen innerhalb von 10 Minuten, sofern es NanoHeilbots besitzt, 1w6 Lebenspunkten.
- **Schadensermittlung:** Der Charakter würfelt einen sechsseitigen Würfel und addiert den Schadenswert (SW) der Waffe hinzu. Viele Waffen besitzen noch spezielle Attribute, die noch beachtet werden müssen. Von dem Ergebnis des Wurfes, wird die Panzerung des Zieles abgezogen. Der Restwert ist der Schaden und wird von den Lebenspunkten des Zieles abgezogen.
- Sinken die **Lebenspunkte auf null**, so gilt der Gegner als Tod. Sinken die Lebenspunkte des Charakters auf null, so erhält er die Zustände Bewusstlos.
- Sinken die **Lebenspunkte unter null**, also -1 oder niedriger, so erhält der Charakter den Zustand Sterbend.
- Zustände: Es gibt einige Zustände, die den Zustand eines Charakters näher beschreiben. Hier eine Auswahl.

- **Abgelenkt:** Der Charakter erhält Nachteil auf alle seine Erfolgswürfe.
- **Bewusstlos:** Mit der Bewusstlosigkeit kann er keine Handlungen mehr ausführen, es liegt auf dem Boden, ist Wehrlos
- **Erschöpft:** Mit diesem Zustand erhält der Charakter eine WM:-1 auf alle Erfolgswürfe und Rettungswürfe. Der Charakter kann diesen Zustand mehrfach erhalten und kann diesen nur durch Ausruhen verlieren.
- **Liegend:** Das Wesen erhält den Zustand Wehrlos und es kann sich nur kriechen fortbewegen. Bei dem Einsatz von einhändigen Nahkampfwaffen erhält der Charakter Nachteil und zweihändige Nahkampfwaffen können nicht eingesetzt werden.
- **Sterbend:** Das bedeutet, dass der Charakter automatisch die Zustände Bewusstlos und Verletzt erhält.
- **Geschützt:** Der Wesen erhält eine WM:+10 auf den Rettungswert Ausweichen.
- **Zustand Unentdeckt:** Das Wesen ist versteckt oder auf anderer Weise von anderen Wesen nicht zu entdecken, sodass es nicht direkt verzaubert oder angegriffen werden kann und es erhält den Zustand Geschützt.
- **Verletzt:** Durch den Zustand Verletzt, verliert der Charakter jede Runde einen Lebenspunkt.
- **Wehrlos:** Angriffe auf den Charakter werden mit Vorteil durchgeführt.
- Ein anderer Charakter kann eine sterbende Person mit der **Handlung Stabilisieren (Volle Handlung)**, versuchen zu helfen. Dazu führt es einen Erfolgswurf Intelligenz gegen den Zielwert von 15 würfeln. Dabei gilt jedoch, dass die negativen Lebenspunkte, als negative Modifikation auf den Erfolgswurf gilt. Ist der Wurf erfolgreich, ist der Sterbende stabilisiert und verliert den Zustand Sterbend.
- **Kritischer Erfolg:** Wird ein kritischer Erfolg beim Angriff gewürfelt, eine 20 auf dem zwanzigseitigen Würfel, hat der Charakter auf jeden Fall getroffen. Der Schadenswert der Waffe wird verdoppelt und es tritt ein Schadensarteffekt (SAF) ein. Zusätzlich erhält der Charakter einen Impuls.
- **Kritischer Fehler:** Wird ein kritischer Fehler beim Angriff gewürfelt, eine 1 auf dem zwanzigseitigen Würfel, hat der Charakter auf keinen Fall getroffen. Alle weitere Handlungen verfallen für diese Runde, der Charakter erhält den Zustand Erschöpft und wenn er mit einer Fernkampfwaffe angegriffen hat, so ist das Magazin nun leer. Weiterhin erhält der Charakter einen Impuls.
- **Schadensarten:** Jede Waffe verursacht eine bestimmte Schadensart wie Stichschaden, Hiebschaden, Wuchtschaden, Giftschaden, Feuerschaden, Kälteschaden, Stahlungsschaden, Nekroschaden, Mentalschaden, Energieschaden und Chemieschaden.
- **Resistenz, Empfindlichkeiten, Immunität:** Einige Wesen besitzen eine Resistenz gegen eine Schadensart (der Schaden wird halbiert), eine Empfindlichkeit (der Schaden wird verdoppelt) oder eine Immunität (der Schaden wird ignoriert).
- **Waffenattribute:** Viele Waffen besitzen spezielle Waffenattribute, die bei den Charakteren oder Gegner erklärt sind.

- **Schadensarteffekt (SAF):** Bei einem kritischen Erfolg wird der Schadensarteffekt (kurz SAF) ausgelöst, der abhängig von der Schadensart ist. Der SAF ist bei der Waffe beschrieben.
 - **Stichschaden:** Das Wesen leidet unter dem Zustand Verletzt. Das Wesen kann am Ende seiner Handlung versuchen, mit einem Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15 diesem Zustand zu verlieren. Erleidet das Wesen durch diesen Treffer auf einmal 10 oder mehr Schaden, so wird zusätzlich ein Ziel hinter dem Wesen getroffen.
 - **Hiebschaden:** Das Wesen leidet unter dem Zustand Betäubt. Das Wesen kann am Ende seiner Handlung versuchen, mit einem Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15 diesem Zustand zu verlieren. Erleidet das Wesen durch diesen Treffer auf einmal 10 oder mehr Schaden, erhält es stattdessen den Zustand Bewusstlos.
 - **Wuchtschaden:** Das Wesen wird zu Boden geschleudert und erhält den Zustand Liegend. Durch die Handlung "Positionsänderung", verliert das Wesen diesen Zustand. Erleidet das Wesen durch diesen Treffer auf einmal 10 oder mehr Schaden, so wird es in eine benachbarte Zone zurückgeworfen.
 - **Feuerschaden:** Das Wesen leidet unter dem Zustand Verletzt. Das Wesen kann am Ende seiner Handlung versuchen, mit einem Rettungswurf Geschick gegen ZW:15 diesem Zustand zu verlieren.