

Entaria Kampfbegriffe Zusammenfassung

Personenkampf

Zeitbegriffe

1 Kampfrunde = 6 Sek, Initiativwert entscheidet über Reihenfolge

2 halbe Handlungen / 1 ganze Handlung / Längere Handlung (mehrere Runden)

Treffer

Treffer: Angriffswert = Talentwert + 1w12

Ausweichen: Ausweichen + 1w12 ≥ Angriffswert

Schaden: SW der Waffe + 1w6 – PAZ der Rüstung (Rumpf)

Kritischer Treffer (12): Schaden geht auf einen Körperteil und macht direkt Schaden, Tabelle

Kritischer Fehler (1): Patzertabelle

Handlungen

Halbe Handlung	Volle Handlungen
Angriff mit Nahkampfwaffe / Fernkampfwaffe	Gezielter Angriff
Wurfaffe ziehen und werfen	Dauerfeuer
kurzen Zauber	Deckungsfeuer
Waffe / Gegenstand ziehen	Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer
Waffe / Gegenstand wechseln oder aufheben	Sturmangriff (2 x BEW + 1 Angriff WM-3)
Waffe nachladen	Rundumschlag (bis 4 Gegner)
Gehen (1 x BEW), Tür öffnen / schließen	Zurückdrängen im Nahkampf
Hinlegen oder hinknien	Gegner zu Fall bringen
Gegner studieren	Einrunden Zauber
	Blockadehaltung (+6 gegen Nahkampf)
	Ausweichbewegung (+4 Ausw.)
Längere Handlungen	Verzögern (Warten, Reflexwurf)
Längere Zauber	Laufen (3 x BEW)
Gegenstand benutzen	Aufstehen

Modifikatoren

Situation	WM	Situation	WM
Fernkampfangriff auf einen Meter (außer Handfeuerwaffen)	nicht möglich	Gyrossystemwaffe ohne Gyrosystem / mobile Halterung	-6
Fernkampf in einen Nahkampf hinein	-4	Blindes Feuern / Blinder Angriff	-6
Fernkampf aus Nahkampf heraus	-4	Zielsysteme für Fernkampfwaffen	+1
Ziel in extremer Reichweite	-5	Nahkampfangriff von Hinten	+1
Ziel in extremer Reichweite mit Bildvergrößerer	0	Veränderliche Situation (Rauch, Nebel, usw.)	-1 bis -4
Dauerfeuer (mobile Halterung)	-3 (0)	Kampf mit mehreren Waffen	-8
Sprungangriff (+Akrobatik)	-3 (0)	Sturmangriff	-3
Ziel teilweise verdeckt	-4	Gegner nur berühren	+5
Ziel vollständig verdeckt	kein Treff.	Blockadehaltung (Nahkampf)	+6 Ausw.
Wehrloses Opfer	+4	Ausweichbewegung	+4 Ausw.

Scharfschießen

Volle Handlung, Erfolgreiche Probe auf Fernkampf und Scharfschießen => wenn beide erfolgreich SW der Waffe verdoppelt. 1 weitere Runde Zielen => Zielen auf Körperteil möglich (wehrlos da längere Handlung).

Gezielter Angriff

Volle Handlung, Trefferzone ankündigen => 2 erfolgreiche Angriffwürfe (2 Ausweichwürfe) => bei Treffer wird der jeweilige Körperteil getroffen => es gilt nur die Rüstung des jeweiligen Körperteils (kein kritischer Treffer!).

Waffenmeister (Fertigkeit)

Es wird eine Erschwernis beim Treffen festgelegt, die dann auf den Schaden aufaddiert wird.

Dauerfeuer

(Vollen Handlung) Bereichsfeuer, Erzeugt einen kegelförmigen Schussbereich
nur 1 Erfolgswurf mit WM-3 (außer mobile Waffenhalterung), keine Zielverbesserungssysteme, keine kritischen Schäden, trifft alle Personen im Schusskegel, Munitionsverbrauch gem. BEM. BEM der Waffe gibt an, wieviele Gegner verstärkt beschossen werden können (SW+1w6, wenn Ausweichwurf gelingt nur SW als Schaden), alle anderen Personen (Freund und Feind im Wirkungsbereich erleiden SW Schaden.

Geräte, Einrichtung und Wände im Schussbereich des Dauerfeuers nehmen automatisch Schaden (z.B. Computer, Steuerkonsolen, Leitungen, Glasscheiben etc.) => immer darauf achten, worauf man feuert!

Deckungsfeuer

(Vollen Handlung) Bereichsfeuer, Erzeugt einen kegelförmigen Schussbereich
nur 1 Erfolgswurf mit WM-3 (außer mobile Waffenhalterung), keine Zielverbesserungssysteme, keine kritischen Schäden. Doppelter Munitionsverbrauch gem. BEM.
trifft alle Personen im Schusskegel, wenn Erfolgswurf > 12 nötig, sonst nur Personen, die sich ins Deckungsfeuer hineinbewegen, alle getroffenen Personen (Freund und Feind im Wirkungsbereich erleiden SW Schaden.

Geräte, Einrichtung und Wände im Schussbereich des Dauerfeuers nehmen automatisch Schaden (z.B. Computer, Steuerkonsolen, Leitungen, Glasscheiben etc.) => immer darauf achten, worauf man feuert!

Trefferzone

1w12	Trefferzone
1	Kopf
2	Rumpf
3	Linkes Bein
4	Rechtes Bein
5	Linker Arm
6	Rechter Arm
7-12	Kein zus. Effekt

Kopf

LP-Verlust	Verletzung
1	Entstellt
2	Betäubt
3	Leichte Blutung
4	Schwere Blutung
5	Organ
6	Abtrennung

Rumpf

LP-Verlust	Verletzung
1	Kein Effekt
2	Betäubt
3	Leichte Blutung
4	Schwere Blutung
5	Organ
6	Abtrennung

Arme / Beine

LP-Verlust	Verletzung
1	Geprellt
2	Verstaucht
3	Leichte Blutung
4	Starke Blutung
5	Verkrüppelt
6	Abtrennung

- Entstellt: Charisma -1, Schönheits-OP
- Geprellt: Körperteil für 1w12 Runden nicht benutzbar, wenn Bein BEW halbiert.
- Betäubt: 1w12 Runden bewusstlos
- Verstaucht: Körperteil für 1w12 Stunden nicht benutzbar, wenn Bein BEW halbiert.
- Leichte Blutung: Körperteil nicht benutzbar / wehrlos, -1 LEP/Runde bis Erste Hilfe, Ruhe
- Schwere Blutung: Körperteil nicht benutzbar / wehrlos, -2 LEP/Runde bis Erste Hilfe, OP
- Organ: bewusstlos, -2 LEP/Runde bis Erste Hilfe, OP
- Verkrüppelt: Körperteil nicht benutzbar, -2 LEP/Runde bis Erste Hilfe, kein Ersatz
- Abtrennung: Kopf/Rumpf => tot, Arm/Bein => -3 LEP/Runde bis Erste Hilfe

Patzertabelle

Fernkampf

1w12	Auswirkung
1-5	Keine Auswirkungen
6	Stolpern + Hinfallen
7	Waffe fällt aus der Hand auf den Boden
8	Waffe fällt aus der Hand, landet 1w6 m
9	Freund wird getroffen
10	Treffer / Querschläger ins eigene Bein (nicht kritisch)
11	Ladehemmung, 1 Runde
12	Waffe beschädigt, SW Schaden

Nahkampf

1w12	Auswirkung
1-5	Keine Auswirkungen
6	Stolpern + Hinfallen
7	Waffe fällt aus der Hand auf den Boden / waffenlos od. ähnl.=> nächster Angriff verfällt
8	Waffe fällt aus der Hand, landet 1w6 m / waffenlos od. ähnl.=> nächster Angriff verfällt
9	Freund wird getroffen
10	Treffer ins eigene Bein (nicht kritisch)
11	Hand 1w6 Runden geprellt.
12	Waffe beschädigt, Hand 1w6 Rd. geprellt

Verletzungen und Heilung

Wunden heilen:

Speedheal (A): +2w6 LEP in 1 Minute = 10 Runden, LEP \geq 0, kein LEP-Verlust während Heilung

Troom (AA): +2w6 LEP, sofort

Erste Hilfe: +2 LEP (kritisch +1w6+2 LEP / -1w6 LEP), nur 1 Versuch, LEP \geq 0

Biotech: +1w6 LEP, (kritisch +2w6 LEP / -1w6 LEP), nur 1x/Tag

Magie „Wunden Heilen“: 1w6 + (Stufe-1)LEP, sofort, LEP \geq 0 (Blutmeister)

Magie „Lebenszone“: 1 LEP/Runde, Zone je nach Stufe, LEP \geq 0 (Blutmeister)

Magie „Sonnenhand“: 2 LEP (später mehrere Wesen, mehr LEP), LEP \geq 0 (Rydos-Mönch)

Magie „Energie wandeln“: 1 LEP/Stufe, nur Selbstheilung, Energiequelle (Energiecontroller)

Magie „Heiße Quellen des Berges“: 1 LEP/Stufe, nur Selbstheilung (Ros Kel-Ta)

Arctazianische Rüstung Prozedur "Heilung" 1 LEP/Stufe.10 min, nur Selbstheilung

Natürliche Heilung:

1 LEP/Tag, Heilrate x2 wenn: Erste Hilfe, Heildroge Body Heal, Arctazianische Rüstung

Instabiles Koma:

Koma = LEP <0

Instabil: jede Runde Rettungswurf gegen KON (negative LEP sind Modifikator), sonst -1 LEP

Stabilisieren (negative LEP sind Modifikator):

- Erste Hilfe => kein LEP Verlust mehr, 1 Versuch / Runde
- Magie „Stabilisieren“ => kein LEP Verlust mehr, alle Heilmethoden möglich, auch wenn LEP negativ

LEP gewinnen im stabilen Koma nur mit: Biotech, Natürliche Heilung, Heildroge Troom,

Abhängigkeit:

A: Nimmt der Charakter eine oder mehr Dosen pro Tag ein und dies über drei Tage lang, besteht die Möglichkeit einer Abhängigkeit. => Wurf gegen Abhängigkeit mit 1w12, 12 => abhängig)

AA: => sofort Wurf gegen Abhängigkeit mit 1w12, 12 => abhängig

Fahrzeugkampf

3 Phasen:

Planungsphase, Aktionsphase und Feuerphase

Planungsphase:

Eigengeschwindigkeit wählen. Bodenfahrzeug: 1 BEW = 15 BEW zu Fuß ($v = \text{BEW} \cdot 9 \text{ km/h}$),

Flugzeug: 1 BEW = 8 BEW Fahrzeug = 120 BEW zu Fuß ($v = \text{BEW} \cdot 72 \text{ km/h}$)

Aktion wählen: Angriff, Normal, Flucht + Manöver wählen:

Aktionsphase:

Erfolgswurf auf Aktion: Geschwindigkeitsmodifikator beachten

Raumschiff	Differenz: 0-2	Differenz: 3-5	Differenz: 6-8	Differenz: 9-11	Differenz: 12-14	Differenz: 15- ...
schneller als Gegner	0	+1	+2	+3	+4	+5
langsamer als Gegner	0	-1	-2	-3	-4	-5

Vergleich der Aktionen

Selber	Gegner				
	Kampf Gelungen	Kampf mislungen	Flucht Gelungen	Flucht mislungen	Normal
Angriff gelungen	+2 auf Treffen	+2 auf Treffen	Keine Flucht, -4 auf Treffen	+2 auf Treffen	+4 auf Treffen
Angriff mislungen	Keine WM	-4 auf Treffen	Kein Treffen möglich	Keine WM	Keine WM
Flucht gelungen	Keine Flucht, -4 auf Treffen	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich
Flucht mislungen	-4 auf Treffen	Keine WM	Kein Treffen möglich	Keine WM	-4 auf Treffen
Normal	Keine WM	Keine WM	Keine Treffen möglich	-4 auf Treffen	-4 auf Treffen

Feuerphase:

Angriff mit Fernkampf-Wert + Spezialwaffe-„Zielsystemwaffe“ + Neurolink

Modifikatoren aus Angriff/Flucht + Flugmanövern

Eigengeschwindigkeit	WM
Keine Bewegung	+2
K-BEW	0
M-BEW	-4
Booster eingesetzt	-8

Zielgröße	WM
GRO 1-10	0
GRO 11-100	+1
GRO 101-1000	+2
GRO 1001-∞	+3

Kritischer Erfolg: Schwere Treffer beim getroffenen Fahrzeug. Es erhält drei zusätzliche Strukturtreffer

Kritischer Fehler: Die Waffe des Angreifers fällt für drei Runden aus

Schaden

Schaden	Strukturtreffer
1-2	1
3-5	2
6-9	3
10-14	4
15-20	5
21-...	6

1w12	Strukturschaden
1-4	Kein Effekt
5-6	Antrieb
7	Bordelektronik
8	Panzerung
9	Waffe
10	Einrichtung
11	Ladung
12	Personen

Antrieb

Mit jedem Treffer am Antrieb, erniedrigt sich der Maximal-Bewegungswert (M-BEW) um ein 1/5 des vollen Bewegungswertes, minimal jedoch ein Punkt. Somit ergibt sich, dass der Antrieb nach fünf Treffers vollständig zerstört ist. Mit der Erniedrigung des Maximal-Bewegungswerts, ergibt sich sofort auch einen neuen Kampf-Bewegungswert (K-BEW). Sinkt der Bewegungswert auf null, so ist das Fahrzeug bewegungsunfähig und darf keine Aktionen ausführen.

Bei Fahrzeugen die mehrere Antriebssysteme besitzen, muss zufällig ermittelt werden, welcher Antrieb getroffen wird.

Sinkt der Bewegungswert von Luftfahrzeugen, sowie Raumschiffen in Atmosphären, auf null, so stürzt das Fahrzeug ab (siehe unter "Abstürzen")

Besitzt das Fahrzeug keinen Antrieb mehr, so wird wie bei einen Treffer der Bordelektronik verfahren.

Bordelektronik

Bei einem Treffer der Bordelektronik, werden wichtige Daten- und Energieleitungen des Fahrzeuges getroffen. Je Treffer erhalten der Pilot, Kopilot und alle anderen Mannschaftsmitglieder die Waffen oder Bedienungskonsolen des Fahrzeuges benutzen eine Wertmodifikation von -1 auf alle Erfolgswerte.

Panzerungsdefekt

Bei dem Effekt des Panzerungsdefekts, ist die Panzerungsintegrität beeinträchtigt worden. Je Treffer, wird die Panzerung des Fahrzeuges um einen Punkt erniedrigt.

Waffe

Bei einem Treffer an einer Waffe, so fällt diese dauerhaft aus. Um zu entscheiden welche Waffe ausfällt, würfeln beide Parteien (Schütze und das Ziel) einen 1w12. Die Partei mit dem höchsten Würfel Ergebnis darf aussuchen welche Waffe ausfällt. Ist das Ergebnis gleich, darf die getroffene Partei aussuchen.

Besitzt das Fahrzeug keine Waffen mehr, so wird wie bei einem Treffer der Einrichtung verfahren.

Einrichtung

Bei einem Treffer einer Einrichtung fällt diese dauerhaft aus. Fahrzeugeinrichtungen sind die im Fahrzeug eingebauten Ausrüstungsteile und Einrichtungen. Eine Grundeinrichtung kann jedoch nicht ausfallen oder zerstört werden. Diese Fahrzeugeinrichtungen sind mit einem "G" gekennzeichnet.

Um zu entscheiden welche Einrichtung ausfällt, würfen beide Parteien (Schütze und das Ziel) einen 1w12. Die Partei mit dem höchsten Würfelergebnis darf aussuchen welche Einrichtung ausfällt. Ist das Ergebnis gleich, darf die getroffene Partei aussuchen.

Besitzt das Fahrzeug keine Einrichtung, wird ein Treffer der Ladung angenommen.

Ladung

Bei einem Treffer der Ladung, wird diese schwer getroffen, so dass 10% der Ladung zerstört wird. Ist die Ladung in mehreren Innenversiegelungen unterteilt, wird zufällig die Innenversiegelung ausgesucht und dann die Ladung zerstört.

Besitzt das Fahrzeug keinen Laderaum, so wird wie bei einem Treffer von Personen verfahren.

Personen

Alle Personen an Bord erhalten einen Schaden mit einem SW von 4. Getragene Panzerung schützt. Sind die Personen auf unterschiedliche Innenversiegelungen des Fahrzeuges unterteilt, so muss eine Versiegelung zufällig ausgesucht werden, in der dann alle Personen den Schaden erleiden. Übrigens gelten nicht nur Personen, sondern auch Droiden und niedere Wesen, wie einfache Kreaturen in diese Kategorie.

Befinden sich an Bord des Fahrzeuges keine Personen oder sie sind alle schon tot, so wird ein Treffer des Antriebes angenommen.