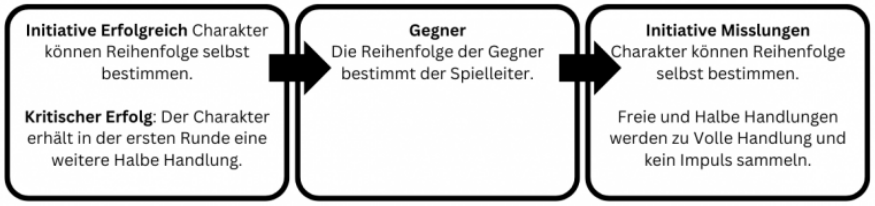
ENTARIA - Kampf-Referenzbogen

Vorbereitung

- Kampfrunde ist 6 Sekunden lang
- Position auf Zonen-Karte bestimmen
- Kampfreihenfolge mit Erfolgswurf Initiative bestimmen

Rundenablauf



Handlungen

- Handlung unterteilt sich in Volle Handlung oder zwei Halbe Handlungen und einer Freien Handlung (siehe Tabelle).

Angriff

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

Entfernung

- Selbst / Berührung / Gleiche Zone = normaler Angriff
- Nah, benachbarte Zone = normaler Angriff
- Mitte, bis 3 Zonen = normaler Angriff
- Weit, bis 10 Zonen = 1x Nachteil
- Extrem, bis 100 Zonen = 2x Nachteil

Deckung

- Teildeckung: Verteidigung und Panzerung +2
- Volldeckung: Verteidigung und Panzerung +5, Zustände *Schemenhaft* und *Bewegungslos*

Sonstiges

- Fernkämpfer erhält Zustand *Abgelenkt*, wenn Gegner in gleicher Zone

Halbe Handlung (HH)	Volle Handlung (VH)	Längere Handlungen (LH)	Freie Handlung (FH)
Fernkampf	Abwarten	Erste Hilfe	Einstecken
Gehen	Angriffsposition	Komplexen Gegenstand nutzen	Fallen lassen
Geschwindigkeit wählen	Andocken / Starten / Landen	Längeren Zauber	Panzerung aufgeben
Interagieren	Ausweichbewegungen	NanoHeilbot-Boost	Rufen
Kontrolle	Blockadehaltung	Panzerung anziehen	
Kurzfristiger Zauber	Dasher	Reparieren / Herstellen	
Motiv erkennen	Dauerfeuer	Soziale Interaktion	
Nahkampf	Deckungsfeuer	Wiederbeleben	
Positionsveränderung	Distanzschuss		
Schildeinsatz	Einfachen Gegenstand nutzen		
Waffenloser Kampf	Flucht		
Wissen abrufen	Gegner studieren		
Wurfwaffe	Gezielter Angriff		
	Helfen		
	Jagd		
	Laufen		
	Lösen		
	Mechanismus umgehen		
	Mehrfachangriff		
	Orientieren		
	Rammen		
	Rundumschlag		
	Schneller Zauber		
	Spur verfolgen		
	Stabilisieren		
	Stehlen		
	Sturmangriff		
	Übernahme		
	Untersuchen		
	Verbergen		
	Zurückdrängen		

© 2024 Sebastian Schenck - www.entaria.de