

# Fahrzeugkampf

- Bestimmung der Anfangsentfernung  
Geschwindigkeit(Meter/Kampfrunde)
- Einteilung der Steuerpoolwürfel  
(Würfel, die für die Steuerprobe zur Ermittlung des Manöverwertes genommen werden, sind nicht mehr für diese Sequenz verfügbar.)
- Bestimmung des Manöverwertes →  
Fahrzeugfaktor, Terrainfaktor, Geschwindigkeitsfaktor (aktuelle Geschw. geteilt durch 10), Fahrerfaktor (offene Steuerprobe) Alles addieren, jep.
- Ermittlung der Initiative →  
Relfexbooster etc. zählen nicht!  
Jeder würfelt Initiative (auch die Beifahrer).  
Fahrer mit Datenbuchsensteuerung erhalten einen Bonus von +1.  
Mitfahrer sind erst nach der ersten Ini-Sequenz des Fahrers dran.
- Ausführen der Handlungen / Folgen  
(zusätzlich zu den anderen möglichen Handlungen sind folgende komplexe Handlungen möglich : Bremsen/Beschleunigen, Manövrieren, Rammen, Verbergen, Einsatz von Waffen , Aufspüren.)
- Bestimmung von Geschwindigkeits-,  
Entfernungs- oder Terrainveränderungen
- nächste Kampfrunde

Fahrzeugschaden + Auswirkungen			
Art	Mod. für alle Würfe	Ini. Abzug	Geschw. abzug
Leicht	+ 1	- 1	Kein
Mittel	+ 2	- 2	25 %
Schwer	+ 3	- 3	50 %
Aufprallschaden (Rammen/Crash)			
Geschw. (m/KR)		Schadensniveau	
1 - 20		Leicht	
21 - 60		Mittel	
61 - 200		Schwer	
> 200		Totalschaden (Tot)	

Fahrzeugfaktoren (Step 3)	
Semiballistisches Flugzeug	- 25
ZHF/Suborbitalflugzeug	- 15
LTA / Zeppelin / Zug / Monorail / Yacht	- 10
Wohnwagen	- 7
Schwerer LKW	- 5
Limousine / Straßenbahn / leichter LKW / Van	- 3
Auto / Pick Up / Kl. Motorboot / Kleines Flugzeug	0
Hovercraft	+ 2

Fahrzeughandlungen (Step 5)	
Aufspüren → Sensorprobe mit folgenden Mod. .	
Bei Nichttriggern Wahrnehmungsprobe mit denselben Mod	
MW mehr als 1 des Gegners	- 2
MW mehr als 10 des Gegners	- 4
MW weniger als Gegner bis 10	+ 2
MW weniger als Gegner > 10	+ 4
Geschw. > als norm.	+ 4
Aktiviertes Autonav./Pilot	- Stufe
Riggerkontrollen	-2/Stufe
Gelände* offen	-1
Gelände* normal	0
Gelände* schwierig	+ 1
Gelände* unwegsam	+ 3
*(Das Gelände bezieht sich auf das des verbergenden Fahrzeugs)	
Fluchtbonus des verbergenden Fahrzeuges	+ Anzahl der Erfolge bei der Verbergenprobe

Manövrieren (Anzahl der Erfolge bei dieser Probe werden in der nächsten Phase zum Manöverwert addiert)	
Geschwindigkeit > als normal	+ 1
Aktives Autonav./Pilot	+ Stufe
Riggerkontrollen	-2/Stufe
Gelände* offen	-1
Gelände* normal	0
Gelände* schwierig	+ 1
Gelände* unwegsam	+ 3
*(Das Gelände bezieht sich auf das des verbergenden Fahrzeugs)	

Beschleunigen/Bremsen Manöverwert = MW	
MW mehr als 1 des Gegners	- 2
MW mehr als 10 des Gegners	- 4
MW weniger als Gegner bis 10	+ 2
MW weniger als Gegner > 10	+ 4
Pro Gegner ab dem 1. Fahrzeug	+ 1
Aktiviertes Autonav./Pilot	+ Stufe
Riggerkontrollen	-2/Stufe
Gelände* offen	-1
Gelände* normal	0
Gelände* schwierig	+ 1
Gelände* unwegsam	+ 3
*(Das Gelände bezieht sich auf das des verbergenden Fahrzeugs)	

Rammen Manöverwert = MW	
MW mehr als 1 des Gegners	- 2
MW mehr als 10 des Gegners	- 4
MW weniger als Gegner bis 10	+ 2
MW weniger als Gegner > 10	+ 4
Pro Gegner ab dem 1. Fahrzeug	+ 1
Aktives Autonav./Pilot	+ Stufe
Riggerkontrollen	-2/Stufe
Gelände* offen	-1
Gelände* normal	0
Gelände* schwierig	+ 1
Gelände* unwegsam	+ 3
*(Das Gelände bezieht sich auf das des verbergenden Fahrzeugs)	

Verbergen Manöverwert = MW	
MW mehr als 1 des Gegners	- 2
MW mehr als 10 des Gegners	- 4
MW weniger als Gegner bis 10	+ 3
MW weniger als Gegner > 10	+ 6
Pro Gegner ab dem 1. Fahrzeug	+ 1
Geschw. > als norm.	+ 2
Aktiviertes Autonav./Pilot	- Stufe
Riggerkontrollen	-2/Stufe
Gelände* offen	+ 4
Gelände* normal	+ 2
Gelände* schwierig	0
Gelände* unwegsam	- 2
*(Das Gelände bezieht sich auf das des verbergenden Fahrzeugs)	

## Manueller Einsatz von Waffen

Fahrzeugwaffen werden immer dann manuell eingesetzt, wenn aus einem Fahrzeug heraus geschossen wird, oder der Rigger die Waffe primär benutzt.

## Sensorgestützter Waffeneinsatz

Fahrzeugwaffen werden immer mit über Sensoren abgefeuert, wenn man exakter zielen will, die Drohne autark handelt oder als Sekundärdrohne benutzt wird oder bei Lenkwaffeneinsatz.

Sensorgestützter Waffeneinsatz	
Urbane Umgebung	+ 2
Direkte Sichtlinie	- 3
Unterbrochene Sichtlinie	0
Rigger verletzt	+ Schadensmod.
Fahrzeug beschädigt	+ Schadensmod.
Rückstoß	
Halbautomatisch	+ 1 für d. 2. Schuß
Salvenfeuer(Burst)	+ 2 pro Salve
Automatik	+ 1 pro Geschoß
Schw. Waffen	+ 2 x unkomp. Rückst.
Aktives ECM	+ 1 pro Erfolg bei vergleichender Sensorprobe
Aktives ECCM	- 1 pro Erfolg bei vergleichender Sensorprobe

Manueller Einsatz von Waffen	
Angreifer geht/läuft (nur bei FZ mit Beinen o.ä.)	+ 1/+ 4
bei schwierigem Gelände	+ 2/+ 6
Relative Richtung zueinander	- 1
Voneinander weg	+ 1
Geschwindigkeit ca. gleich	0
bis zur 2-fachen Eigengeschw.	+ 2
bis zur 3-fachen Eigengeschw.	+ 4
> 3-fache Eigengeschw	+ 6
Angreifer/Zielbewegung pro 30 M/KR	+ 1
MW Angreifer / Ziel > 10	- 1
MW Ziel / Angreifer > 10	+ 1
Waffe ist nicht montiert	+ 2
FZ ist beschädigt	+ Mod
Normales/offenes Terrain	0
Schwieriges Terrain	+ 2
Unwegsames Terrain	+ 4
Bewegung in einem Gefecht	+ 2
Ziel ist....	
Mensch/Metamensch	0
Kleines Lebewesen(kleiner als 1/3 Mensch)	+ 1
Großes Lebewesen(3 x so groß wie Mensch)	- 1
Kleine Drohne	+ 1
Motorrad	0
Auto	- 1
Limousine/Leichter LKW	- 1
Schwerer LKW/Sattelzug	- 3
Boot	- 1
Luxusyacht	- 3
Frachter/Öltanker	- 8
Ultraleicht-Flugzeug	0
Tragflächenmaschine	- 2
Linienflugzeug	- 6
Helikopter	- 2
Zeppelin	- 6
LAV (T-Bird)	- 3
Panzer/Sicherheitsfahrzeug	- 3