

PanzerBoy járműharc szabályok

Üldözés és Verseny

Minden résztvevő tesz egy járműirányítás próbát: **Képzettség + Reflex + módosítók + D10**. Ha a kapott érték nagyobb vagy egyenlő, mint a célszám, akkor a jármű nem szenved szerencsétlenséget, és annyit halad, amennyi az aktuális sebessége. Ha a próbát elbukja, akkor a vezető elvesztheti az irányítást a jármű felett, és balesetet szenvedhet. Üldözés közben az üldözött megtehet egy manővert, hogy lerázza az üldözőit, ilyenkor mindegyik üldözőnek ugyanakkora célszámmra kell próbát tennie, ha a nyomában akar maradni.

Üldözés/Verseny Utazási Körülmények

Földi Jármű Terepviszonyok.....	Nehézség
Nyílt (Sós Sivatag, Nagy Parkolók).....	10
Veszélyes (Üres utcák, Országutak).....	15
Nagyon Veszélyes (Zsúfolt Utcák).....	20

Légi Jármű Terepviszonyok.....	Nehézség
Nyílt Ég.....	10
Veszélyes(pár száz méterrel a föld felett).....	15
Nagyon Veszélyes (Épphogy a föld felett).....	20

Üldözés/Verseny Manőverek

Kemény Kanyar (45 fokig).....	20
Vészfékezés (x2 lassulás ráta).....	20
Csúszás Kontrollálása (Kicsúszást megakadályozni).....	20
180 fokos fordulás(-1/2 sebesség).....	25
46-60 fokos kanyar*.....	25
Gyors emelkedés és süllyedés.....	20
Hurok (megfordulás).....	20

*légpárnás képtelen erre a manőverre.

Harci Manőverek

Kitérés (Csökkenti a találat esélyét).....	20
Felszállás Stressz alatt (tűzharcban, veszélyben).....	10
Leszállás Stressz alatt (tűzharcban, veszélyben).....	15
Hirtelen irány változtatás.....	20-25
Oldalazás Körözés (AVék, helikopterek).....	15

Manőver Nehézség Módosító

Minden +10 %-ért a Max sebesség felett 50%-ig.....	+1/10%
Veszélyes Körülmények.....	+5
Nagyon Veszélyes Körülmények.....	+10
A vezető nem lát/nincsenek szenzorai.....	+10
A vezető mást is cselekszik.....	+5
Extra akciók kiberirányítással.....	-1/akció

CRASH!

Nézd meg mennyivel hibáztad el a Vezetés/Pilóta próbád.:

- 1-5 A jármű egy pillanatra irányíthatatlanná válik. -5 a Lőfegyveres próbára egy körig.
- 6-9 A jármű ide-oda rángatózik. Minden utas Lőfegyveres támadásaira -10 a kör végéig. A vezetőnek sikeres próbát kell tennie 20 Nehézség ellen, hogy elkerülje a karambolt/átesést.
- 10+ A jármű balesetet szenved (légi járművek átesnek). Nem lőhet senki a járműben.

Egy balesetben a jármű annyit csúszik, amennyi a sebessége méterben, eltalálva bármit, ami az útjában van (1D10 per 9km/h. A jármű is elszenvedi a sebést, bármit is talál el.) Ha két jármű ütközik egymással, add össze a sebességüket, hogy megállapítsd a sebést. Ha a jármű nem ment tropára, a vezető tehet egy Vezetés próbát 20 célszám ellen, hogy visszanyerje az irányítást a következő körben, de még ha sikerül, akkor is az utána jövő körben -5-öt kap mindenki a kocsiban a próbáira. Amikor átesik egy légi jármű, 25 métert zuhan körönként. Ha az elvesztett magasság miatt eléri a földet, akkor a jármű megsemmisül (és te is pajtikám). Amíg a föld fölött tartózkodik, a pilóta megpróbálhatja visszanyerni a gép felett az irányítást egy Pilóta próbával 20 célszámmal. A fegyverek nem tüzelhetnek, amíg a gép nincs irányítás alatt.

LÉGIHARC

Minden résztvevő bejelenti, hogy milyen manővert akar végrehajtani a célpontja ellen a légi harcban. Minden résztvevő tesz egy megfelelő nehézségű próbát. Aki elvétí, valószínűleg balesetet szenved. Ha sikeres, nézd meg mennyivel dobták túl a célszámot és hasonlítsd össze őket, vond ki az alacsonyabbat a magasabból:

Különbség	Következmény
-10 vagy több.....	Nem lőhetsz
-9-től -2-ig.....	Csak a torony fegyvert használhatod -5-el
-1-től +1-ig.....	Lőj normális PON-al
+2-től +9-ig.....	+3 PON a célpont ellen
+10 vagy több.....	+5 PON a célpont ellen

PÁNCÉL

Körülmény	SFÉ Módosító
A fegyver D6-ot sebez D10 helyett.....	x2
HEAT lőszer.....	x0.5
HEAT lőszer vs Kompozit páncél.....	x1
Nem-HEAT AP lőszer.....	x1
Szemből érte a járművet a találat.....	x1
AV/Helikoptert szemből vagy alulról érte a találat.....	x1
A járműt oldalról találták el.....	x3/4
A járműt alulról, hátulról vagy szemből találták el.....	x1/2

TALÁLAT HELYE

D10	Személyi földi járművek
1-4.....	Abroncs, légszoknya, lánctalp
5.....	Motor
6.....	Vezető vagy személyzet
7-10.....	Jármű test

D10	Katonai földi járművek
1-3.....	Abroncs, légszoknya, lánctalp
4.....	Motor
5.....	Vezető vagy személyzet
6-8.....	Jármű test
9-10.....	Torony/fegyver (test, ha nem rendelkezik ilyenekkel)

D10	Légi jármű
1-2.....	Motor
3.....	Pilóta vagy személyzet
4-5.....	Szárnyak, Properel, Légszavár
6.....	Fegyver (test, ha nincs fegyver)
7-10.....	Jármű test

D10	Sétáló
1-3.....	Lábak
4.....	Motor
5.....	Pilóta vagy személyzet
6.....	Fegyver (test, ha nincs fegyver)
7-10.....	Jármű test

Ha a sebzés olyan helyen van, ahol lehetetlen, hogy érhetne volna, akkor a legközelebbi magasabb értékűt vedd figyelembe.

HATÁS

Jármű Test: Amikor a jármű elveszti az összes SP-ét (bármilyen kombinációval a sebzés táblázaton) akkor használhatatlanná válik.

Mozgató Egységek: 1/3-da a jármű összes SP-nak. Amikor a mozgató egység elveszti SP-je felét, a jármű sebessége feleződik és -3 manőverezés módosítót kap. Amikor a jármű elveszti a mozgató egységének összes SP-ét, akkor a jármű mozgásképtelenné válik. (Légi járművek szerencsétlenséget szenvednek)

Motor: 1/3-da a jármű összes SP-nak. Ha elveszti SP-i felét, a jármű sebessége feleződik és -1 manővermódosítót kap. Amikor elveszti az összes SP-ét, a jármű mozgásképtelenné válik (légi járművek megpróbálhatják a sikló repülést). Ha a motor egyetlen sebzéstől elveszti SP-i 50%-át, 1 a 10-hez az esély hogy az üzemanyag berobban, ezután minden egyes motor sebzésnél dobj újra. Ha az üzemanyag berobban, a jármű megsemmisül.

Pilóta vagy személyzet: Dobj véletlenszerűen sebzést valamelyik személyzetisnek. Oszd ki a sebzést, de vond le belőle a jármű és a személy páncéljának is az SFÉ-jét. Egy eszméletlen vagy halott egyén nem tudja befolyásolni a járművet, ezért a legtöbb jármű várhatóan balesetet szenved. (Habár némely robotpilóta átveszi ilyen helyzetekben az irányítást.)

Fegyver: A fegyvernek 10 SP-je van. Amikor elveszti az összeset, a fegyver megsemmisül. Amikor megsemmisül, 1 a 10-hez az esély, hogy felrobban, ami egy maximális sebzésű találatnak számítható a jármű azon helyén, ahol a fegyver volt.

Torony: A jármű összes SP-ének 1/3-da. Amikor a torony sebzést szenved, 2 a 10-hez az esélye annak, hogy a benne lévő fegyver működésképtelen lesz. Ha elveszti az összes SP-ét, akkor minden felszerelés, ami rá volt szerelve, használhatatlanná válik.

MEGJEGYZÉS: ACPA

Nincs méret módosító és használd a humán sebzés táblázatot. Minden sebzést, ami átjut a ruha SFÉ-jén, felezz el. Az egyik felét a ruha SP-je kapja, a másik felét a pilóta. Amikor egy végtag elveszti az összes SP-ét, használhatatlanná válik, a fegyverekkel együtt, ami hozzá voltak csatolva.

<http://darkrpg.hu>
Készítette: Panzerboy
Beküldte: M. G.