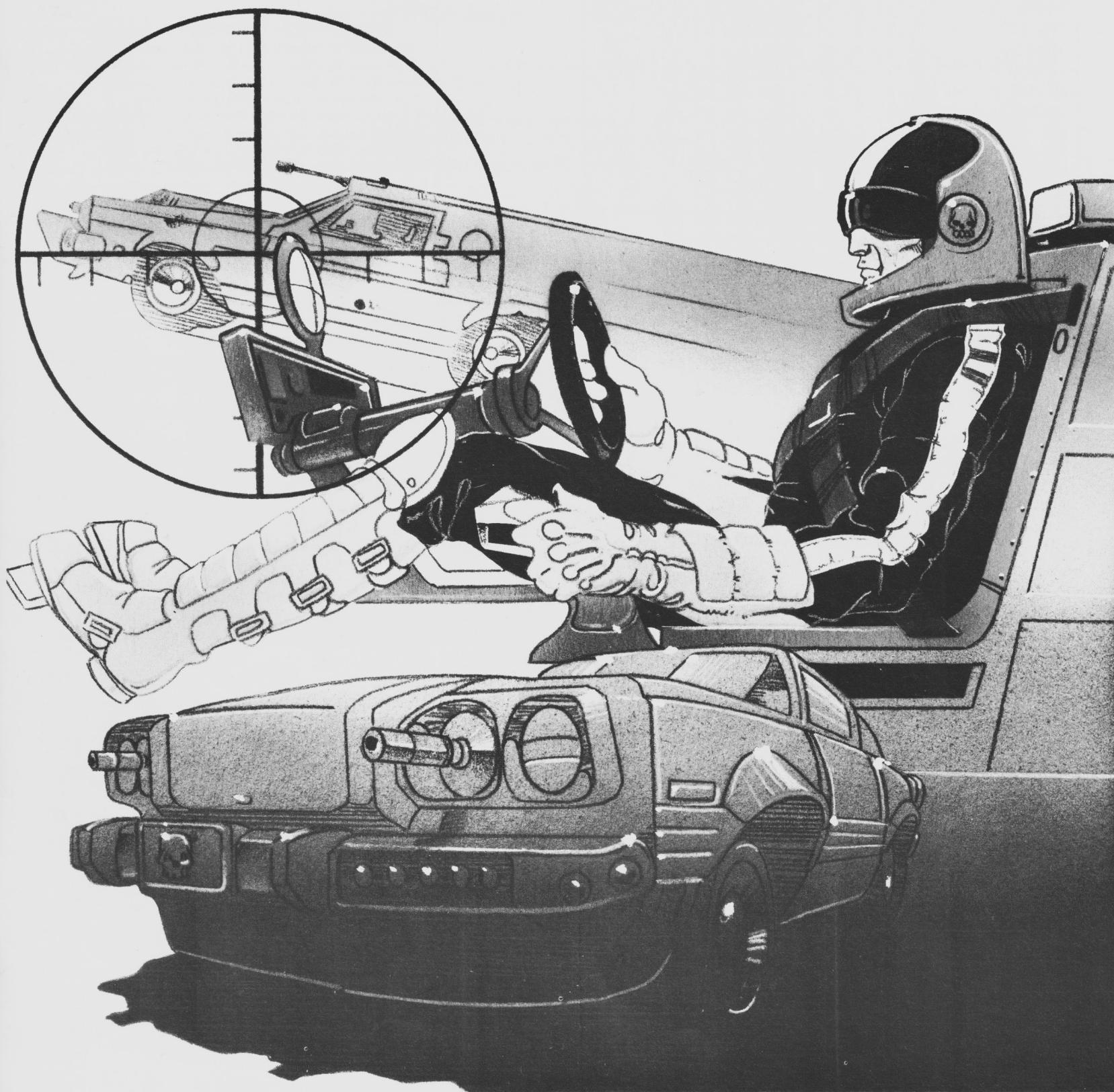


CAR WARS®



Fantasy Productions

Kontrolltabelle

Gegenwärtiger Handlungstatus

Tempo	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	Modifikator
5-10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-20	-	-	-	-	-	-	-	2	2	2	-3
25-30	-	-	-	-	-	-	2	3	4	4	-2
35-40	-	-	-	-	-	2	2	3	4	5	0
45-50	-	-	-	-	-	2	2	3	4	6	1
55-60	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	1
65-70	-	-	-	-	-	2	2	3	4	5	XX
75-80	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	XX
85-90	-	-	-	-	-	2	3	4	5	XX	XX
95-100	-	-	-	-	-	3	4	5	6	XX	XX
105-110	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	XX
115-120	-	-	-	-	-	2	3	4	5	XX	XX
125-130	-	-	-	-	-	3	4	5	6	XX	XX
135-140	-	-	-	-	-	2	3	4	5	XX	XX
145-150	-	-	-	-	-	3	4	5	6	XX	XX
155-160	-	-	-	-	-	3	4	5	XX	XX	XX
165-170	-	-	-	-	-	2	3	4	5	XX	XX
175-180	-	-	-	-	-	2	3	4	XX	XX	XX
185-190	-	-	-	-	-	2	3	4	XX	XX	XX
195-200	2	3	4	XX	8						

Unfalltabelle 1 - Schlittern und Überschlagen

-1, 0, 1 - Unbedeutendes Schlittern. Das Fahrzeug behält seine Fahrtrichtung bei, schlittert aber 1/4 Block in die Richtung, in die es zu Beginn der Phase, in der es außer Kontrolle geraten ist, gezeigt hat. Folglich kann es in eine andere Richtung schlittern als in die, in die es derzeit zeigt - siehe auch die Abbildung unter "Manöver". *

2 - Mäßiges Schlittern. Wie oben, aber das Fahrzeug schlittert 1/2 Block. **

3 - Kräftiges Schlittern. Wie oben, aber das Fahrzeug schlittert 3/4 Block. **

4 - Gefährliches Schlittern. Wie oben, aber das Fahrzeug schlittert 1 Block, und jeder Reifen erleidet 2 SP. ***

5 - Das Fahrzeug dreht sich seitwärts (siehe "Manöver", Abb. 9) und überschlägt sich. Der Fahrer hat keinerlei Kontrolle über das Fahrzeug. Es wird pro Turnus um 20 mph langsamer. In jeder Fahrphase zieht es 1 Block in die Richtung, in die es vor dem gefahren ist, und macht einen Viertelüberschlag (seitlich). In der ersten Phase zieht es demnach 1 Block weiter, stellt sich dabei quer (Abb. 9) und rollt auf die Seite. In der nächsten Fahrphase zieht es 1 Block weiter und rollt auf das Dach usw. Jede "Seite" (rechte Seite, linke Seite, Dach) erleidet 1 W Schaden, wenn sie davon betroffen ist. Wenn der Unterboden auftrifft, erleidet jeder Reifen 1W Schaden. Wenn alle Reifen zerstört sind, erleidet der Unterboden den Schaden. Die Insassen können jederzeit aus dem Fahrzeug springen; sie können aber auch darin bleiben und hoffen, daß sich die Schäden nicht auf den Innenraum auswirken. Das Fahrzeug kann weiterfahren, wenn es aufgehört hat, sich zu überschlagen, richtig herum steht und zumindest noch an 3 Ecken Reifen hat. Ein Motorrad ist nach dem Überschlagen nicht mehr fahrtüchtig. ***

6-9 - Wie oben, aber das Fahrzeug beginnt bei einem Würfelwurf von 4,5 oder 6 (mit 1W) zu brennen. (Für weitere Informationen über brennende Fahrzeuge siehe "Feuer und Explosion" in Abschnitt IV, Kampf.) ***

10 und mehr - Wie oben, aber das Fahrzeug hebt ab und fliegt ein Stück durch die Luft. Die Reifen auf der in Fahrtrichtung befindlichen Seite (oder auch die Vorderreifen nach einer scharfen Kurve oder starker Richtungsänderung, siehe unten) "stoßen" das Fahrzeug vom Boden ab und erleiden jeweils 3W Schaden. Das Fahrzeug fliegt dann 1-6 Blöcke (Würfelwurf) durch die Luft, und zwar in die Richtung, in die es vor dem Unfall gefahren ist, wobei es für jeden geflogenen Block eine halbe Drehung ausführt (nach 1 Block Flugstrecke zeigt der Unterboden nach oben, nach einem weiteren Block wieder das Dach usw.). Wenn es landet, erleidet die aufstrebende Seite einen der Ausgangsgeschwindigkeit des Fahrzeugs entsprechenden Aufprallschaden. Wenn das versuchte Manöver eine scharfe Kurve oder eine starke Richtungsänderung war, überschlägt sich das Fahrzeug, ohne sich vorher quer zu stellen. Nach der Landung überschlägt sich das Fahrzeug (wie oben beschrieben). Alle Insassen erleiden automatisch 1 SP, gegen den die Schutzkleidung keinen Schutz bietet. ***

©
Mars
Car
3

Unfalltabelle 2 - Schleudern

-1, 0, 1, 2 - Schwaches Schleudern. Es wird ausgewürfelt, ob das Schleudern nach rechts oder links erfolgt. Wenn es zum Beispiel nach links erfolgt, wird die rechte vordere Ecke des Fahrzeugs festgehalten und die linke hintere Ecke um 1 Kästchen nach links verschoben. Beim Schleudern nach rechts wird genau umgekehrt verfahren. *

3, 4 - Starkes Schleudern. Wie oben, aber die hintere Ecke wird um 2 Kästchen verschoben. **

5 - Schwaches Schleudern und noch einmal auf Unfalltabelle 1 würfeln. ***

6-9 - Starkes Schleudern und noch einmal auf Unfalltabelle 1 würfeln. ***

10 und mehr - Starkes und schwaches Schleudern (hintere Ecke wird um 3 Kästchen verschoben); noch einmal auf Unfalltabelle 1 würfeln. ***

Unfalltabelle 3 - Fahrzeuge mit Anhänger

Wenn für ein Fahrzeug mit Anhänger die Situation "Zu starkes Anwinkeln" eintritt (Winkel zwischen Anhänger und Schleppfahrzeug kleiner als 90 Grad) wird mit 1 W gewürfelt. Bei einer 1, 2 oder 3 bricht die Kupplung, und der Anhänger ist führerlos.

-1 Unbedeutendes Schlittern. Das Schleppfahrzeug schlittert 1/4 Block wie bei einem Unbedeutenden Schlittern in Unfalltabelle 1. Der Anhänger folgt nach wie bei einem normalen Manöver. *

0 Schwaches Schleudern. Das Schleppfahrzeug bewegt sich nicht; der Anhänger schleudert 1/4 Block. Vorgehensweise wie bei einem normalen Schleudern; es wird ausgewürfelt, ob der Anhänger nach links oder rechts schleudert, dann wird das Heck des Anhängers 1/4 Block in diese Richtung um den Ankupplungspunkt gedreht. *

1 Mäßiges Schlittern. Das Schleppfahrzeug schlittert 1/2 Block; der Anhänger folgt nach. **

2 Starkes Schleudern. Das Schleppfahrzeug bewegt sich nicht; der Anhänger schleudert wie bei 0, bewegt sich aber 1/2 Block. **

3 Mäßiges Schlittern und Schleudern. Dies ist ein Ergebnis wie unter 1, gefolgt von einem Ergebnis wie unter 2. **

4 Kräftiges Schlittern und Schleudern. Wie unter Ergebnis 3, oben, aber das Schleppfahrzeug schlittert 3/4 Block, während der Anhänger dann 3/4 Block schleudert. ***

5 Extremes Schleudern. Das Schleppfahrzeug bewegt sich nicht, der Anhänger schleudert 1 Block. ***

6 Extremes Schlittern und Schleudern. Das Schleppfahrzeug schlittert 1 Block; der Anhänger folgt und schleudert dann 1 Block. ***

7 Kupplung bricht. Anhänger wird führerlos. Die Anhängerkupplung des Schleppfahrzeugs nimmt 1W-2 Schaden. Eine weitere S2-Gefahr! Siehe "Führerlose Anhänger", weiter unten. ***

8 Wie unter 7, aber der Anhänger überschlägt sich.

9 Wie unter 7, aber das Schleppfahrzeug überschlägt sich. Es besteht die fünfzigprozentige Wahrscheinlichkeit, daß es in Brand gerät.

10 Wie unter 9, aber der Anhänger überschlägt sich ebenfalls.

11 Wie unter 9, aber das Schleppfahrzeug fliegt durch die Luft wie in Ergebnis 10 oder mehr auf Unfalltabelle 1.

12 oder mehr - wie unter 11, aber der Anhänger überschlägt sich ebenfalls.

* Jeder weitere Trefferwurf dieses Fahrzeugs wird in diesem Turnus zusätzlich mit -3 modifiziert.

** Jeder weitere Trefferwurf dieses Fahrzeugs wird in diesem Turnus zusätzlich mit -6 modifiziert.

*** In diesem Turnus kein automatisches Feuer aus diesem Fahrzeug mehr gestattet.

Abb. 1: KURVE (S3)

DRIFTFEN (S3)

DRIFTF

Zeittafel	2
I. Regeln für den Kickstart	3
Spielbeginn 3; Auswahl der Fahrzeuge 3; Tempo und Maßstab 3; Beschleunigen und Abbremsen 3; Manöver und Kontrolle 3; Unfälle und Zusammenstöße 4; Kampf 4; Szenarios 5; Tabellen 6; Liste der Serienfahrzeuge 6; Zubehör 7;	
II. Aller Anfang...	8
Spielbeginn 8; Auswahl der Fahrzeuge 8;	
III. Fahren	10
Maßstab 10; Beschleunigen und Abbremsen 10; Geradeausfahren 10; Manöver 11; Handlingklasse 12; Gefahren und Fahrbahnverhältnisse 13; Unfälle und Zusammenstöße 13; Schutt und Hindernisse 16; Fußgänger 17;	
IV. Kampf	18
Allgemeine Richtlinien für den Kampf 18; Trefferbestimmung 21; Schäden 22; Kampfresultate 23; Verschiedenes 24; Handwaffen 26; Gebäude 27;	
V. Fußgänger	29
Bewegung 29; Kampf 29; Fußgänger und Fahrzeuge 30;	
VI. Kampagnencharaktere	33
Talente 33; Prestige 35; Vermögen 35; Wie man seine Charaktere am Leben erhält 36;	
VII. Fahrzeugkonstruktion	37
Karosserie 37; Fahrgestell 37; Aufhängung 37; Triebwerke 37; Reifen 38; Waffen 39; Panzerung 39; Zubehör 39; Das menschliche Element 42; Fracht 43; Berechnung und Beschleunigung 43; Ausfüllen des Datenbogens 43; Reparieren und Bergen 43;	
VIII. Motorrad- und Trikekonstruktion	44
Motorräder 44; Trikes 44; Trikes im Kampf 45;	
IX. Zehnrädrige LKWs	47
Kabineneinheiten 47; Aufleger 47; Kleinbusse 48; Kampf 48; Fahren 48;	
X. Autoanhänger	50
Karosserien 50; Kupplungen 50; Fahren 51; Kampf 53;	
XI. Trucks und Busse	54
Zugmaschinen 54; Anhänger 55; Busse 56; Kampf 57; Fahren 57; Unfälle und Zusammenstöße 58;	
XII. Hubschauber	59
Bau 59; Fliegen 60; Kampf 63; Kuriositäten 64;	
XIII. Szenarios	65
Straßenszenarios 65; Arenakämpfe 65; Im Truck Stop 66; Stadtkämpfe 67; Duelle im Gelände 70;	
XIV. Musterfahrzeuge	73
Autos 73; Motorräder 74; Trikes 74; Zehnrädrige LKWs 74; Autoanhänger 74; Trucks 75; Busse 75; Hubschrauber 75; Spezialfahrzeuge 76;	

ZEITTAFEL



2000: Die Bundesregierung beantragt die Verstaatlichung der schrumpfenden Öl- und Erdgasvorräte. Die Parlamente in Texas, Oklahoma und Louisiana reagieren darauf mit Abspaltung und veranlassen ihrerseits die Verstaatlichung dieser Ressourcen. Offene Feldschlachten mit Bundesstruppen sind die Folge, die mit der Zerstörung mehrerer Ölfelder auf beiden Seiten der neuen Grenze enden.

2003: Die US-Truppen werden in den Bergen im Herzen von Texas gestoppt. Damit ist der blutige Feldzug, der unter dem Motto "Bis zum Golf oder in die Pleite" geführt wurde, beendet. Die Truppen der Rebellen gewinnen verlorenes Gelände zurück.

2004: Mit Unterzeichnung der Texarkana-Übereinkünfte ist der Zweite Bürgerkrieg zu Ende. Oklahoma, Texas und Louisiana werden drei eigenständige, souveräne Nationen, die gemeinschaftlich als "Freie Ölstaaten" bezeichnet werden.

2012: In Nebraska ist alles Getreide vom Mehltau befallen. Die Epidemie breite sich rasch in angrenzende Gebiete aus. Gleichzeitig bricht in der Ukraine eine ähnliche Seuche aus. Anschuldigungen, in denen man sich gegenseitig der vorsätzlichen biologischen Kriegsführung bezichtigt, werden ausgetauscht, denen atomare Sprengköpfe folgen. Zur allgemeinen Überraschung funktioniert das SDI-System, dessen Laser praktisch alles zerstrahlen, was zu zerstrahlen ist. Der größte Teil des entstehenden radioaktiven Niederschlags verteilt sich über der Atmosphäre und macht dem Planeten darunter kaum zu schaffen. In der Zwischenzeit sind die Weltvorräte an Getreide mit Ausnahme von Gerste und Sesam völlig vernichtet. Auf dem gesamten Globus kommt es zu einer ernsthaften Nahrungsmittelknappheit. Kurzfristig geht es den Vereinigten Staaten besser als den meisten anderen Nationen, da die Epidemie offensichtlich keine Auswirkungen auf Nahrungsmittel mit Konservierungsstoffen hat.

2016: Straßenkrawalle um Nahrungsmittel. "Festungsstädte" entwickeln sich. Die Regierung schafft es nicht, die Ordnung in weiten Teilen des Landes aufrechtzuerhalten.

2018: Die meisten abgelegenen Festungsstädte werden von Banden regiert. Landbesitz wird wertlos; Algenfarmen stopften das Loch in der Nahrungsmittelproduktion.

2020: Viele Großstädte sind völlig verlassen. Die Regierung gewinnt wieder an Autorität, aber die Mittel zu ihrer Durchsetzung sind dezentralisiert. Die Wirtschaft ist schwach, aber stabil; die Lebensmittel sind rationiert, die Arbeitslosenquote liegt bei 37%.

2022: Nach einer Entscheidung des Obersten Gerichtshofes wird das Töten von Menschen bei Wettkämpfen in der Arena entkriminalisiert. "Todessportarten" werden immer beliebter. Das Fernsehen wird gleich hinter der Nahrungsmittelproduktion zum zweitgrößten Industriezweig.

2023: "Crazy Joe" Harshman gewinnt das "Fresno Zerstörungsder-

by", indem er ein Maschinengewehr vom Kaliber 0.50 in seinen Chevy einbaut. Der Begriff "Autoduell" wird von den Sportjournalisten zum erstenmal benutzt.

2024: In Austin, Texas, wird die "Gürteltier Autoduell Arena" auf dem Gelände einer früheren Geschäftspromenade eröffnet.

2025: Autoduelle werden zur beliebtesten Fernsehsportart und verdrängen KampfFußball und Privatkrieg. Acht weitere Arenen für Autoduelle werden in Nordamerika eröffnet. Die American Autoduel Association wird gegründet.

2026: Autoduellanten in Utah rufen eine Vereinigung zum Schutz gegen die Motorradbanden aus dem Ödland ins Leben. Die AADA hält die ersten offiziellen "Nationalen Meisterschaften" in Austin, Texas ab. Außerdem beginnt die AADA damit regionale Berater einzusetzen, die den Autoduellanten dabei helfen, sich gegen Motorradbanden und andere Gefahren zu organisieren, die den örtlichen Polizeibehörden schwer zu schaffen machen.

2027: Die Polizei gibt zu, daß sie nicht in der Lage ist, der Zweckentfremdung der Highways durch die Autoduellanten Herr zu werden. Formlose Duelle werden immer häufiger.

2028: Vielerorts wird die äußerst vage definierte Fahrzeugbewaffnung "defensiver Natur" legalisiert. Autoduelle außerhalb der Stadtgrenzen sind jetzt in 14 Staaten legal und werden in den meisten anderen geduldet.

2029: Bei allen in den USA produzierten und zahlreichen importierten Automodellen stehen eine Vielzahl von Waffen als "Sonderausstattung gegen Aufpreis" zur Verfügung.

2030: Statistiken belegen, daß die Anzahl der "Hau-und-Klau-Banden" stark zurückgegangen ist. Grundbesitz steigt wieder im Wert. Die Polizei steht der Fahrzeugbewaffnung von Privatbürgern positiv gegenüber, betont aber, daß "die noch verbliebenen Banden besser bewaffnet sind als wir..." Autoduelle sind jetzt in 39 Staaten und auch in den Freien Ölstaaten legal.

2031: Car Wars wird der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

2033: Autoduel Quarterly, das "Journal der American Autoduel Association" wird erstmals veröffentlicht. Autoduelle sind jetzt in allen 47 Staaten der USA legal, außerdem in Texas, Oklahoma, Louisiana, den meisten kanadischen Provinzen, der Republik Quebec, Australien und Mexico.

2039: Car Wars in Deutschland.



I. REGELN FÜR DEN KICKSTART

1. Spielbeginn

Zunächst wählt man unter Abschnitt 8 dieses Kapitels ein Szenario aus. Es folgen die Schritte:

- Man liest sich einmal die Regeln durch,
- Man legt die Straßenstücke aus,
- Man wählt aus der Liste der Serienfahrzeuge seine Fahrzeuge aus.

Für jedes Auto wird ein Datenblatt angefertigt (Formulare siehe Beilage) und ein Spielstein ausgewählt, der es darstellt. Auf jedes Datenblatt werden Geschwindigkeitsmarken gelegt.

(d) Alle Fahrzeuge werden mit ihrem Anfangstempo auf die Startpositionen gesetzt - und los! Bei Szenarios, die auf dem Highway spielen, werden zwei oder drei Straßenstücke hintereinander gelegt. Wenn die Autos die Straße an einem Ende verlassen, nimmt man ein Stück vom anderen Ende und legt es vor den Autos neu an.

2. Auswahl der Fahrzeuge

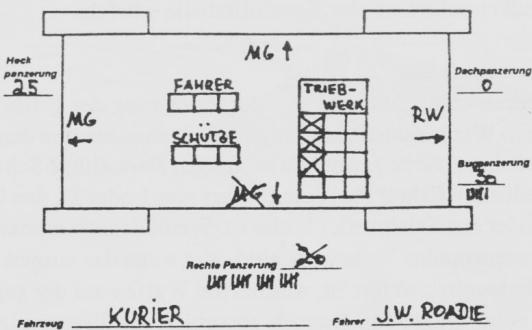
Die "Liste der Serienfahrzeuge" (S.6) enthält Beschreibungen und Preise der gängigsten Autos und Motorräder. Für manche Fahrzeuge sind einige Alternativen angegeben. Alle Fahrzeuge entsprechen den Konstruktionsregeln von *Car Wars*, so daß sie auch unter Benutzung jener Regeln (mit ein paar Ergänzungen) brauchbar sind. Beschreibungsbeispiel:

Kurier Luxusklasse; Motor mit 12 SP; Panzerung: F30, R20, L20, H25, D0; Fahrer und Schütze; 1 RW im Bug, 1 MG rechts, 1 MG links, 1 MG im Heck. Preis: \$13.000.

Alternativen: (a) Heck MG wird durch eine SR und einen Nebelwerfer ersetzt. Ersparnis: \$950. (b) Der RW, alle drei MGs und der Schütze werden entfernt. Statt dessen werden im Bug zwei gekoppelte Laser eingebaut. Aufpreis: \$10.200.

Zuerst wird der Name des Fahrzeugs genannt, dann die Größe des Autos und die Größe des Motors (gekennzeichnet durch absorbierbare Schadenspunkte, SP). Als nächstes ist die Panzerung angegeben, und zwar jeweils die Anzahl der Panzerungspunkte auf jeder der fünf Seiten des Autos, auf die gezielt werden kann: (B)ug, (R)echts, (L)inks, (H)eck und (D)ach. "Fahrer und Schütze" bedeutet, daß die Fahrzeugbesatzung aus zwei Personen besteht. Es folgt eine Auflistung der Waffen und der Positionen, an denen sie sich befinden (1 RW oder Raketenwerfer und 3 MGs oder Maschinengewehre). Schließlich folgt der Preis des Fahrzeugs. "Alternativen" sind Veränderungen, die der Spieler mit den angegebenen Aufpreisen oder Einsparungen am Fahrzeug vornehmen kann.

Nach der Auswahl eines Autos wird das Datenblatt wie unten gezeigt ausgefüllt. Auf dem Datenblatt werden alle Veränderungen, Alternativen und Schäden vermerkt. *Linke Panzerung* 20



Dieses Datenblatt zeigt einen Kurier (Serienfahrzeug, keine Alternativen) nach einem kurzen Kampf. Die gesamte Panzerung auf der rechten Seite ist zerstört worden, was auch zum Ausfall des rechten MGs führte. Die Bugpanzerung hat 6 Treffer erhalten. Der Motor hat eben-

falls 3 Treffer erhalten. Fahrer und Schütze haben keine Schutzkleidung (siehe "Zubehör", S.7), so daß sie nur drei Treffer einstecken können (durch die entsprechende Anzahl von Schadenskästchen dargestellt).

3. Tempo und Maßstab

Die Straßenabschnitte sind mit einem Kästchenraster überzogen, um den Bewegungsablauf darzustellen. Der Abstand zwischen den fett gedruckten Linien wird als 1 Block bezeichnet. Der Maßstab beträgt 1:220, so daß in der Realität 1 Block ungefähr 5,6 m entspricht. Der Abstand zwischen den normal gedruckten Linien beträgt 1/4 Block, also etwa 1,4 m. Jeder Turnus ist in 10 Phasen eingeteilt. Jede Phase dauert 1/10 Sekunde.

Das Tempo eines Fahrzeugs legt fest, wie oft es während eines Turnus bewegt wird. Für jeweils 10 mp/h (Meilen pro Stunde) Tempo muß ein Fahrzeug 1 Block weit ziehen, und zwar einmal in einer Phase des Turnus, bis es so weit bewegt wurde, wie es seinem Tempo entspricht. Zum Beispiel würde sich ein Auto mit einem Tempo von 30 mp/h in den Phasen 1, 2 und 3 bewegen und sich für den Rest des Turnus nicht von der Stelle rühren. Die Fahrzeuge bewegen sich eines nach dem anderen, wobei das schnellste zuerst an der Reihe ist. Bei gleich schnellen Fahrzeugen wird die Reihenfolge ausgewürfelt.

4. Beschleunigen und Abbremsen

Zu Beginn eines Turnus wählt der Besitzer jedes Fahrzeugs sein Tempo für diesen Turnus. Alle Spieler bestimmen ihr neues Tempo, verschieben die Geschwindigkeitsmarke auf dem Tachometer ihres Datenbogens entsprechend und geben ihr neues Tempo gleichzeitig bekannt. Ein Fahrzeug kann (a) um 10 mp/h beschleunigen, (b) um 10 oder 20 mp/h abbremsen oder (c) sein Tempo beibehalten. Die Höchstgeschwindigkeit für alle Fahrzeuge bei Turnusbeginn beträgt 100 mp/h.



5. Manöver und Kontrolle

Geradeaus fahren ist leicht, weil jeder Autospielstein 1 Block lang ist, während jeder Motorradspielstein 1/2 Block lang ist. Wenn das Fahrzeug sich geradeaus bewegt, ermittelt man also leicht die neue Position, indem man einen Spielstein vor den anderen legt.

Um die Richtung zu ändern, muß ein Fahrzeug ein "Manöver" ausführen. Manöver können nur in einer Phase ausgeführt werden, in der das Fahrzeug zieht, und pro Phase kann nur ein Manöver durchgeführt werden. Manöver werden anstelle des normalen Zugs (1 Block geradeaus) ausgeführt. Das erste Manöver eines Turnus erfolgt ohne Risiko, aber für das zweite und jedes folgende Manöver muß der Fahrer mit 2 Würfeln würfeln und auf der Kontrolltabelle (S.6) nachsehen, ob er die Kontrolle über das Fahrzeug behält oder verliert.

Bei jedem Ergebnis außer "Keine Auswirkungen" ist das Fahrzeug außer Kontrolle geraten. Die negativen Ergebnisse reichen von "Schleudern" bis "Unfall mit Feuer". Die vollständigen Anweisungen für den Verlust der Fahrzeugkontrolle finden sich auf der Kontrolltabelle.

Die Manöver sind:

Driften: Das Fahrzeug zieht 1 Block vorwärts und dabei bis zu einem halben Block zu irgendeiner Seite, ohne die Richtung zu verändern.

Richtungsänderung: Das Fahrzeug zieht 1 Block vorwärts und wird dann von seinem Besitzer so gedreht, daß (a) eine hintere Ecke des Spielsteins in ihrem Block bleibt und (b) die diagonal gegenüberliegenden Ecke ein oder zwei Blöcke in beliebiger Richtung verschoben wird. Über Eck angrenzende Blöcke sind erlaubt.

Drehung: Dieses Manöver kann nur von einem Fahrzeug mit einer Geschwindigkeit von 10 mp/h ausgeführt werden. Das Fahrzeug zieht 1/2 Block vorwärts und kann dann in beliebiger Richtung beliebig weit gedreht werden, während eine der beiden hinteren Ecken des Fahrzeugs an Ort und Stelle festgehalten wird.

Autos (nicht Motorräder) können mit einem Tempo von 20 oder 40 km/h rückwärts fahren. Ein Auto muß für die Dauer eines Turnus völlig anhalten, um von Vorwärtsfahrt auf Rückwärtsfahrt (oder umgekehrt) umzuschalten.

Beispiel

J. W. Roadie aus dem obigen Datenbogenbeispiel entschließt sich, mit seinem beschädigten Kurier umzukehren und das Weite zu suchen. Seine Geschwindigkeit beträgt 40 mp/h, und er hat in diesem Turnus bereits zweimal gezogen, einmal geradeaus und einmal in Form eines Manövers. In der 3. Phase will Roadie eine Richtungsänderung nach links vornehmen, um seine verwundbare rechte Seite zu schützen. Er zieht den Kurier um 1 Block vorwärts, hält die linke hintere Ecke fest und schiebt die rechte vordere Ecke um 2 Blöcke nach links. Roadie hat sein "kostenloses" Manöver in diesem Turnus bereits verbraucht, also muß er auf der Kontrolltabelle würfeln. Er würfelt eine 10 (mit 2 sechseitigen Würfeln) und addiert für sein Tempo von 40 mp/h 2, was insgesamt eine 12 ergibt. "12" zeigt auf der Kontrolltabelle ein "Schlittern" an. Der Kurier zieht 1 Block in die Richtung, in die er zu Beginn der Phase gezeigt hat. Normalerweise würde der Kurier in diesem Turnus noch einmal ziehen, aber das Schlittern hat seinen nächsten Zug aufgebraucht, so daß er in der nächsten (der 4.) Phase nicht zieht. Wenn Roadies Kurier sich mit 50 mp/h bewegt hätte, würde er in Phase 5 noch einmal ziehen.

6. Unfälle und Zusammenstöße

Wenn ein Fahrzeug einen festen Gegenstand oder den Spielstein eines anderen Fahrzeugs berührt, hat ein Zusammenstoß stattgefunden. Um zu bestimmen, welche Schäden ein Zusammenstoß angerichtet hat, muß das "Aufpralltempo" bestimmt werden. Das Aufpralltempo ist die Geschwindigkeitsdifferenz der beiden zusammenstoßenden Objekte. Wenn sich beide Fahrzeuge in derselben (oder fast derselben) Richtung bewegen, wird das geringere Tempo vom größeren abgezogen. Wenn sie frontal zusammenstoßen, werden beide Tempi addiert. Wenn sie im rechten Winkel aufeinanderprallen, wird das Tempo des Fahrzeugs zugrunde gelegt, das sich zuletzt bewegt hat (also den Zusammenstoß herbeigeführt hat). Für je 10 mp/h Aufpralltempo erleidet jeder Teilnehmer an dem Zusammenstoß 1W (das Ergebnis eines Wurfs mit 1 Würfel) Schaden, und zwar an der Seite, mit oder an der der Zusammenstoß erfolgte. Motorräder verursachen an allem, mit dem sie zusammenstoßen, nur 1/3 dieses Schadens.

7. Kampf

Ein Kampf findet immer dann statt, wenn ein Fahrzeug auf ein anderes schießt. Ein Kampf kann in jeder Phase stattfinden, sobald alle Spieler ihre Fahrzeuge gezogen haben. Der zum Kampf entschlossene Spieler verkündet einfach, daß er schießt, und nennt Waffe und Ziel. Alle Schußergebnisse werden gleichzeitig ermittelt, nachdem jeder die Möglichkeit gehabt hat zu erklären, daß er schießt.

Eine Waffe darf in jedem Turnus höchstens einmal schießen. Eine Person (Fahrer oder Schütze) darf in jedem Turnus höchstens einmal schießen, es sei denn er tut dies, indem er zwei gekoppelte Waffen in

denselben Turnus abfeuert. Mit gekoppelten Waffen muß auf dasselbe Ziel geschossen werden. Wenn in einem Fahrzeug alle Insassen bewußtlos oder tot sind, kann von diesem Fahrzeug aus nicht geschossen werden.

Zielen

Um auf ein bestimmtes Ziel schießen zu können, muß es eine "Schußlinie" zu einem beliebigen Teil des Ziel-Spielsteins geben, und zwar von der Mitte des schießenden Spielsteins (für eine Waffe in einem Geschützturm) oder von der Mitte der Seite, an der die Waffe angebracht ist. Die Schußlinie darf dabei über keinen anderen Spielstein (Ausnahme: Nebel) verlaufen, auch nicht ganz nah am Rand. Ausnahme: Waffen in einem Geschützturm können über den Spielstein des Autos, auf dem sie montiert sind, in jede Richtung schießen.

Ein Fahrzeug hat eine rechte, eine linke, eine Bug- und eine Heckseite. Wenn auf ein Fahrzeug geschossen wird, können nur die Seiten getroffen werden, die dem Schützen zugewandt sind. Normalerweise kann zwischen zwei Seiten ausgewählt werden. Man muß sich auf ein ein bestimmtes Ziel festlegen. Wenn das gegnerische Auto einen Geschützturm hat, kann auch auf das Dach dieses Fahrzeugs gezielt werden. Der Trefferwurf wird in diesem Fall jedoch wegen des niedrigen Profils des Turms um -2 abgewertet (siehe nachfolgend "Trefferkalkulation").

Trefferkalkulation

Wenn mit einer Waffe geschossen wird, würfelt der angreifende Spieler mit 2 Würfeln, um zu ermitteln, ob er getroffen hat oder nicht. Um zu treffen, muß die von ihm gewürfelte Zahl nach allen Auf- und Abwertungen größer oder gleich dem Trefferwurf sein, der auf der Waffentabelle (S.6) für jede Waffe angegeben ist. Die Treffgenauigkeit wird von mehreren Faktoren beeinflußt, die ebenfalls auf der Waffentabelle genannt sind. Unabhängig von etwaigen Auf- und Abwertungen geht ein Schuß bei einem Würfelergebnis von 2 immer daneben! Bei Einsatz von Nebelwerfer muß nicht gewürfelt werden, um einen Treffer zu ermitteln - sie produzieren lediglich eine Nebelwand, wenn sie abgefeuert werden.

Schadenskalkulation

Wenn ein Schuß trifft, wird der dadurch entstehende Schaden berechnet, indem mit der auf der Waffentabelle für die betreffende Waffe angegebenen Anzahl von Würfeln gewürfelt wird. Das Ergebnis ist die Trefferzahl, die das Ziel hinnehmen muß.

Jeder Bestandteil eines Fahrzeugs kann eine bestimmte Schadensmenge vertragen. Für jeden Treffer verliert es einen Panzerungspunkt, und wenn der letzte Panzerungspunkt auf einer Seite zerstört wird, sind auch die Waffen auf dieser Seite des Fahrzeugs zerstört. Dachpanzerung schützt Waffen in einem Geschützturm (falls vorhanden) auf dieselbe Art und Weise. Die Fahrzeugbeschreibungen auf der Liste der Serienfahrzeuge schließen Schadenskästchen für das Triebwerk (SP) mit ein; Motoren arbeiten mit voller Leistung, bis alle ihre SP verbraucht sind. Menschen werden durch den ersten SP verwundet, durch den zweiten bewußtlos und durch den dritten getötet. Wenn ein Fahrer verwundet wird, muß er sofort auf der Kontrolltabelle würfeln.

Schadenszuweisung

Schäden werden zunächst von der Panzerung der getroffenen Seite absorbiert. Wenn keine Panzerung mehr vorhanden und damit auch die Waffe auf dieser Seite vernichtet ist, treffen überzählige Schadenspunkte entweder den Fahrer (bei einem Wurf von 1 oder 2), den Schützen (3 oder 4) oder das Triebwerk (5 oder 6). Wenn danach immer noch nicht alle Schadenspunkte verbraucht sind oder wenn das ausgewürfelte Teil fehlt oder bereits zerstört ist, werden die Waffen auf der gegenüberliegenden Seite vernichtet. Danach absorbiert die Panzerung auf dieser Seite alle verbleibenden SP. Ausnahme: Wenn die komplette Dachpanzerung zerstört ist, sind die Turmwaffen vernichtet, aber alle überzähligen Schadenspunkte gehen wirkungslos über das Auto hinweg.

Wenn das Triebwerk zerstört ist, kann der Fahrer noch immer steuern

und manövriren, aber das Fahrzeug muß um mindestens 10 mph pro Turnus abbremsen. Wenn der Fahrer eines Fahrzeugs bewußtlos ist, fährt es geradeaus weiter, indem es mit 10 mph pro Turnus abbremsst. Wenn sich ein Schütze im Fahrzeug befindet, kann er auch weiterhin Waffen abfeuern, darf aber auf das Fahrzeug keinerlei Kontrolle ausüben.

Nebelwerfer

Ein Nebelwerfer wird wie jede andere Waffe abgefeuert, produziert aber eine Nebelwand oder -wolke, die die Sicht behindert und 60 Sekunden lang anhält. Bei jedem Fahrzeug, dessen Schußlinie durch eine Nebelwand verläuft, werden für jede im Weg befindliche Nebelwand zwei Punkte vom Trefferwurf abgezogen. Laser können nicht durch Nebel hindurchschießen. Wird ein Nebelwerfer abgefeuert, legt man einen Nebelspielstein hinter das betreffende Fahrzeug:



Der Nebelspielstein wird nicht gezogen.

Kampfbeispiel

Unser Freund Roadie aus dem letzten Beispiel hat es geschafft, seinem Gegner die linke Seite zuzuwenden, aber er ist noch nicht über den Berg. Sein Gegner, "Killer" Carter, der einen Kurier, Alternative (b), im Augenblick mit einem Tempo von 60 mph fährt, ist 6 Blöcke von Roadie entfernt und zeigt mit seiner Bugseite auf Roadies linke Seite. Jetzt entscheiden sich beide Spieler zu schießen. In der Hoffnung, die Waffen von Carters Kurier auszuschalten, schießt Roadie mit seinem linken MG auf dessen Bugseite. Der Trefferwurf für ein MG beträgt 7. Mit den Modifikationen für Entfernung (4 Blöcke bis 7,99 Blöcke: -1 vom Würfelwurf) und für Schießen auf die Bugseite (ein weiteres Mal -1 vom Würfelwurf) benötigt Roadie eine 9 oder mehr, um zu treffen. Er würfelt eine 11 und trifft mühelos. MGs richten 1 Würfel Schaden an, und Roadie würfelt eine 2. Die 2 wird auf einem Notizblatt vermerkt, um später, wenn jeder geschossen hat, ihre Wirkung auf die Panzerung der Bugseite von Carters Auto zu entfalten. Unglücklicherweise hat der Bug von Carters Kurier noch eine Menge Panzerungspunkte, so daß 2 Treffer nicht durchschlagen werden.

Roadies Schütze schießt mit dem hinteren MG (das linke kann in diesem Turnus nicht mehr abgefeuert werden) auf dasselbe Ziel. Er muß aus denselben Gründen wie Roadie eine 9 würfeln, um zu treffen. Er würfelt jedoch nur eine 7, trifft also nicht. Carter erwidert das Feuer mit den zwei gekoppelten Lasern in seinem Auto. Er feuert auf die linke Seite von Roadies Kurier. Der Trefferwurf von Carters Laser beträgt 6

und wird für die Entfernung mit -1 abgewertet, so daß Carter eine 7 würfeln muß, um zu treffen. Carter würfelt für den ersten Laser eine 8 und für den zweiten eine 7, also treffen beide. Der erste Laser verursacht 11 SP, der zweite erstaunliche 17 (mit 3W).

Nun, da jeder geschossen hat, üben die SP ihre Wirkung auf die getroffenen Seiten aus. Carters Auto verliert 2 Punkte der Bugpanzerung. Der erste Laser zerstört 11 Panzerungspunkte der linken Seite von Roadies Auto, und der zweite Laser vernichtet die 9 noch verbleibenden Panzerungspunkte sowie das linke MG. Die übrigen 8 SP dringen zum Innenraum durch. Carter würfelt, um festzustellen, welcher Schaden im Inneren des Fahrzeugs angerichtet wurde. Er würfelt eine 2, die anzeigt, daß der Fahrer getroffen ist. Bye, bye, Roadie! Roadie nimmt 3 Treffer und stirbt. Die übrigen 5 SP durchschlagen die ungepanzerte rechte Seite des Autos und richten keinen weiteren Schaden mehr an. Roadies Kurier ist jetzt steuerlos, und der erfolgreiche Schütze läßt sich die ganze Sache erst einmal richtig durch den Kopf gehen.

8. Szenarios

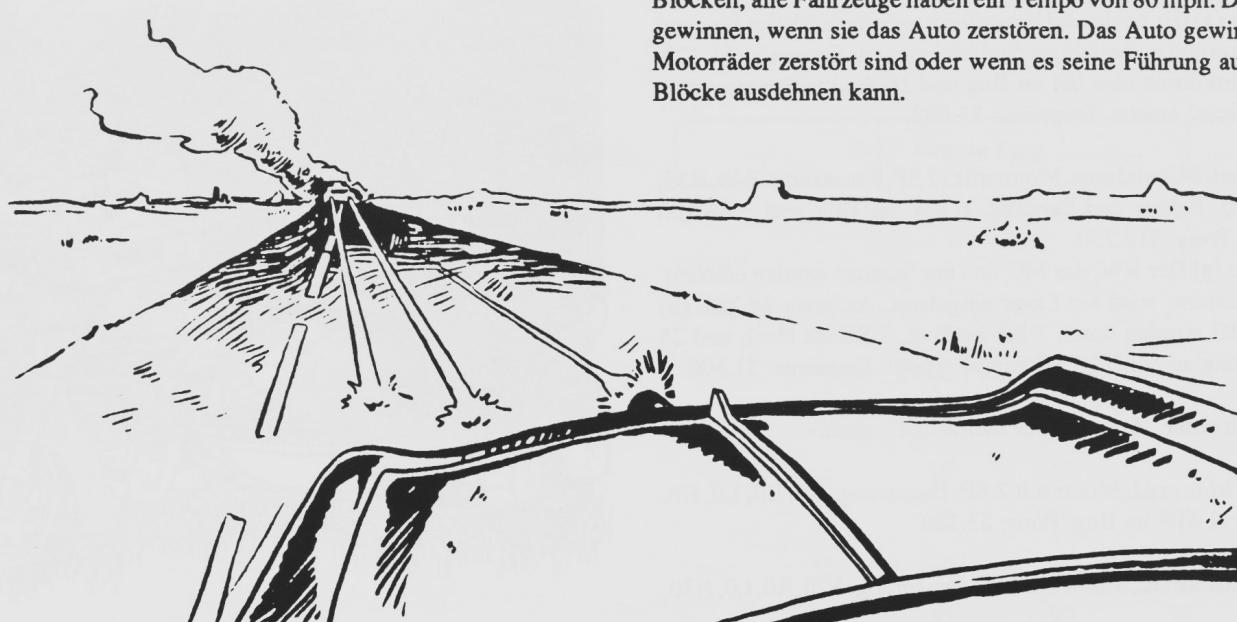
Die Regeln für den Schnellstart ermöglichen eine Vielzahl verschiedener Spiele. Vor jedem Spiel müssen bestimmte Entscheidungen über das zu spielende Szenario getroffen werden:

- (a) Welche Fahrzeuge sollen benutzt werden? Zum Beispiel kann jedem Spieler ein großer Geldbetrag (sagen wir \$40.000) zur Verfügung gestellt und ihm gestattet werden, sich davon so viele Fahrzeuge zu kaufen wie er möchte.
- (b) Wo und mit welchem Tempo starten die Fahrzeuge?
- (c) Zeigen sich die Spieler vor Beginn des Spiels gegenseitig ihre Datenblätter, oder sollen sie "auf die harte Tour" herauszufinden, was der Gegner haben?

Einige Beispieldaten

Straßenduell: Straßengefecht für zwei Spieler - ein Auto für jeden. Jeder Spieler erhält ein festes Budget (\$10.000 und \$15.000 sind beides gute Summen), um sich ein Fahrzeug zu kaufen. Alles Zubehör und alle Alternativen, die das Budget erlaubt, sind gestattet. Die Spieler würfeln aus, welches Auto vorn beginnt. Dann wird mit 2 Würfeln die anfängliche Entfernung zwischen beiden ausgewürfelt: 2 bis 12 Blöcke. Beide Autos fahren zu Beginn mit einem Tempo von 60 mph in derselben Richtung. Der Überlebende gewinnt.

Rudelangriff: Straßengefecht für mehrere Spieler. Ein Spieler erhält \$17.000 für ein Auto von der Liste der Serienfahrzeuge. Die anderen Spieler teilen sich \$25.000 und müssen mindestens 5 Motorräder von der Liste kaufen. Das Auto beginnt mit einem Vorsprung von 12 Blöcken; alle Fahrzeuge haben ein Tempo von 80 mph. Die Motorräder gewinnen, wenn sie das Auto zerstören. Das Auto gewinnt, wenn alle Motorräder zerstört sind oder wenn es seine Führung auf mehr als 30 Blöcke ausdehnen kann.



TABELLEN

Waffentabelle

Waffe	Trefferw.	Schaden
Maschinengewehr (MG)	7	1 W
Raketenwerfer (RW)	8	2 W
Laser (L)	6	3 W
Nebelwerfer (NW)	-	Nebel
Schwere Rakete (SR)	9	3 W

Anmerkungen: Der Laser kann nicht durch Nebel hindurch abgefeuert werden; die Schweren Rakete kann nur einmal abgefeuert werden.

Modifikationen für den Trefferwurf

Kernschußentfernung: Wenn die Entfernung (gemessen vom Rand des schießenden Fahrzeugs bis zum Rand des Zielspielsteins) kleiner ist als 1 Block, addiert der Spieler 4 zu seinem Trefferwurf.

Große Entfernung: Für jeweils volle 4 Blöcke Entfernung wird 1 vom Würfelwurf abgezogen. Unter 4 Blöcke gibt es keinen Abzug; bei 4 bis 7,99 Blöcke gilt -1; bei 8 bis 11,99 Blöcke gilt -2 usw.

Ziel: Es wird 1 abgezogen, wenn ein Auto der Kompakt- oder Subkompaktklasse das Ziel ist. Es wird 1 abgezogen, wenn die Bug- oder Heckseite eines Fahrzeugs das Ziel ist. Es werden 2 abgezogen, wenn ein Motorrad oder der Geschützturm eines Autos das Ziel ist.

Stehende Fahrzeuge: Es wird 1 addiert, wenn sich das schießende Fahrzeug nicht bewegt, 1, wenn sich das Ziel nicht bewegt, und es werden 2 addiert, wenn sich beide nicht bewegen.

Nebel: Für jede Nebelwolke, durch die die Schußlinie verläuft, werden 2 abgezogen.

Computer: Es werden entweder 1 oder 2 addiert - siehe unter "Zubehör" weiter unten.

Alle Modifikationen sind kumulativ. Wird zum Beispiel mit einem MG (Trefferwurf 7) auf eine Entfernung von 7 Blöcken (-1) auf die Bugseite (-1) eines sich bewegenden Kompaktwagens (-1) gefeuert, während das eigene Fahrzeug steht (+1), muß 9 oder mehr gewürfelt werden, um zu treffen. Ein Wurf von 2 ist immer ein Fehlschuß.

Kontrolltabelle

Wurf Resultat

2-10	Keine Auswirkungen
11	Schleudern
12	Schlittern
13	Schleudern und Schlittern
14	Unfall mit Feuer

Es wird mit 2W gewürfelt, und für jeweils volle 20 mph Fahrzeugtempo wird 1 addiert. Bei einem Motorrad werden 2 addiert. Die Resultate bewirken folgendes:

Keine Auswirkungen: Es geschieht gar nichts. Der Spieler kann normal weiterfahren.

Schlittern: Der Spielstein des Fahrzeugs wird um 1 Block in die Richtung gezogen, in die es sich zu Beginn der Phase noch bewegt hat. Das schlitternde Fahrzeug läßt seine nächste Bewegungsphase aus.

Schleudern: Während man eine vordere Ecke des Spielsteins festhält, wird die diagonal gegenüberliegende Ecke zwei Blöcke seitwärts bewegt. Es wird ausgewürfelt, ob sich das Heck des Fahrzeugs nach rechts oder links bewegt.

Schleudern und Schlittern: Es wird ein Schleudern und ein Schlittern, wie oben beschrieben, ausgeführt.

Unfall mit Feuer: Das Fahrzeug bleibt, wo es ist, und wird durch den Spielstein eines Fahrzeugwracks ersetzt. Alle Insassen sind tot. Der Spieler hat verloren.

LISTE DER SERIENFAHRZEUGE

Killer Kart: Subkompaktklasse, Motor mit 8 SP, Panzerung: B6, R4, L4, H4, D0. Nur Fahrer. 1 MG im Bug. Preis: \$3.848.

Mini Sherman: Kompaktklasse, Motor mit 10 SP, Panzerung: B35, R25, L25, H33, D0. Nur Fahrer. 2 gekoppelte MGs im Bug, 1 Nebelwerfer im Heck. Preis: \$7.334.

Alternativen: (a) Die beiden MGs werden durch einen RW im Bug und 25 Punkte Panzerung an beliebiger Stelle(n) ersetzt. Ersparnis: \$1.325. (b) Ein MG wird durch eine SR im Bug und 16 Punkte Panzerung an beliebiger Stelle(n) ersetzt. Ersparnis: \$1.092.

Rocket Special: Mittelklasse, Motor mit 12 SP, Panzerung: B40, R35, L35, H35, D30. Fahrer und Schütze. 1 RW im Bug und 1 MG in Geschützturm. Preis: \$12.250.

Alternativen: (a) Der RW, das MG und der Schütze werden entfernt. In den Geschützturm wird ein Laser eingebaut. Aufpreis \$4.250. (b) Schütze und MG werden durch 2 SR im Bug, 1 SR im Heck und 25 Punkte Panzerung an beliebiger Stelle(n) ersetzt. Ersparnis: \$1.500.

Kurier: Siehe unter "Auswahl der Fahrzeuge", oben.

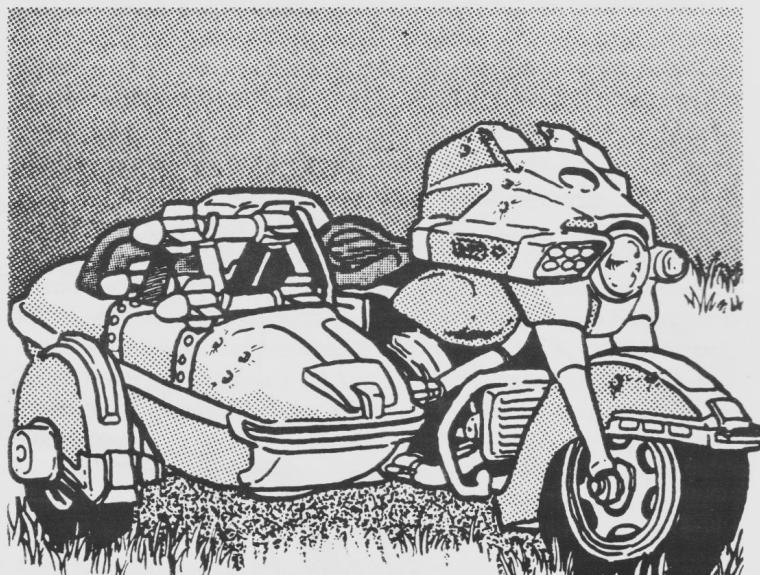
Shogun 100: Motorrad, Motor mit 2 SP, Panzerung: B6, R0, L0, H6, D0. Nur Fahrer. 1 MG im Bug. Preis: \$3.120.

Shogun 220: Motorrad, Motor mit 3 SP, Panzerung: F20, R0, L0, H20,

D0. Nur Fahrer. 1 RW im Bug. Preis: \$4.090.

Firelight Deluxe: Motorrad, Motor mit 5 SP, Panzerung: B6, R0, L0, H6, D0. Nur Fahrer. 1 Laser im Bug. Preis: \$11.244.

Alternative: Der Laser wird durch 1 MG in Front und 2 SR im Bug sowie 17 Punkte beliebig zu verteilender Panzerung ersetzt. Ersparnis: \$5.896.



Die jeweilige Verteilung der Panzerungspunkte kann an den Fahrzeugen den Wünschen der Spieler entsprechend geändert werden, wobei aber zu beachten ist, daß Motorräder niemals eine Seitenpanzerung und auch keine Dachpanzerung haben.

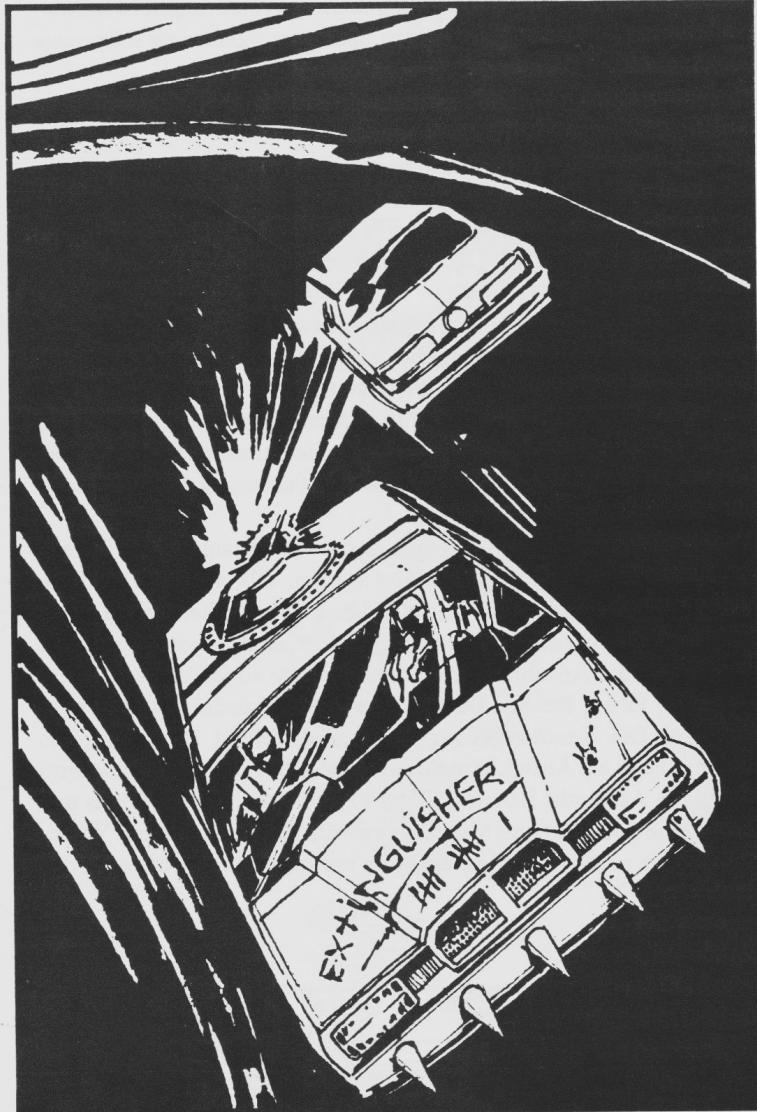
ZUBEHÖR

Die folgenden Extras können gegen Aufpreis in jedes Serienfahrzeug eingebaut werden.

Zielcomputer: Ein Zielcomputer arbeitet für eine Person in einem Auto oder Motorrad. Bei allen Schüssen, die diese Person mit den Fahrzeugwaffen abgibt, wird 1 zum Trefferwurf addiert. Preis: \$1.000.

Hochauflösender Zielcomputer: Wie oben, aber es werden 2 zum Trefferwurf addiert Preis: \$4.000.

Schutzkleidung: Schutzkleidung aus verwobenen Plastikfäden absorbiert 3 Treffer und ist danach nutzlos. Folglich verdoppelt sie im Endeffekt die Schadenspunkte einer Person von 3 auf 6. Preis: \$250



FAHRZEUGBOGEN

<i>Fahrzeug</i>	<i>Fahrer</i>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<i>Heckpzrg.</i>	<i>Linke Pzrg.</i>
	<input type="text"/>
	<i>Dachpzrg.</i>
	<input type="text"/>
	<i>Bugpzrg.</i>
	<input type="text"/>
<i>Rechte Pzrg.</i>	<input type="text"/>
<i>Größe</i>	<i>Preis</i>
<i>Extras</i>	
<i>Anmerk.</i>	

TACHOMETER

-20	-15	-10	-5	0
5	10	15	20	25
30	35	40	45	50
55	60	65	70	75
80	85	90	95	100

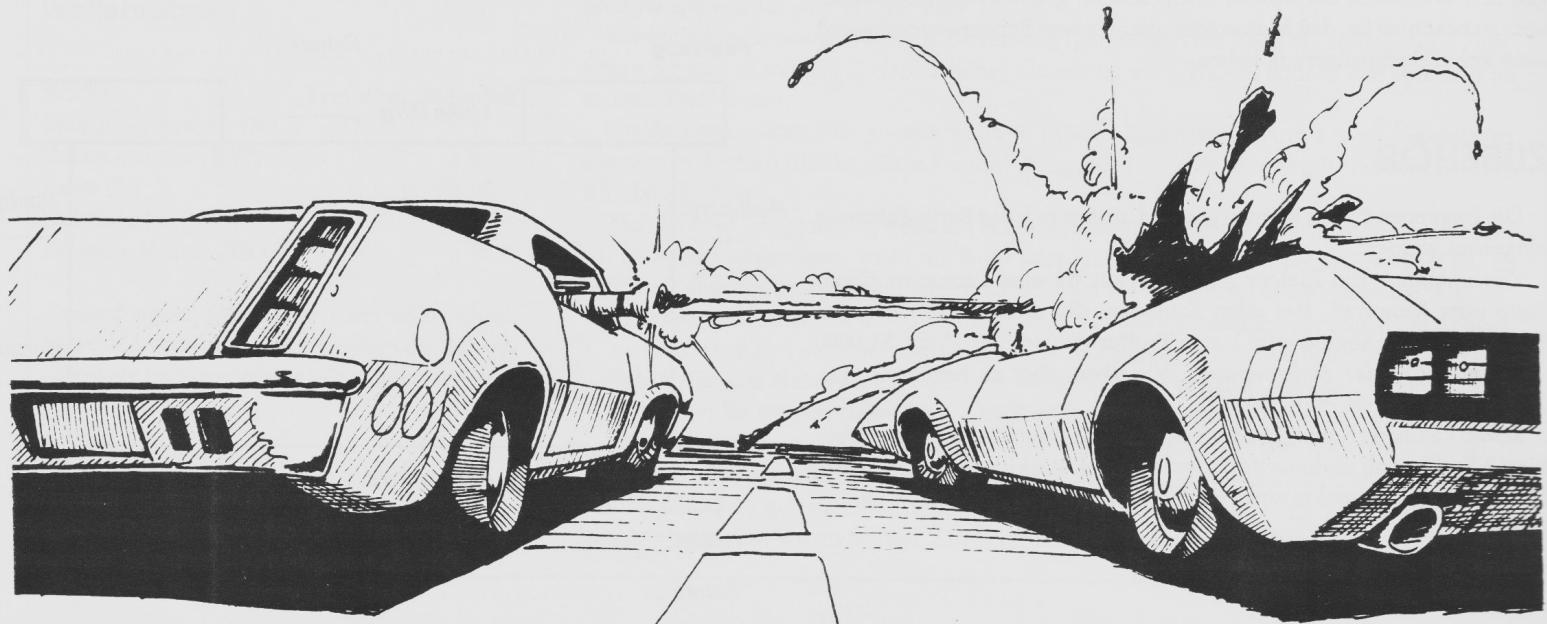
FAHRZEUGBOGEN

<i>Fahrzeug</i>	<i>Fahrer</i>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<i>Heckpzrg.</i>	<i>Linke Pzrg.</i>
	<input type="text"/>
	<i>Dachpzrg.</i>
	<input type="text"/>
	<i>Bugpzrg.</i>
	<input type="text"/>
<i>Rechte Pzrg.</i>	<input type="text"/>
<i>Größe</i>	<i>Preis</i>
<i>Extras</i>	
<i>Anmerk.</i>	

TACHOMETER

-20	-15	-10	-5	0
5	10	15	20	25
30	35	40	45	50
55	60	65	70	75
80	85	90	95	100

II. ALLER ANFANG...



1. Spielbeginn

Um mit **Car Wars** zu beginnen, liest man zunächst die Regeln durch, geht über zu Abschnitt XIII und sucht ein Szenario aus. So geht es weiter:

(a) Man legt die Straßenteile oder eine der Karten aus oder zeichnet sich eine eigene Karte.

(b) Man wählt die Fahrzeuge aus. Für jedes Fahrzeug wird ein Datenbogen angefertigt und ein Spielstein ausgewählt. In der Fahrtabelle (Rückseite des Regelheftes) wird für jedes Fahrzeug eine Marke auf das entsprechende Anfangstempo des Fahrzeugs gelegt; auf jeden Datenbogen kommt eine Geschwindigkeits- und eine Handling-Marke.

(c) Man würfelt die Reflexe der Fahrer aus (siehe "Handlingklasse", S.12 in Abschnitt III, *Fahren*). Maßgebend sind allein die Reflexe der Fahrer, nicht die der sonstigen Fahrzeuginsassen.

(d) Alle Fahrzeuge werden auf ihre Startpositionen gesetzt - und los geht's.

Auslegen des Spielplans

Bei Highway-Szenarios werden zwei oder drei Straßenteile aneinandergelegt. Wenn die Fahrzeuge den Highway an einem Ende verlassen, nimmt man ein Teil vom anderen Ende und legt es vor die Fahrzeuge, so daß sie immer auf dem Highway bleiben.

Bei Stadtgefechten werden die beiden Hälften der Karte von Midville, Ohio auf dem Spieltisch befestigt. Entsprechend kann die Karte eines für das Jahr 2035 "typischen" Truck Stops verwendet werden.

Wenn man Szenarios an anderen festen Orten stattfinden lassen will (z.B. Arenen, Parkplätze oder Hinderniskurse), kann man sich auch entsprechende Karten selber zeichnen. Auf einer derartigen Zeichnung sollten Straßen, Kantsteine, Schutt, etc. verzeichnet sein. Außerdem sollte vermerkt werden, wie das Gelände neben den Straßen beschaffen ist (Bürgersteige, Gebäude usw.). Das wird wichtig, wenn die Fahrzeuge die Straßen verlassen (siehe Abschnitt III, *Fahren*).

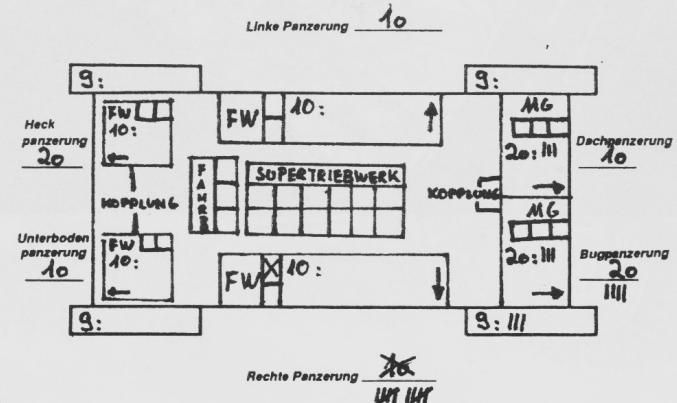
entsprechen den Konstruktionsregeln für Fahrzeuge (siehe Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*). Die Konstruktion von Fahrzeugen ist schwierig. Die Spieler werden in den ersten Spielen vorgefertigte Fahrzeuge benutzen wollen.

Musterbeschreibung

Hotshot: Luxusklasse, superschweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, 4 PB-Reifen, nur Fahrer. 2 gekoppelte MGs im Bug, 2 gekoppelte FWs im Heck, 1 FW rechts, 1 FW links. Panzerung: B20, R10, L10, H20, D10, U10. Feuerlöscher. Beschl. 5, HK 3, Preis: \$14.600, Gewicht: 3,3t.

Alternativen: Beliebig viele der Flammenwerfer werden durch MGs ersetzt. Ein MG erbringt gegenüber einem Flammenwerfer eine Gewichtsersparnis im Wert von 30 Panzerungspunkten. Für jeden Flammenwerfer, der durch 1 MG und 30 Panzerungspunkte ersetzt wird, steigen die Kosten um \$1.350. Einer der beiden hinteren Flammenwerfer kann durch einen Minenleger und 30 Panzerungspunkte ersetzt werden. Zusätzliche Kosten: \$850.

Erklärung: Zuerst wird die *Größe des Autos* genannt; dann folgen Fahrgestell, Aufhängung, Motor und Reifen. Als nächstes wird die Anzahl der Personen angegeben, die in dem Fahrzeug Platz haben. Dann sind die *Waffen* mit den Positionen angegeben, an denen sie angebracht sind. Es folgt die Anzahl der *Panzerungspunkte* an jeder der 6 Seiten: Bug, Heck, Links, Rechts, Dach, Unterboden. Zubehör ist als letztes aufgeführt. Die *Beschleunigung* wird in Abschnitt III erklärt; die *Handlingklasse* hat Auswirkungen auf die Manövriergeschicklichkeit und wird ebenfalls in Abschnitt III erklärt. Der *Preis* ist der Komplettpreis und schließt eine volle Ladung Munition mit ein. *Alternativen* sind Veränderungen, die ein Spieler an einem Auto vornehmen kann, ohne auf den



2. Auswahl der Fahrzeuge

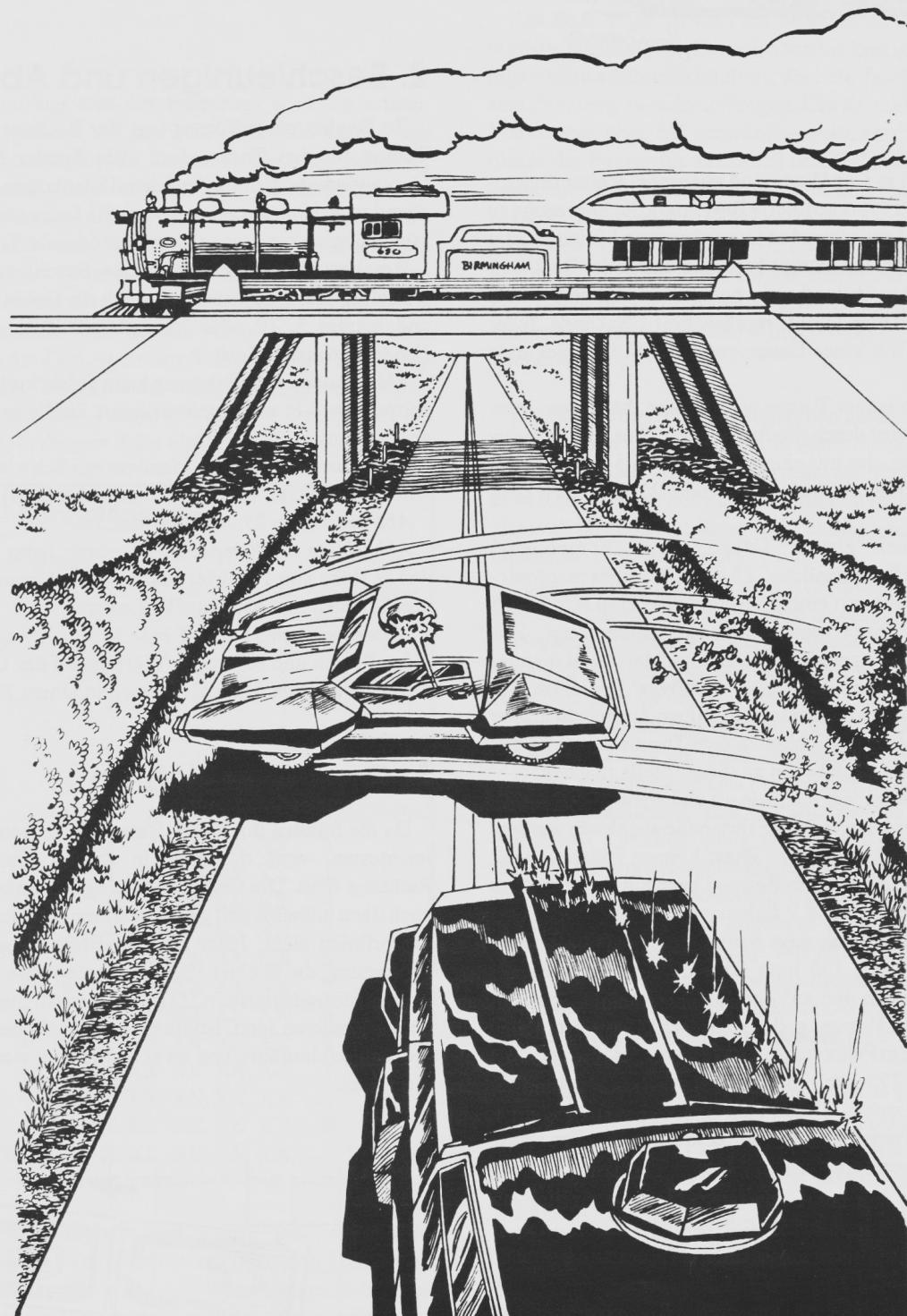
Die "Einkaufsliste für Serienfahrzeuge" (siehe Abschnitt XIV, *Musterfahrzeuge*) enthält Beschreibungen und Preise einer Reihe von Standardfahrzeugen. Für jedes Fahrzeug sind mehrere "Alternativen" (Veränderungen mit oder ohne Preisunterschied) angegeben. Alle Fahrzeuge

geprüft und abgenommen worden. Wenn kein Preisunterschied angegeben ist, ändert eine Alternative den Fahrzeugpreis nicht. Zu beachten ist, daß einige Veränderungen (z.B. Zielcomputer, andere Aufhängung) sich nur auf den Preis des Autos auswirken - nicht aber auf das Gewicht und den noch verfügbaren Platz - und bei jedem Fahrzeug vorgenommen werden können, indem einfach die Kosten dafür entrichtet werden. Andere Berechnungen sind in diesem Fall unnötig.

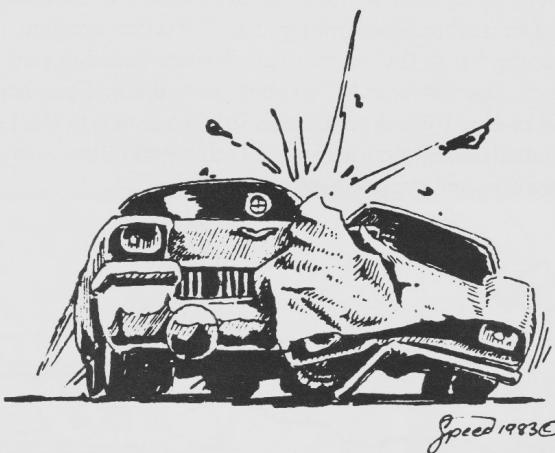
Nachdem ein Auto ausgewählt worden ist, wird dafür ein Datenbogen nach untenstehendem Muster angelegt. Der Datenbogen hält Modifikationen, Alternativen, verbleibende Munition, erlittene Schäden usw. auf

bildhafte Art und Weise fest.

Der Musterdatenbogen oben zeigt einen Hotshot (Serie, keine Alternativen) nach einem kurzen Kampf. Die gesamte Panzerung auf der rechten Seite ist zerstört worden, und der rechte FW hat einen Treffer erhalten. Der rechte Vorderreifen hat 3 Treffer erhalten, und die Bugpanzerung hat 4 Treffer erhalten. Weitere Schäden sind nicht zu verzeichnen. Die vorderen MGs haben beide dreimal geschossen, der rechte FW zweimal (durch senkrechte Striche vermerkt). Der Fahrer hat keine Schutzkleidung, kann also nur 3 Treffer verkraften, was durch die 3 Schadenskästchen symbolisiert wird.



III. FAHREN



1. Maßstab

Straßenteile und Karten in **Car Wars** sind mit einem Raster überzogen, um eine regelmäßige und kontrollierte Bewegung der Fahrzeuge zu ermöglichen. Der Abstand zwischen den fett gedruckten Linien beträgt 1 Block (2,54 cm). Der Maßstab beträgt 1:220, so daß in der Realität 1 Block 5,6 m entspricht. Der Abstand zwischen den normal gedruckten Linien beträgt 1/4 Block. Jeder Turnus repräsentiert 1 Sekunde. Jeder Turnus ist in 10 Phasen mit einer Dauer von jeweils 1/10 Sekunde unterteilt.

Wie oft ein Fahrzeug in jedem Turnus ziehen kann, hängt von ihrer Geschwindigkeit ab und wird durch die Anzahl der "1"er auf der Fahrtabelle bestimmt. Ein Auto, das mit einem Tempo von 5 oder 10 mph fährt, zieht einmal pro Turnus, ein Auto, das 15 oder 20 mph fährt, zieht zweimal pro Turnus usw.

Wenn ein Auto mit einem "glatten" Tempo (10, 20, 30 mph, etc.) fährt, sind alle seine Züge "gewöhnliche" Züge, in denen es manövriren kann. Wenn ein Fahrzeug mit einem "krummen" Tempo (5, 15, 25 mph, etc.) fährt, dann ist einer seiner Züge ein "halber Zug". Das Fahrzeug muß dann 1/2 Block geradeaus fahren und darf nicht manövriren. (Ausnahme: Siehe "Drehung" unter "Manöver" in diesem Abschnitt.) Der Spieler kann jeden Zug zu seinem halben Zug machen, aber wenn er bei seiner letzten Zugmöglichkeit in dem Turnus seinen halben Zug noch nicht gemacht hat, muß er ihn an dieser Stelle machen.

Das Tempo eines Fahrzeugs legt fest, wie oft und wann ein Fahrzeug in einem Turnus zieht. Dies kann auf der Fahrtabelle abgelesen werden. In jedem Zug gibt es 10 Phasen. In jeder Phase können Fahrzeuge mit einem bestimmten Tempo ziehen. Zum Beispiel kann ein Fahrzeug, das 30 mph fährt, in den Phasen 3, 6 und 9 ziehen, was durch die "1"er auf der Tabelle in der Spalte "60" angezeigt wird.

Fahrzeuge, die schneller als 100 mph fahren, ziehen in manchen Phasen weiter als 1 Block. In den auf der Fahranzeige mit einer "2" markierten Phasen muß ein Fahrzeug, das schneller als 100 mph ist, 2 volle Blöcke weit ziehen. Ein Fahrzeug, daß ein "krummes" Tempo über 100 mph fährt (105, 115, 125, etc.), muß irgendwann im Verlauf des Turnus 1 1/2 Blöcke weit ziehen. Dieser Zug kann in jeder mit einer 2 markierten Phase gemacht werden, aber wenn er in der letzten 2er-Phase eines Turnus noch nicht erfolgt ist, muß er in dieser letzten Phase gemacht werden.

Ein Fahrzeug darf pro Phase nur ein Manöver ausführen.

Nachdem die Fahrzeuge bei Turnusbeginn ihr Tempo festgelegt haben, wird die Kontrollmarke aller Fahrzeuge in der Fahrtabelle auf das neue Tempo gesetzt. Dann wird eine Marke ganz oben in der Tabelle auf die 1. Phase gesetzt und (der Phase entsprechend, in der sich die Spieler gerade befinden) immer um ein Kästchen weiter geschoben. Wenn sich in einer mit der Geschwindigkeitsmarke eines Fahrzeugs gekennzeich-

neten Reihe unter der gerade gespielten Phase eine Eintragung befindet, zieht das Fahrzeug in dieser Phase. Einer der Spieler kann sich um diesen Teil des Spielablaufs und die Einhaltung der richtigen Reihenfolge kümmern, indem er ausruft, wer zieht, z.B.: "Phase 3. Wagen 12 zieht, dann 6, dann 10."

Oft ziehen unterschiedlich schnelle Fahrzeuge in derselben Phase. Zum Beispiel ziehen alle Autos, die 45 oder mehr mph fahren, in Phase 1. In diesem Fall zieht das schnellere Fahrzeug zuerst. Bei gleich schnellen Fahrzeugen entscheiden die besseren Reflexe des Fahrers (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) darüber, wer zuerst zieht.

Ein Fahrzeug muß ziehen, wenn es die Fahrtabelle vorschreibt, und darf niemals zu einem anderen Zeitpunkt ziehen.

2. Beschleunigen und Abbremsen

Zu Beginn eines Turnus legt der Besitzer eines Fahrzeugs dessen Tempo für den Turnus fest. Alle Spieler tun dies, indem sie die Geschwindigkeitsmarke auf dem Datenbogen ihres Fahrzeugs entsprechend verschieben, und es, wenn alle fertig sind, aufdecken. Fahrzeuge können beschleunigen, abbremsen oder ihr Tempo beibehalten.

Beschleunigung: Die maximale Beschleunigung eines Fahrzeugs wird durch sein Gewicht und durch die Größe seines Motors bestimmt und beträgt 5, 10 oder 15 mph pro Turnus (siehe Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*).

Abbremsen: Jedes Fahrzeug kann gefahrlos bis zu 15 mph pro Turnus abbremsen, d.h. an Tempo verlieren. Stärkeres Abbremsen ist möglich, aber riskant:

Abbremsen um 20 mph: Manöver mit Schwierigkeitsgrad 3 (S3, siehe "Manöver" weiter unten in diesem Abschnitt).

Abbremsen um 25 mph: S5-Manöver.

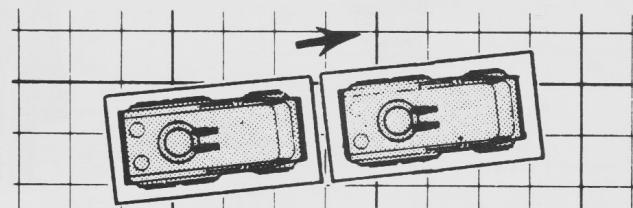
Abbremsen um 30 mph: S7-Manöver. Jeder Reifen trägt einen Schaden in Höhe von 1 Würfel davon (siehe Anweisungen für das Notieren von Schäden in Abschnitt IV, *Kampf*).

Abbremsen um 35 bis 45 mph in einem Zug: 2 Würfel Schaden für jeden Reifen und sofortiges Würfeln auf der Unfalltabelle 1 (S.12).

Abbremsen um mehr als 45 mph in einem Zug ist unmöglich.

3. Geradeausfahren

Da die Straßen mit einem Raster überzogen sind, ist das Ziehen am leichtesten, wenn das Auto in gerader Nord-Süd- oder Ost-West-Richtung fährt. Die Geradeausbewegung eines Fahrzeugs kann jedoch auch dann mühelos und genau bestimmt werden, wenn es schräg zu den Rasterlinien zieht. Jeder Autospielstein ist genau 1 Block lang (die Entfernung, die in einer Phase normalerweise gezogen wird), während jeder Motorradspielstein 1/2 Block lang ist. Indem man einen Spielstein vor den anderen setzt, bekommt man leicht heraus, wo jedes Fahrzeug (geradeaus) hinfährt, und zwar auch dann, wenn es nicht den Rasterlinien folgt.



4. Manöver

Jede Fahrtrichtungsänderung wird *Manöver* genannt. Jedes Manöver hat einen Schwierigkeitsgrad. Je schwieriger ein Manöver ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß ein Fahrzeug schlittert, schleudert etc. Manöver bei geringem Tempo sind einfach. Je höher das Tempo, desto größer die Gefahr.

Wenn Manöver rasch aufeinanderfolgend ausgeführt werden, nimmt die Gefahr zu. Diese Gefahr wird im Datenbogen auf der Handlingtabelle dargestellt. Zu Beginn des Spiels beginnt jede "Handlingmarke" in dem Kästchen der durch die Fahrerreflexe (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) modifizierten Handlingklasse des Fahrzeugs. Jedes Manöver und jede Gefahr bewirkt, daß die Marke nach unten verschoben wird. Und jedesmal, wenn die Marke bewegt wird, muß der Spieler auf der Kontrolltabelle überprüfen, ob er die Kontrolle über das Fahrzeug verloren. Wenn er sie verliert, muß er auf einer der Unfalltabellen würfeln.

Kontrolltabelle

Der gegenwärtige Handlingstatus des Fahrzeugs wird mit seinem Tempo gekreuzt, und es wird mit 1W gewürfelt. Wird die *angegebene* Zahl oder *höher* gewürfelt, bleibt die Kontrolle über das Fahrzeug erhalten. Wird eine kleinere Zahl gewürfelt, geht die Kontrolle verloren.

Geht die Kontrolle verloren, wechselt man zur entsprechenden Unfalltabelle (Nr. 1 bei Manövern, Nr. 2 bei Gefahren). Ein Querstrich (" - ") bedeutet "sicher", d.h., es kommt zu keinem Unfall. "XX" bedeutet den Verlust der Kontrolle und den Wechsel zur Unfalltabelle. Wenn man aus irgendeinem Grund zur Unfalltabelle wechseln muß, wird beim anschließenden Würfeln die Zahl, die in der Reihe mit dem Tempo des Fahrzeugs unter der Spalte "Modifikator" steht, zum Ergebnis addiert. Beispielsweise müßten bei einem Tempo von 25 mph -2 zum Wurf auf der Unfalltabelle addiert, in diesem Falle also 2 abgezogen werden.

Kontrolltabelle											
Gegenwärtiger Handlingstatus											
Tempo	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	Modifikator
5-10	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-3
15-20	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-3
25-30	-	-	-	-	-	-	2	3	4	4	-2
35-40	-	-	-	-	-	2	2	3	4	5	0
45-50	-	-	-	-	-	2	2	3	4	6	1
55-60	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	1
65-70	-	-	-	-	2	2	3	4	5	XX	2
75-80	-	-	-	-	2	3	4	5	6	XX	2
85-90	-	-	-	-	2	3	4	5	XX	XX	3
95-100	-	-	-	-	3	4	5	6	XX	XX	3
105-110	-	-	-	2	3	4	5	6	XX	XX	4
115-120	-	-	-	2	3	4	5	XX	XX	XX	4
125-130	-	-	-	3	4	5	6	XX	XX	XX	5
135-140	-	-	2	3	4	5	XX	XX	XX	XX	5
145-150	-	-	3	4	5	6	XX	XX	XX	XX	6
155-160	-	-	3	4	5	XX	XX	XX	XX	XX	6
165-170	-	2	3	4	5	XX	XX	XX	XX	XX	7
175-180	-	2	3	4	XX	XX	XX	XX	XX	XX	7
185-190	-	2	3	4	XX	XX	XX	XX	XX	XX	8
195-200	2	3	4	XX	8						

Die Reihe, die auf der Kontrolltabelle benutzt wird, hängt vom Tempo des Fahrzeugs ab. Die Spalte hängt von seinem gegenwärtigen Handlingstatus ab. Ein Handlingstatus von 4 oder besser ist immer sicher. Der Handlingstatus kann nicht schlechter als -6 werden, aber ein Fahrzeug mit Handlingstatus -6 muß trotzdem für jedes neue Manöver auf der Kontrolltabelle würfeln.

Beispiel: Im Verlauf eines Zuges versucht ein Auto, das 60 mph fährt,

3 Manöver. Seine Handlingklasse beträgt 2, folglich steht die Handlingmarke zu Beginn auf dem 2-Kästchen. Das erste Manöver ist ein "Driften" (Schwierigkeitsgrad 1). Es wird 1 vom Handlingstatus abgezogen, wodurch die Marke auf das 1-Kästchen verschoben wird. In der Reihe "55-60" zeigt die Kontrolltabelle unter der Spalte "1" einen Querstrich. Es muß also nicht um die Kontrolle gewürfelt werden. Das zweite Manöver ist ein "starkes Driften", ein Manöver vom Schwierigkeitsgrad 3. Es werden also 3 vom gegenwärtigen Handlingstatus abgezogen, was bedeutet, daß die Marke ins -2-Kästchen verschoben werden muß. Ein Vergleich mit der Kontrolltabelle zeigt, daß um die Kontrolle gewürfelt werden muß. Das dritte Manöver ist erneut ein Driften - wiederum ein S1-Manöver. Noch einmal wird 1 vom gegenwärtigen Handlingstatus abgezogen, und ein Blick auf die Kontrolltabelle, Reihe 55-60, Spalte -3, zeigt, daß abermals um die Kontrolle gewürfelt werden muß. Am Ende eines Zuges erhält jedes Fahrzeug einige Handlingpunkte zurück.

Am Ende eines Turnus, das bedeutet einmal pro Sekunde Fahrzeit, wird die Handlingtabelle nach oben hin korrigiert. Dadurch wird die Fähigkeit eines Fahrers simuliert, über die Zeit hinweg die Kontrolle über sein Fahrzeug zurückzuerlangen. Die Anzahl der Kästchen, um die die Marke nach oben hin verschoben wird, entspricht der Handlinggrundklasse des Fahrzeugs zuzüglich dem Talentbonus des Fahrers (falls er einen hat). Das Talent "Fahrer" wird in Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*, näher erklärt. Die Anzahl der Kästchen, um die die Anzeige nach oben hin verschoben wird, kann niemals niedriger als 1 sein - man gewinnt zu Beginn eines Turnus zumindest 1 Handlingpunkt zurück. Die Handlingtabelle eines Fahrzeugs kann niemals auf einen Wert eingestellt werden, der über seiner Handlinggrundklasse (zuzüglich Talentbonus) liegt.

Die Manöver, die unten abgebildet sind, lauten:

Kurve: Das Fahrzeug zieht in einer Phase von Position A direkt zu Position B. Diese 45-Grad-Kurve ist ein Manöver vom Schwierigkeitsgrad 3 (S3). Wenn der Fahrer in seiner nächsten Fahrphase eine zweite "Kurve" fährt, bringt diese das Fahrzeug in Position C, was eine 90-Grad-Kurve vervollständigt.

Scharfe Kurve: Das Fahrzeug zieht in einer Phase von Position D nach Position E. Diese 90-Grad-Kurve ist ein S6-Manöver.

Driften: Das Fahrzeug zieht 1 Block vorwärts und 1/4 Block (oder weniger) zur Seite (rechts oder links), während es seine Fahrtrichtung beibehält. Dies ist ein S1-Manöver.

Starkes Driften: Das Fahrzeug zieht 1 Block vorwärts und zwischen 1/4 und 1/2 Block zur Seite. Dies ist ein S3-Manöver.

Richtungsänderung: Das Fahrzeug zieht 1 Block geradeaus und wird dann so positioniert, daß (a) eine hintere Ecke des Spielsteins in demselben Kästchen bleibt und (b) die diagonal gegenüberliegende Ecke in ein angrenzendes Kästchen (auch diagonal angrenzend) verschoben wird. Unter Beachtung dieser Vorschrift kann der Spielstein so plaziert werden, wie der Spieler es wünscht. Ein S1-Manöver.

Starke Richtungsänderung: Wie oben, aber nachdem das Fahrzeug 1 Block geradeaus gezogen ist, positioniert es sein Besitzer so, daß (a) eine hintere Ecke des Spielsteins in demselben Kästchen bleibt und (b) die diagonal gegenüberliegende Ecke um 2 Kästchen verschoben wird. Ein S3-Manöver.

Drehung: Dieses Manöver kann nur von einem Fahrzeug ausgeführt werden, das 5 mph fährt. Das Fahrzeug (a) zieht 1/4 Block geradeaus, und (b) seine hintere Ecke wird festgehalten, während sein Spielstein in beliebiger Richtung beliebig weit um diese Ecke gedreht wird. Wegen des geringen Tempos ein S0-Manöver. Ein Fahrzeug, das 5 mph fährt, kann zwischen diesem Manöver und dem normalen Ziehen um 1/2 Block geradeaus wählen.

Abbremsen: Wie schon zuvor erwähnt, wird starkes Abbremsen den Manövern zugerechnet. Die Marke auf der Handlingtabelle wird zu Beginn des Turnus verschoben (wenn das Abbremsen bekanntgegeben wird), und das Resultat dieses Manövers wird auf der Kontrolltabelle in der Reihe des ursprünglichen Tempos abgelesen. Dies gilt auch für den

beim Würfeln auf der Unfalltabelle zu addierenden Modifikator! All dies geschieht, bevor das Fahrzeug in diesem Turnus ziehen und schießen kann.

Ausrichten: Wenn ein Manöver beendet wurde, und der Spielstein parallel zu den Linien des Rasters liegt, kann er um den Bruchteil eines Kästchens in beliebiger Richtung (nach Wahl seines Besitzers) verschoben werden, um seine Ränder mit den Linien zur Deckungsgleichheit zu bringen. Dies hat keine Auswirkungen auf Tempo und Handling und ist ein S0-Manöver.

Die Schnapsschmuggler-Kehre: Die Schnapsschmuggler-Kehre ist ein besonderes Manöver: der alte Schnapsschmugglertrick, bei dem ein Auto kontrolliert schlittert, um zu wenden. Er funktioniert, aber er ist gefährlich.

Um die Schnapsschmuggler-Kehre zu versuchen, muß ein Fahrzeug zu Beginn eines Turnus - bereits vor dem Abbremsen und Beschleunigen - ein Tempo von 20 bis 35 mph fahren. Man kann nicht in ein und demselben Turnus zuerst auf 35 mph abbremsen und dann die Kehre versuchen.

In der Phase, in der ein Fahrzeug mit der Kehre beginnt, schlittert es, wie im Diagramm zu sehen, von N nach O. Dies ist ein S7-Manöver, und jedem Reifen widerfährt 1 Schadenspunkt. Wenn das Fahrzeug an dieser Stelle außer Kontrolle gerät und/oder einen Reifen verliert, schlittert oder überschlägt es sich in Richtung des Pfeils. Zu Beginn des nächsten Turnus ist sein Tempo 0. Wenn das Fahrzeug nicht außer Kontrolle gerät, zieht es in seiner nächsten Fahrphase automatisch nach P. Sein Tempo ist 0, und es zeigt in die Richtung, aus der es gekommen ist.

Wenn ein Fahrzeug eine Schnapsschmuggler-Kehre begonnen hat, darf es erst wieder schießen, wenn es steht (die Insassen sind zu beschäftigt). Automatische Waffen (siehe Abschnitt IV, Kampf) schießen noch. Dieses Manöver darf nicht von Motorrädern ausgeführt werden.

Manöver

Abb. 1: KURVE (S3)

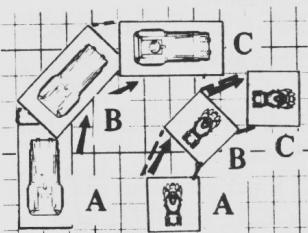


Abb. 2: SCHARFE KURVE (S6)

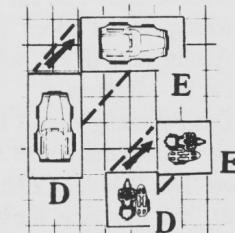


Abb. 3: DRIFten (S1)

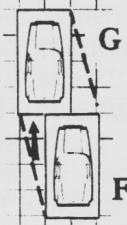


Abb. 4: STARKES

DRIFten (S3)

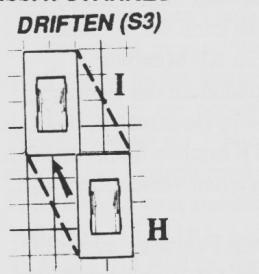


Abb. 5: RICHTUNGSÄNDERUNG (S1)

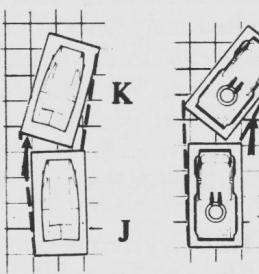


Abb. 6: STARKE
RICHTUNGS
ÄNDERUNG (S3)

Abb. 7: SCHNAPSSCHMUGGLER (S7)

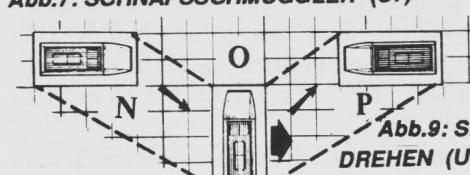


Abb. 8: SCHLITTERN 1/2 Block
(Unfallergebnis)

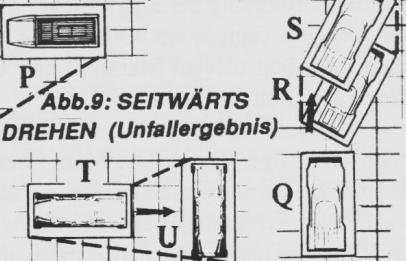


Abb. 9: SEITWÄRTS
DREHEN (Unfallergebnis)

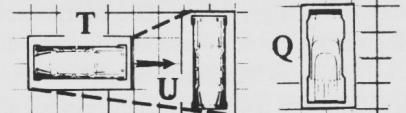


Abb. 10: AUSRICHTEN (S0)

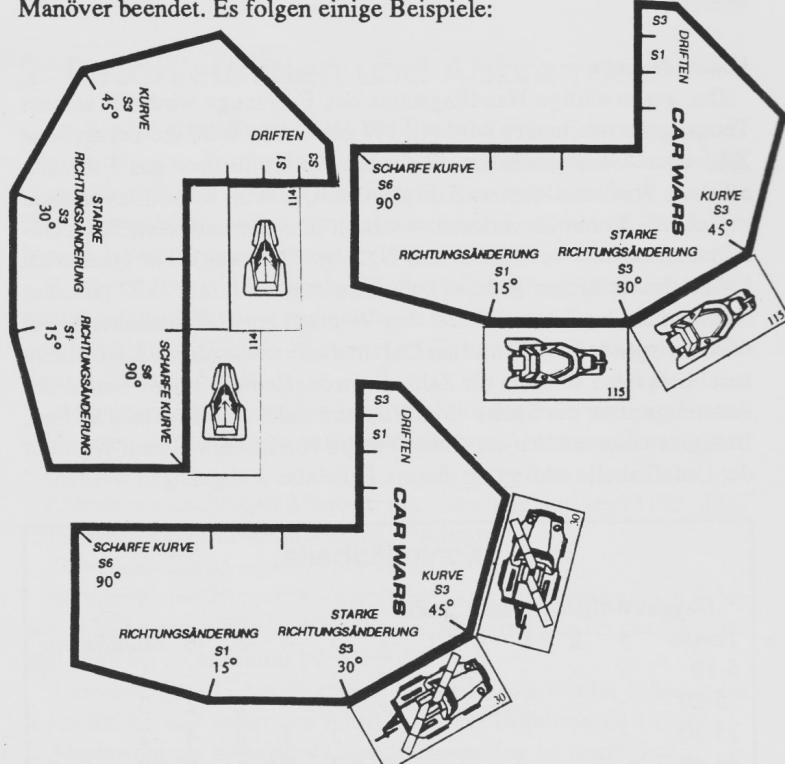


Rückwärtsfahren

Jedes Fahrzeug mit Ausnahme eines Motorrads kann bis zu 20 mph rückwärts fahren. Ein Fahrzeug darf nicht von Vorwärts- auf Rückwärtsfahrt (oder umgekehrt) schalten, ohne für mindestens einen Turnus zwischendurch anzuhalten. Die Beschleunigungsregeln entsprechen denen für das Vorwärtsfahren. Jedes Manöver kann auch beim Rückwärtsfahren ausgeführt werden. Die Schwierigkeit liegt immer um 1 höher.

Die Manöverschablone

Das Spiel enthält die besonders handlichen Manöverschablonen, die für die Ausführung aller Manöver mit Ausnahme der Drehung und der Schnapsschmuggler-Kehre benutzt werden kann. Um das gewünschte Manöver auszuführen, wird die Schablone an der Stelle an den Spielstein angelegt, die dem gewünschten Manöver entspricht. Dann wird das Fahrzeug am Rande der Schablone entlangbewegt, und damit ist das Manöver beendet. Es folgen einige Beispiele:



5. Handlingklasse

Die Handlinggrundklasse eines Fahrzeugs wird durch seine Aufhängung bestimmt (siehe Abschnitt VII, Fahrzeugkonstruktion). Die Handlingklasse (HK) kann wie folgt beeinflußt werden:

Bei jedem Fahrzeug, das an einer Position alle Räder verliert (normalerweise verliert es nur ein Rad, aber unter gewissen Umständen können es auch mehr sein), wird die HK beginnend mit dem nächsten Turnus dauerhaft um 3 gesenkt. Wenn nur der oder die Reifen verloren wurden, fällt die HK nur um 2. Dieser Verlust hat ebenfalls Auswirkungen auf die Anzahl der Handlingpunkte, die nach jedem Turnus zurückgewonnen werden. Wenn alle Räder oder Reifen an einer Ecke verloren gehen, fällt der Handlingstatus sofort auf -6.

Für jedes Fahrzeug, das Räder an zwei Ecken verliert (gleiches gilt für Motorräder bei Verlust eines Rades) wird sofort auf Unfalltabelle 1 (S.13) gewürfelt. Es kann nicht länger gelenkt, beschleunigt und abgebremst werden. In jedem Turnus wird es um 30 mph langsamer.

Jeder durch Manöver, Schutt, Hindernisse, Spikes, Minen, Geschützfeuer usw. hervorgerufene Reifenschaden wird gegen die Schadenspunkte des Reifens aufgerechnet. Wenn der letzte Schaden, der den Reifen zerstört, von Minen, Granaten oder feindlichem Geschützfeuer herrührt, gilt das gesamte Rad als verloren.

Jedes Fahrzeug, das von einer Figur mit sehr guten Reflexen gefahren wird, hat eine bessere Handlingklasse. Zu Beginn eines Kampfes würfelt jeder Fahrer eines Fahrzeugs mit 1W. Dies ist der sogenannte

Reflexwurf: Eine 5 oder 6 zeigt außergewöhnlich gute Reflexe an. Bei einer 5 wird die HK des Fahrzeugs für die Dauer des Kampfes um 1 angehoben; bei einer 6 steigt die HK um 2.

Der Reflexwurf kann durch das Talent der Figur, die das Fahrzeug fährt (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*), modifiziert werden. So könnte zum Beispiel ein Fahrer +2 zu seinem Reflexwurf 2 addieren. Das Talent "Biker" wird benutzt, wenn die Figur ein Motorrad oder ein Trike fährt. Das Talent "Trucker" wird für das Fahren eines Lkws, eines "Gespanns" (also Zugmaschine mit Hänger) und eines Busses benötigt. Das Talent "Pilot" wird für das Fliegen eines Helikopters benötigt. Der Versuch, ein Fahrzeug ohne das entsprechende Talent zu fahren, wird mit einer Verminderung der HK bestraft (siehe Abschnitt VI für weitere Einzelheiten).

Die bestmögliche HK, mit der man nach allen Veränderungen beginnen kann, ist 5. Die ungünstigste HK ist -3.

6. Gefahren und Fahrbahnverhältnisse

Gefahren sind Ereignisse, die von außen an das Fahrzeug herangetragen werden und es beeinflussen können (zum Beispiel Feindfeuer). Sie werden wie Manöver behandelt - jede Gefahr hat einen Schwierigkeitsgrad. Die Fahrbahnverhältnisse (wie Öl, Eis oder Regen) stellen keine Gefahr an sich dar, sondern vergrößern den Schwierigkeitsgrad von Fahrzeugeinwirkungen wie Gefahren oder Manöver. Beispiel:

Gefahren

Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug (oder seitliches Streifen bzw. Abdrängen): S4

Rammen des Bordsteins, eines Hindernisses oder eines Fußgängers: S3

Rammen von lockerem Schutt: S1

Feindfeuer, das 1-5 SP anrichtet: S1

Feindfeuer, das 6-9 SP anrichtet: S2

Feindfeuer, das 10 SP anrichtet: S3

Fahrer verletzt oder getötet: S2

Jeder gegnerische Angriff stellt für sich eine Gefahr dar. Wird ein Fahrzeug in einem Turnus von drei Waffen getroffen, verschlechtert sich durch jeden Angriff der Handlings-Status, was nach jedem Angriff ein Würfeln auf der Kontrolltabelle zur Folge hat. Minen sind "Feindfeuer". Spikes, Schutt, Hindernisse, usw. sind das nicht.

Fahrbahnverhältnisse

Leichter Regen: erhöht Schwierigkeitsgrad jeder Gefahr und jedes Manövers um 1 (+S1)

Starker Regen: +S2

Kies auf der Straße: +S1

Öl auf der Straße: +S2

Leichter Schneefall: +S2

Starker Schneefall: +S3

Eis oder Schneedecke: +S4

7. Unfälle und Zusammenstöße

Wenn für ein Fahrzeug auf der Kontrolltabelle gewürfelt wird und der Wurf mißlingt, ist das Fahrzeug außer Kontrolle geraten. Wenn dies auf Grund eines Manövers geschehen ist, muß auf Unfalltabelle 1 gewürfelt werden. Wenn es auf Grund einer Gefahr geschehen ist, muß es auf Unfalltabelle 2 würfeln. Das Würfeln auf den Unfalltabellen kann geringe (leichtes Schlittern) bis katastrophale (Fahrzeug überschlägt sich und fängt an zu brennen) Folgen haben.

Diese Folgen erleidet das Fahrzeug zu Beginn seiner nächsten Fahrphase. Ein schleuderndes Fahrzeug kann nach dem Schleudern normal weiterfahren. Ein Fahrzeug, das schlittert, muß für den Rest der Phase

geradeaus fahren - das heißt, wenn es 1/4 Block schlittert, muß es nach dem Schlittern 3/4 Block geradeaus (in die Richtung, in die sein Bug zeigt) fahren. Wenn ein Fahrzeug gerade seinen halben Zug macht, kann es nicht mehr als 1/2 Block schlittern.

Wenn ein Fahrzeug einer weiteren Gefahr begegnet, während es schlittert oder schleudert, muß erneut auf der Kontrolltabelle gewürfelt werden, was durchaus zu einem erneuten Verlust der Kontrolle über das Fahrzeug führen kann und sich dann in der nächsten Fahrphase auswirkt. Kein Fahrzeug darf öfter als einmal pro Phase schlittern.

Unfalltabelle 1 - Schlittern und Überschlagen

-1, 0, 1 - Unbedeutendes Schlittern. Das Fahrzeug behält seine Fahrtrichtung bei, schlittert aber 1/4 Block in die Richtung, in die es zu Beginn der Phase, in der es außer Kontrolle geraten ist, gezeigt hat. Folglich kann es in eine andere Richtung schlittern als in die, in die es derzeit zeigt - siehe auch die Abbildung unter "Manöver". *

2 - Mäßiges Schlittern. Wie oben, aber das Fahrzeug schlittert 1/2 Block. **

3 - Kräftiges Schlittern. Wie oben, aber das Fahrzeug schlittert 3/4 Block. **

4 - Gefährliches Schlittern. Wie oben, aber das Fahrzeug schlittert 1 Block, und jeder Reifen erleidet 2 SP. ***

5 - Das Fahrzeug dreht sich seitwärts (siehe "Manöver", Abb. 9) und überschlägt sich. Der Fahrer hat keinerlei Kontrolle über das Fahrzeug. Es wird pro Turnus um 20 mph langsamer. In jeder Fahrphase zieht es 1 Block in die Richtung, in die es zuvor gefahren ist, und macht einen Viertelüberschlag (seitlich). In der ersten Phase zieht es demnach 1 Block weiter, stellt sich dabei quer (Abb. 9) und rollt auf die Seite. In der nächsten Fahrphase zieht es 1 Block weiter und rollt auf das Dach usw. Jede "Seite" (rechte Seite, linke Seite, Dach) erleidet 1W Schaden, wenn sie davon betroffen ist. Wenn der Unterboden auftrifft, erleidet jeder Reifen 1W Schaden. Wenn alle Reifen zerstört sind, erleidet der Unterboden den Schaden. Die Insassen können jederzeit aus dem Fahrzeug springen; sie können aber auch darin bleiben und hoffen, daß sich die Schäden nicht auf den Innenraum auswirken. Das Fahrzeug kann weiterfahren, wenn es aufgehört hat, sich zu überschlagen, richtig herum steht und zumindest noch an 3 Ecken Reifen hat. Ein Motorrad ist nach dem Überschlagen nicht mehr fahrtüchtig. ***

6-9 - Wie oben, aber das Fahrzeug beginnt bei einem Würfelwurf von 4,5 oder 6 (mit 1W) zu brennen. (Für weitere Informationen über brennende Fahrzeuge siehe "Feuer und Explosion" in Abschnitt IV, *Kampf*.) ***

10 und mehr - Wie oben, aber das Fahrzeug hebt ab und fliegt ein Stück durch die Luft. Die Reifen auf der in Fahrtrichtung befindlichen Seite (oder auch die Vorderreifen nach einer scharfen Kurve oder starker Richtungsänderung, siehe unten) "stoßen" das Fahrzeug vom Boden ab und erleiden jeweils 3W Schaden. Das Fahrzeug fliegt dann 1-6 Blöcke (Würfelwurf) durch die Luft, und zwar in die Richtung, in die es vor dem Unfall gefahren ist, wobei es für jeden geflogenen Block eine halbe Drehung ausführt (nach 1 Block Flugstrecke zeigt der Unterboden nach oben, nach einem weiteren Block wieder das Dach usw.). Wenn es landet, erleidet die auftreffende Seite einen der Ausgangsgeschwindigkeit des Fahrzeugs entsprechenden Aufprallschaden. Wenn das versuchte Manöver eine scharfe Kurve oder eine starke Richtungsänderung war, überschlägt sich das Fahrzeug, ohne sich vorher quer zu stellen. Nach der Landung überschlägt sich das Fahrzeug (wie oben beschrieben). Alle Insassen erleiden automatisch 1 SP, gegen den die Schutzkleidung keinen Schutz bietet. ***

Unfalltabelle 2 - Schleudern

- 1, 0, 1, 2 - Schwaches Schleudern. Es wird ausgewürfelt, ob das Schleudern nach rechts oder links erfolgt. Wenn es zum Beispiel nach links erfolgt, wird die rechte vordere Ecke des Fahrzeugs festgehalten und die linke hintere Ecke um 1 Kästchen nach links verschoben. Beim Schleudern nach rechts wird genau umgekehrt verfahren. *

3, 4 - Starkes Schleudern. Wie oben, aber die hintere Ecke wird um 2 Kästchen verschoben. **

5 - Schwaches Schleudern und noch einmal auf Unfalltabelle 1 würfeln. ***

6-9 - Starkes Schleudern und noch einmal auf Unfalltabelle 1 würfeln. ***

10 und mehr - Starkes und schwaches Schleudern (hintere Ecke wird um 3 Kästchen verschoben); noch einmal auf Unfalltabelle 1 würfeln. ***

* Der Trefferwurf für alle weiteren gezielten Schüsse aus Waffen dieses Autos wird in diesem Turnus mit -3 modifiziert.

** Der Trefferwurf für alle weiteren gezielten Schüsse aus Waffen dieses Autos wird in diesem Turnus mit -6 modifiziert.

*** In diesem Turnus sind keine weiteren automatisch abgegebenen Schüsse aus diesem Fahrzeug gestattet.

Wenn der Spielstein eines Fahrzeugs ein festes Objekt oder einen anderen Spielstein berührt, hat ein Zusammenstoß stattgefunden. Obwohl alle Spielsteine in *Car Wars 1/2 Block* breit sind, sollte man doch seinen gesunden Menschenverstand benutzen, wenn man entscheidet, ob ein Zusammenstoß stattgefunden hat. Ein Motorrad kann gewiß durch engere Lücken hindurchschlüpfen als ein Truck, obwohl beide Spielsteine dieselbe Breite haben. Wenn ein Spieler mit seinem Motorrad durch eine 1.2 m breite Gasse fahren will, dann kann er das. Ein Spieler mit einem Bus wird ihm das nicht nachmachen können.

Die Schäden bei einem Zusammenstoß hängen von der Art des Zusammenstoßes, dem Gewicht der in ihn verwickelten Fahrzeuge und ihrem Tempo relativ zueinander ab. Um die Folgen eines Zusammenstoßes zu ermitteln, wird unter Zuhilfenahme der Abbildungen auf Seite 15 zunächst die Art des Zusammenstoßes bestimmt (seitlich, frontal, Bug auf Heck, seitliches Streifen). Jeder Zusammenstoß kann einer dieser vier Kategorien zugeordnet werden. Wenn ein Fahrzeug rückwärts fährt, sich überschlägt usw. sind die Klassifizierungen "Bug", "Seite" usw. manchmal unpassend. Ein sich überschlagendes Fahrzeug kann zum Beispiel einen Frontalzusammenstoß erleiden, bei dem die Seite aufprallt. Wenn ein Auto die Schnapsschmuggler-Kehre ausführt, sollte man die führende Seite als Bugseite betrachten, die mit einem Tempo von 15 mph fährt. Ganz allgemein gilt, daß man auch bei der Bestimmung der Art des Zusammenstoßes seinen gesunden Menschenverstand sprechen lassen sollte. Dann werden die Anweisungen für die Art des Zusammenstoßes und die nachfolgend aufgeführten Schritte befolgt, um Schäden, neues Tempo und endgültige Positionen für die Fahrzeuge zu ermitteln.

1) Auf der Schadenstabelle wird der *Schadensmodifikator* (SM) gesucht, der dem Gewicht des eigenen Fahrzeugs entspricht. Ein Shogun 100 (360 kg) hat einen SM von 1/3. Ein Killer Kart (1050 kg) hat einen SM von 2/3. Ein Piranha (2730 kg) hat einen SM von 1. Ein beladener Houston Metal-Truck (Gewicht ungefähr 28.500 kg) hat einen SM von 14. (Das Gewicht sollte vor Antritt der Fahrt bestimmt werden; man sollte sich nicht damit aufhalten, es nach jedem abgegebenen Schuß neu zu bestimmen.) Ein Fußgänger hat einen SM von 1/5.

2) Wenn ein Zusammenstoß stattfindet, wird das Aufpralltempo gemäß der unter jeder Aufprallart angegebenen Formel berechnet. Die Anzahl der Würfel an Schaden, die ein Zusammenstoß bei diesem Aufpralltempo verursacht, kann in der Spalte rechtsaußen der Tabelle unter der Überschrift "Rammen" abgelesen werden. Der ausge-

Schadenstabelle

Fahrzeuggewicht	Schadensmodifikator (SM)	Fahrzeuggewicht	Schadensmodifikator (SM)
Fußgänger	1/5	20.001-22.000	10
0-1.000	1/3	22.001-24.000	11
1.001-2.000	2/3	24.001-26.000	12
2.001-4.000	1	26.001-28.000	13
4.001-6.000	2	28.001-30.000	14
6.001-8.000	3	30.001-32.000	15
8.001-10.000	4	32.001-34.000	16
10.001-12.000	5	34.001-36.000	17
12.001-14.000	6	36.001-38.000	18
14.001-16.000	7	38.001-40.000	19
16.001-18.000	8	40.001-42.000	20
18.001-20.000	9		

würflete "Rammschaden" wird dann mit dem SM des betreffenden Fahrzeugs multipliziert. Das ist der Schaden, der dem Gegner zugefügt wird. Der Schaden, den man selber erleidet, ist das Produkt seines SM mit demselben Rammschaden.

Beispiel: Ein Killer Kart (SM 2/3) stößt mit einem Piranha (SM 1) bei einem Aufpralltempo von 40 mph zusammen. Ein Zusammenstoß bei einem Aufpralltempo von 40 mph ergibt 3 W Schaden, und es wird eine 14 gewürfelt. Der Killer Kart fügt dem Piranha $(14 \times 2/3) = 9$ Schadenspunkte (abgerundet) zu. Der Piranha fügt dem Kart $(14 \times 1) = 14$ SP zu.

Beispiel: Ein Shogun 100 (SM 1/3) stößt mit dem oben erwähnten Houston Metal-Truck (SM 14) bei einem Aufpralltempo von 10 mph zusammen. Dies ergibt einen Schaden von 1 Würfel minus 2, so daß das Ergebnis 0, 1, 2, 3 oder 4 lautet. In diesem Fall ist das Ergebnis nach einer gewürfelten 5 eine 3. Das Motorrad fügt dem Gespann $(3 \times 1/3) = 1$ SP zu. Auf der anderen Seite verursacht das Gespann bei dem Motorrad $(3 \times 15) = 45$ SP. Selbst bei 10 mph kann ein großes Gespann ein Motorrad niederwalzen.

Starre Objekte

Ein starres Objekt verursacht genausoviel Schaden, wie es erleidet, und zwar bis zu dem Punkt, an dem das starre Objekt zerstört wird. Alle starren Objekte sind mit einer gewissen Anzahl von Schadenspunkten ausgestattet. Dies ist die Anzahl SP, die sie verkraften können, bevor sie zerstört sind.

Beispiel: Ein 20-Punkte-Baum steht einem Auto der Luxuskategorie im Weg, das 40 mph fährt. Der "Rammschaden" bei 40 mph beträgt 3 Würfel, und der SM eines Autos der Luxuskategorie beträgt üblicherweise 1. Eine 12 wird mit 3W gewürfelt und mit der 1 multipliziert. Dies ist der Schaden, den der Baum erleidet (12 SP), und dies ist auch der Schaden, den der Baum dem Auto zufügt.

Jetzt kracht dasselbe Auto mit 80 mph gegen denselben Baum. Der "Rammschaden" bei diesem Tempo beträgt 11W, und diesmal ist das Würfelergebnis 41. Der Baum hat nur 20 SP, ist also zerstört. Das Auto erleidet ebenfalls nur einen Schaden von 20 Punkten.

Bei jedem Zusammenstoß wird die Art des Zusammenstoßes - frontal oder seitliches Streifen - bestimmt, der die Schäden, Tempoveränderungen und Gefahren entsprechend zugeordnet werden. Wenn bei einem Frontalzusammenstoß das Hindernis nicht zerstört wird, bleibt das Fahrzeug natürlich stehen. Wird das Hindernis zerstört, wird das "vorläufige Tempo" des Fahrzeugs sein neues Tempo. Wenn ein seitliches Streifen das Hindernis nicht zerstört, beendet das Fahrzeug die Phase, indem es an dem Hindernis entlangschrammt.

Anmerkung: Eine Bresche in einem Gebäude ist generell 1/4 Block breit (siehe unter "Gebäude" in Abschnitt IV, *Kampf*). Ein Fahrzeug, das ein Gebäude oder eine Mauer rammt, muß infolgedessen zwei derartige Breschen erzeugen, um durchzubrechen. Wenn also ein Gebäude mit 6 SP gerammt wird, muß das Fahrzeug 12 Punkte Aufprallschaden

bewirken, um eine Doppelbresche zu erzeugen und durchzustoßen. Außerdem gibt jeder viertelblockbreite Abschnitt einer Mauer den erlittenen Schaden bis zu seinem vollen SP-Wert zurück.

Arten der Zusammenstöße

Ein *Frontalzusammenstoß* findet immer dann statt, wenn ein Fahrzeug aus dem grau gefärbten 90-Grad-Bereich von Abb. a auf den Bug eines anderen Fahrzeugs prallt.

Ein *Zusammenstoß Bug auf Heck* (Abb. b) entspricht dem Frontalzusammenstoß, nur daß in diesem Fall beide Fahrzeuge ungefähr in dieselbe Richtung fahren.

Ein *seitlicher Zusammenstoß* findet immer dann statt, wenn ein Fahrzeug aus dem grau gefärbten 90-Grad-Bereich von Abb. c auf die Seite eines anderen Fahrzeugs prallt.

Es gibt zwei Arten des seitlichen Streifens. Im einen Fall fahren beide Fahrzeuge in derselben Richtung annähernd parallel zueinander (d.h. im gefärbten 45-Grad-Bereich von Abb. d). Der andere Fall entspricht dem ersten, außer daß die Fahrzeuge in entgegengesetzter Richtung, aber trotzdem noch annähernd parallel zueinander fahren (siehe Abb. e). Schleudern ist eine der Hauptursachen für beide Arten des seitlichen Streifens.

ABBILDUNG a:
FRONTAL

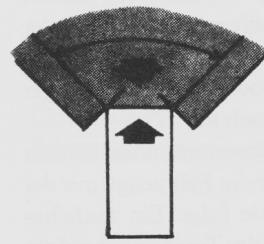


ABBILDUNG b:
BUG AUF HECK

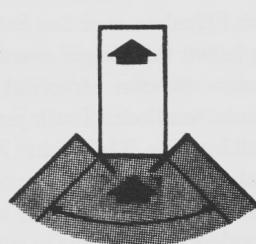


ABBILDUNG c:
SEITLICH

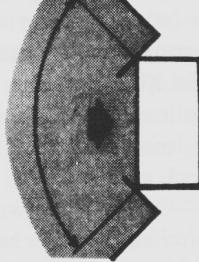


ABBILDUNG d: STREIFEN
(gleiche Richtung)

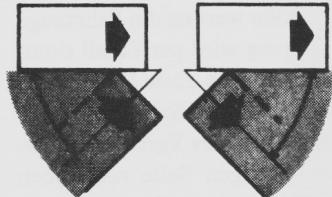
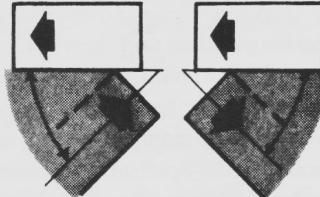


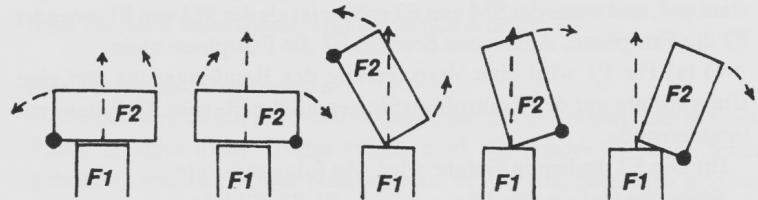
ABBILDUNG e: STREIFEN
(entgegengesetzte Richtung)



"Anpassen"

Wenn ein Fahrzeug ein anderes beiseite schiebt, paßt sich das zweite an das erste an. Ein Fahrzeug paßt sich einem anderen an, indem es sich um eine Ecke dreht, bis die beiden Fahrzeuge durch reguläres Fahren keinen Kontakt mehr miteinander haben. Der Fahrer des Fahrzeugs, das sich anpaßt, wählt sich aus den nachfolgend abgebildeten Möglichkeiten die passende Ecke aus, um die sein Fahrzeug gedreht wird. In allen Fällen paßt sich F2 F1 an. In seiner eigenen Fahrphase dreht sich F2 nicht, sondern fährt ganz normal, so wie sein Fahrer es lenkt (oder wie es die Unfalltabelle vorschreibt, wenn es außer Kontrolle geraten ist).

Man beachte, daß es kein neuer Zusammenstoß ist, wenn die Fahrzeuge in aufeinanderfolgenden Phasen noch immer Kontakt miteinander haben. Neue, zusätzliche Schäden oder Veränderungen des Tempos treten erst dann wieder ein, wenn ein Fahrzeug auf etwas anderes prallt. Zum Beispiel streift ein Auto seitlich einen Hänger, schrammt an seiner Seite entlang (wodurch kein neuer Schaden entsteht) und stößt dann mit der Zugmaschine zusammen, die sich in die Fahrbahn des Autos gedreht hat (ein neuer Zusammenstoß). Oder ein Auto kann ein Gebäude seitlich streifen und dann mit einem vorstehenden Flügel desselben Gebäudes einen neuen Zusammenstoß haben.



Vorgehensweisen bei Zusammenstößen

Frontalzusammenstöße (Abb. a)

1) Ein Frontalzusammenstoß wirkt sich auf die Bugpanzerung beider Fahrzeuge aus.

2) Das Aufpralltempo ist Tempo von F1 plus Tempo von F2. Bei der Ermittlung des Rammschadens wird als Tempo diese Summe zugrunde gelegt. Nach Multiplikation mit den entsprechenden SM werden jedem Fahrzeug seine Rammschadenspunkte zugeteilt.

3) (a) Unter Zuhilfenahme der Tabelle für das vorläufige Tempo (TVTunten) wird das "vorläufige Tempo" von F1 und F2 berechnet.

(b) Das Tempo des langsameren Fahrzeugs wird von dem des schnelleren abgezogen. Das schnellere Fahrzeug fährt jetzt mit diesem Tempo; das langsamere hat Tempo 0.

(c) Die Marken auf der Fahrtabelle werden entsprechend verschoben.

(d) Wenn das an der Reihe befindliche Fahrzeug noch fährt, wird seine Fahrphase beendet.

(e) Das langsamere Fahrzeug (jetzt Tempo 0 mph) "paßt sich an das schnellere an".

4) Für je 10 mph Tempoveränderung (aufgerundet) wird bei jedem Fahrzeug der Handlingstatus um 1 verringert. Die fällige Überprüfung auf der Kontrolltabelle wird in der Reihe des ursprünglichen Tempos vorgenommen. Auch, wenn ein Fahrzeug kein Tempo verloren hat, wird sein Handlingstatus um 1 verringert (die Verringerung wird als Gefahr mit Schwierigkeitsgrad 1 gewertet).

Bug-auf-Heck-Zusammenstöße (Abb. b)

1) Ein Bug-auf-Heck-Zusammenstoß wirkt sich auf die Bugpanzerung von F1 und die Heckpanzerung von F2 aus.

2) Aufpralltempo ist Tempo von F1 minus Tempo von F2. Bei der Ermittlung des Rammschadens wird als Tempo diese Differenz zugrunde gelegt. Nach Multiplikation mit den entsprechenden SM werden jedem Fahrzeug seine Rammschadenspunkte zugeteilt.

3) (a) Unter Zuhilfenahme der TVT wird das vorläufige Tempo für F1 und F2 berechnet.

(b) Diese beiden Tempi werden addiert. Sowohl F1 als auch F2 fahren nun mit dieser Geschwindigkeit.

(c) Die Marken auf der Fahrtabelle werden entsprechend verschoben.

(d) Wenn SM von F1 größer ist als der von F2, kann F1 seine Fahrphase beenden. Ansonsten wird sie nicht beendet.

4) Veränderungen des Handlingstatus und fällige Überprüfungen auf der Kontrolltabelle werden gemäß den Regeln für Frontalzusammenstöße vorgenommen.

Seitliche Zusammenstöße (Abb. c)

1) Ein seitlicher Zusammenstoß wirkt sich auf die Bugpanzerung von F1 und die seitliche Panzerung von F2 aus.

2) Als Aufpralltempo gilt das Tempo von F1. Bei der Ermittlung des Rammschadens wird dieses Tempo zugrunde gelegt. Nach Multiplikation mit den entsprechenden SM werden jedem Fahrzeug Rammschadenspunkte zugeteilt.

3) (a) Das vorläufige Tempo von F1 wird unter Zuhilfenahme der TVT berechnet. Dieses Tempo wird nach dem Zusammenstoß sein tatsächliches Tempo. Die Marke auf der Fahrtabelle wird entsprechend verschoben.

(b) Wenn das neue Tempo von F1 größer ist als 0 und F1 gerade an am Zug war, als der Zusammenstoß stattfand, beendet es seine Fahrphase und F2 paßt sich an. Wenn F2 am Zug war, als der Zusammenstoß

stattfand, und wenn der SM von F2 größer ist als der SM von F1, beendet F2 die Fahrphase. Ansonsten beendet F2 die Fahrphase nicht.

4) (a) Für F1 wird eine Verringerung des Handlingstatus und eine Überprüfung auf der Kontrolltabelle gemäß den Regeln für Frontalzusammenstöße.

(b) Die F2 drohende Gefahr wird wie folgt ermittelt:

Wenn die Gefahr von F1 S1 S2 S3 S4+ war, dann ergibt sich für F2 die Gefahr: S4 S3 S2 S1.

(c) Für F2 wird eine Überprüfung auf der Kontrolltabelle vorgenommen, aber das Tempo von F2 ändert sich nicht, obwohl sich die Fahrtrichtung von F2 durch das Weiterfahren von F1 verändern kann.

Seitliches Streifen (Abb. d und e)

1) Seitliches Streifen wirkt sich auf die Seitenpanzerung beider Fahrzeuge aus.

2) (a) Wenn beide Fahrzeuge in dieselbe Richtung fahren, wird das geringere Tempo vom höheren abgezogen (Abb. d). Wenn beide Fahrzeuge in entgegengesetzter Richtung fahren, werden beide Tempi addiert (Abb. e).

(b) Dieses neu berechnete Tempo wird durch 4 geteilt und auf die nächsthöhere durch 5 teilbare Zahl aufgerundet. Dies gilt als Aufpralltempo.

3) Dieses Aufpralltempo wird bei der Ermittlung des Rammenschadens zugrunde gelegt, und nach Multiplikation mit den entsprechenden SM werden jedem Fahrzeug seine Rammenschadenspunkte zugeteilt.

4) Wenn der SM des gerade agierenden Fahrzeugs größer ist als der

des anderen Fahrzeugs, beendet es seine Fahrphase, indem es am anderen Fahrzeug entlangsrammt.

5) Für je 10 mph Aufpralltempo wird der Handlingstatus beider Fahrzeuge um 1 verringert, wonach für beide eine Überprüfung auf der Kontrolltabelle erforderlich wird.

6) Wenn eines der Fahrzeuge auf Grund eines Wurfs auf der Unfalltabelle schleudert, schleudert es von dem Fahrzeug weg, mit dem es gerade zusammengestoßen ist.

7) Seitliches Streifen hat keinerlei Einfluß auf das tatsächliche Tempo der Fahrzeuge.

Vereinfachtes System für Zusammenstöße

Wem das obige System zu kompliziert erscheint, kann zu einer weniger realistischen - dafür aber leichteren - Alternative greifen.

Im vereinfachten System für Zusammenstöße benutzt man ebenfalls die Spalte "Rammen" auf der Fahrtabelle, um die Anzahl der Schadenswürfel zu bestimmen. Um das Aufpralltempo zu bestimmen, betrachtet man die Situation einfach mit gesundem Menschenverstand. Wenn die Fahrzeuge in dieselbe (oder fast dieselbe) Richtung fahren, wird das geringere Tempo vom höheren abgezogen. Wenn der Zusammenstoß frontal (oder fast frontal) erfolgt, werden beide Tempi addiert. Wenn die Fahrzeuge im rechten Winkel zusammenstoßen, wird das Tempo des Fahrzeugs zugrunde gelegt, das zuletzt gefahren ist.

Wenn ein Fußgänger in einen Zusammenstoß verwickelt ist, erleidet er (oder sie) den vollen Schaden, aber das Fahrzeug nur 1/5. (Bei der normalen Berechnung haben Fußgänger ebenfalls einen SM von 1/5.) Ein Motorrad fügt einem anderen Motorrad oder einem Fußgänger vollen Schaden zu, einem Auto oder Truck jedoch nur 1/3.

Jeder Zusammenstoß ist eine S4-Gefahr. Zusammenstöße können auch andere Folgen haben, die eintreten, bevor die Fahrzeuge mit der S4-Gefahr fertig werden müssen, und zwar wie folgt: Ein seitliches Streifen hat weder besondere Auswirkungen auf das Tempo noch auf die Fahrtrichtung. Ein Bug-auf-Heck-Zusammenstoß gleicht die Tempi der beteiligten Fahrzeuge einander an. Beide werden addiert und durch 2 geteilt (aufgerundet). Das sich daraus ergebende Tempo ist dann für beide das neue Tempo.

Durch seitliche und frontale Zusammenstöße werden die Fahrzeuge herumgestoßen und -gewirbelt. Dieser Vorgang wird per Zufall simuliert. Man nimmt beide Spielsteine und lässt sie aus einer Höhe von 3 Blöcken über der Stelle des Zusammenstoßes auf den Spielplan fallen. Wenn ein Fahrzeug auf einem anderen landet, wird der Versuch wiederholt. Beide Spielsteine werden mit der richtigen Seite nach oben gedreht, und ihre neue Position steht fest! Nach einem Frontalzusammenstoß beträgt das Tempo beider Fahrzeuge 0 mph, während ein seitlicher Zusammenstoß das Tempo beider Fahrzeuge um je 50 mph verringert.

8. Schutt und Hindernisse

Ein "Straßenschuttspielstein" kann jede Art von Müll auf der Straße darstellen. Schutt kann Teil eines Szenarios sein (bereits auf die Straße aufgemalt), oder er kann als Ergebnis eines Kampfes auftauchen.

Ein Schuttspielstein ist 1/2 x 1/4 Blöcke groß. Er kann nur in einem Kästchen Schutt zeigen oder auch in beiden. Er wird so auf den Spielplan gelegt, daß seine Umrandungen mit den Linien auf dem Plan übereinstimmen, so daß ganz klar erkennbar ist, welche Kästchen Schutt enthalten.

Überfahren von Schutt

Wenn irgendein Teil des Fahrzeugspielsteins zum ersten Mal ein Kästchen mit Schutt berührt, überfährt dieses Fahrzeug den Schutt. Schutt kann nur einmal pro Phase überfahren werden, unabhängig davon, wie viele Kästchen mit Schutt überfahren werden. Wenn ein Fahrzeug eine Phase auf einem Kästchen mit Schutt beginnt, hat dieser

Tabelle für das vorläufige Tempo

Man sucht den *Schadensmodifikator* (SM) des eigenen Fahrzeugs in der linken Spalte und kreuzt ihn mit dem Schadensmodifikator des gegnerischen Fahrzeugs (oder mit dem des Hindernisses) in der obersten Reihe. Das Ergebnis (1, 3/4, 1/2, 1/4, 0) ist eine *vorläufige* Angabe darüber, wie das eigene Tempo sich verändert. Das ursprüngliche Tempo wird mit der hier ermittelten Zahl multipliziert, und das Ergebnis wird auf die nächste durch 5 teilbare Zahl aufgerundet. Das ist das "vorläufige Tempo".

Eigener SM	Gegnerischer SM
1/2	1/2 1/4 1/4 1/4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3/4	3/4 1/2 1/2 1/4 1/4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
1	1/4 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
2	3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3	1 3/4 3/4 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
4	1 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
5	1 1 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
6	1 1 1 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
7	1 1 1 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
8	1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
9	1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4 1/4
10	1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4 1/4
11	1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4 1/4 1/4
12	1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/4
13	1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
14	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
15	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
16	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
17	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
18	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
19	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2
20	1 1 1 1 1 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 3/4 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2

Schutt keine Auswirkungen mehr auf das Fahrzeug: Er ist bereits überfahren worden.

Schutt wirkt sich auf alle Reifen eines Fahrzeugs aus. Für jeden Reifen wird mit 1W gewürfelt, wobei jeweils 3 vom Ergebnis abgezogen werden. Folglich bleibt der Reifen bei einem Wurf von 1 bis 3 unbeschädigt. Das Überfahren von Schutt ist eine S1-Gefahr.

Entstehen von Schutt

Wenn ein Auto 10 oder mehr Schadenspunkte in einer Phase erleidet, zieht man wahllos einen Schuttspielstein. Er wird neben das Fahrzeug gelegt, und zwar dort, wo der Schaden entstanden ist. (Ein Auto ist von seinem eigenen Schutt nicht betroffen, es sei denn, es fährt später noch einmal hindurch.) Schutt, der aus Schäden an Dach oder Unterboden resultiert, wird hinter das Fahrzeug gelegt. Wenn ein Auto explodiert, werden wahllos fünf Schuttspielsteine gezogen und aus einer Höhe von 30 Zentimetern über der Explosionsstelle auf den Spielplan fallen gelassen. (Wenn einer den Plan verfehlt oder einen anderen Spielstein trifft, wird der Versuch wiederholt.) Die Ränder der Spielsteine werden dann mit den Rasterlinien auf dem Plan zur Deckung gebracht, und zwar möglichst nah an dem Punkt, an dem sie gelandet sind. Schutt und andere Hindernisse (siehe unten) bleiben auf dem Spielplan, bis das Spiel beendet ist.

Überfahren von Hindernissen

Ein Hindernisspielstein stellt ein Schlagloch, ein abgefallenes Rad oder eine andere größere Gefahr auf der Straße dar. Das Überfahren eines Hindernisses ist eine S3-Gefahr. Ob ein Hindernis überfahren worden ist oder nicht, wird auf dieselbe Weise bestimmt wie bei Schutt. Ein Hindernis fügt den Reifen denselben Schaden zu wie Schutt. Ein Fahrzeug kann in jeder Phase mehr als ein Hindernis überfahren und

muß für jedes überfahrene Hindernis neu würfeln.

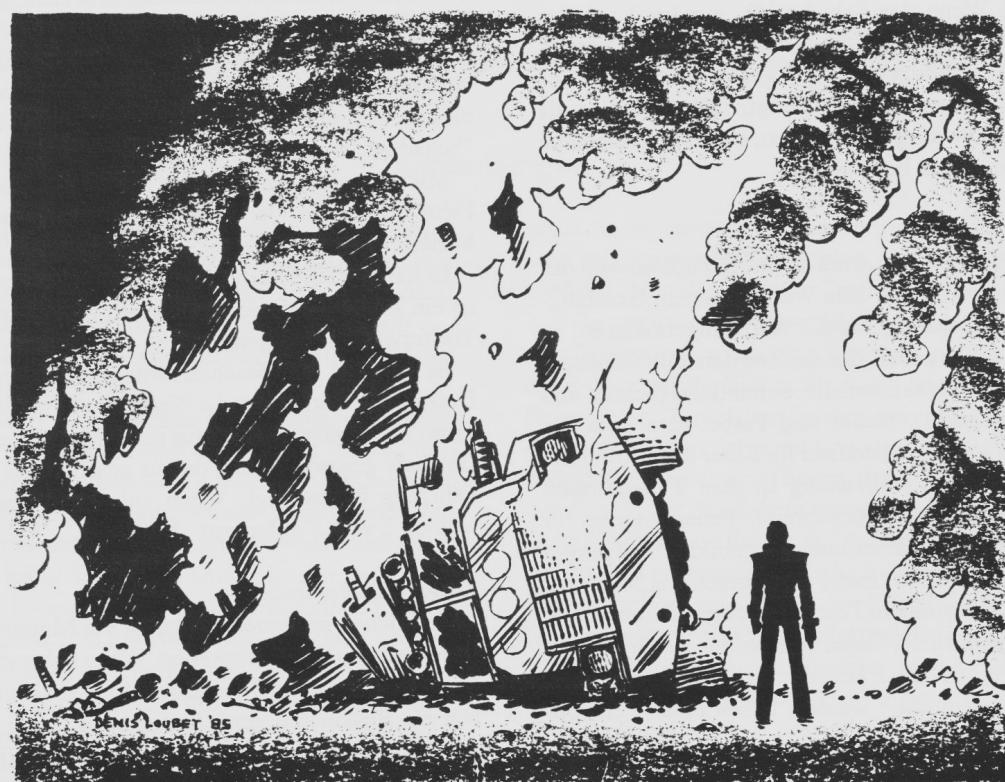
Entstehen von Hindernissen

Wenn ein Auto ein Rad verliert (nicht nur einen Reifen) oder in einer Phase 20 oder mehr Treffer erhält, wird ein Hindernis so ins Spiel gebracht, wie für Schutt beschrieben. In einigen Szenarios können Schutt oder Hindernisse aus Gebäuden oder Fahrzeugen, etc., geworfen werden. Man beachte, daß ein Hindernis ziemlich sperrig ist und 1 Raumeinheit entspricht, so daß ein Fahrzeug nicht eine beliebige Anzahl davon transportieren kann. Ein Fußgänger kann jedes Hindernis bewegen, das sich bewegen läßt; Schlaglöcher lassen sich zum Beispiel nicht bewegen. Es dauert einen Turnus (1 Sekunde), um ein Hindernis aufzuheben, und ein Fußgänger kann sich pro Turnus mit einem von ihm getragenen Hindernis ein Kästchen weit bewegen. Ein Fußgänger darf keine Waffe benutzen, während er ein Hindernis trägt. Ein Fußgänger benötigt keine Zeit, um ein Hindernis fallen zu lassen.

9. Fußgänger

Die meisten Fußgänger bewegen sich mit 12,5 mph; das heißt, sie ziehen in jeder ungerade nummerierten Phase 1/4 Block weit. Fußgänger mit dem Talent "Laufen" (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) können sich schneller bewegen.

Fußgänger können in jedes angrenzende Kästchen ziehen, auch diagonal über Eck. Sie können jederzeit die Richtung ändern, ohne sich mit der Kontrolltabelle oder einer Handlingklasse abgeben zu müssen (obwohl äußere Einflüsse wie Öl und Reifenspikes ihre Bewegungen behindern können). Das Kapitel Fußgänger wird in voller Breite im Abschnitt V abgehandelt.



IV. KAMPF

Kämpfe können in jeder Phase stattfinden, und zwar vor oder nach dem Ziehen. Um anzugreifen, gibt ein Spieler einfach bekannt, daß er schießt, und nennt die Waffe, mit der er schießt, sowie sein Ziel. Wenn gerade ein Fahrzeug bewegt wird, wenn der Spieler seinen Angriff bekanntgibt, beendet das Fahrzeug seine Bewegung für diese Phase. Dann wird der Angriff ausgeführt.

Die Resultate eines Angriffs treten sofort in Kraft, bevor ein anderes Fahrzeug das Feuer erwidern oder ziehen kann. Wenn ein weiterer Angriff bekanntgegeben wird, während der vorangegangene noch durchgerechnet wird, treten alle Resultate des vorangegangenen Angriffs in Kraft. Erst dann wird der zweite Angriff ausgeführt.

Eine Waffe darf nie häufiger als einmal pro Turnus schießen. Ein Charakter, darf nie häufiger als einmal pro Turnus schießen, es sei denn sie schießt mit gekoppelten Waffen. Wenn alle Insassen in einem Fahrzeug bewußtlos oder tot sind, kann das Fahrzeug nicht schießen (es sei denn, eine Waffe war auf "automatisches Feuer" eingestellt - siehe unter "Verschiedenes").

Feuerrate

Normalerweise haben die obigen Beschränkungen zur Folge, daß jedes Fahrzeug nur einmal pro Turnus feuert. Ausnahmen gibt es dann, wenn (a) eine Waffe auf automatisches Feuer gestellt wird, (b) ein Fahrzeug außer dem Fahrer zusätzliche Insassen (zum Beispiel Schützen) hat, die ebenfalls feuern können, oder wenn (c) gekoppelte Waffen benutzt werden.

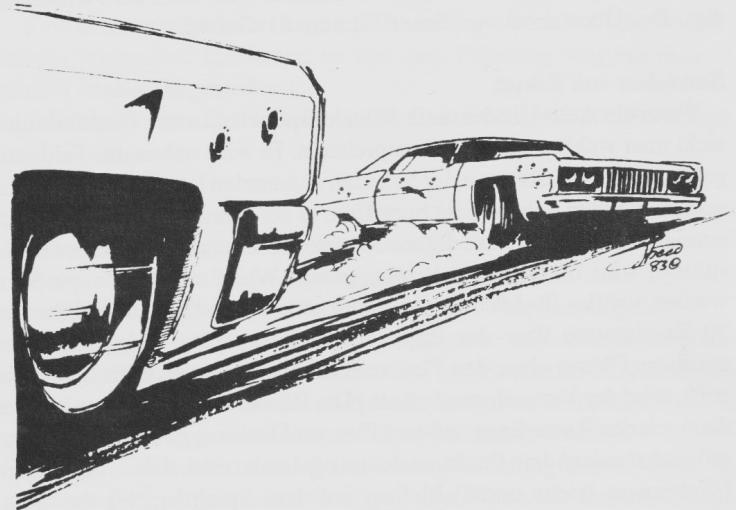
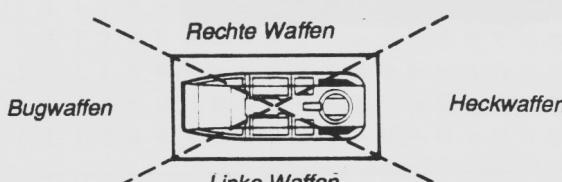
1. Allgemeine Richtlinien für den Kampf

Für einen normalen Angriff mit einer Waffe gilt: (a) Es wird überprüft, ob zwischen der Waffe und dem Ziel eine Feuerlinie besteht. (b) Es wird mit 2 W gewürfelt, um zu ermitteln, ob der Schuß trifft (siehe "Trefferbestimmung", unten). (c) Wenn der Schuß trifft, werden Lage des Treffers und Ausmaß des Schadens bestimmt (siehe "Schäden", unten). (d) Der Handlingstatus des Fahrzeugs wird geändert, und/oder es werden Schutt- oder Hindernisspielsteine gelegt, falls sich dies als notwendig erweist. Waffen, die ausgelegt werden, sind eine Ausnahme und werden später noch gesondert behandelt.

Schußlinie

Um auf ein Ziel schießen zu können, muß es eine *Schußlinie* von der Mitte des schießenden Spielsteins (für eine Waffe in einem Geschützturm) oder von der Mitte der Seite, auf der die Waffe angebracht ist, zu irgendeinem Teil des Spielsteins geben, der das Ziel darstellt. Gebäude, Fahrzeuge, Fußgänger, usw. blockieren die Schußlinie (Schutt und Hindernisse blockieren sie nicht). Nebel und Farbe verringern die Trefferchancen, blockieren aber ansonsten nur für Laser die Schußlinie.

Weiterhin muß die Schußlinie vollständig in dem *Feuerbereich* liegen, den die Position der Waffe vorschreibt. Feuerbereiche für Fahrzeugwaffen sind in dem Diagramm unten abgebildet. Fußgänger und Waffen in Geschütztürmen haben einen Feuerbereich von 360 Grad. Handwaffen, die aus einem Auto, einem Truck oder einem Seitenwagen abgefeuert werden, haben je nach der Seite, von der aus sie abgefeuert werden, einen rechten oder einen linken Feuerbereich. Handwaffen, die von einem Motorradfahrer abgefeuert werden, haben einen Feuerbereich von 360 Grad.



Zielen auf Autos

Zielen bedeutet auswählen, auf was man schießt - ob es die Seite eines Fahrzeugs oder ein bestimmtes Teil ist, etwa ein Reifen.

Ein Auto hat als "Seiten" Bug, Heck, Dach, Unterboden und rechte und linke Seite. Wenn auf ein Fahrzeug geschossen wird, kann nur auf die Seite geschossen werden, die dem Schützen zugewandt ist. Wenn das Zielfahrzeug nicht genau rechtwinklig oder senkrecht zum Schützen steht, kann zwischen zwei Seiten ausgewählt werden. Aber nur bei einer Position im Feuerbereich einer bestimmten Seite kann der Schütze diese Seite ohne Nachteile angreifen. Wenn sich das feuernde Fahrzeug auf der Trennlinie zwischen zwei Feuerbereichen des Zielfahrzeugs befindet, kann es ohne Nachteile auf beide Seiten feuern. Wird auf eine Seite gezielt, zu der zwar eine Schußlinie besteht, in deren Feuerbereich sich der Schütze jedoch nicht befindet, werden 2 vom Trefferwurf abgezogen. Der Schütze kann sich aussuchen, auf welche Seite er schießt. Wird ein Treffer erzielt, wird der gesamte daraus resultierende Schaden von diesem Teil des Fahrzeugs getragen (siehe Lage des Schadens unter "Schäden", unten).

Mit normalen Waffen kann man niemals auf den Unterboden eines Fahrzeugs zielen. Der Unterboden ist jedoch automatisch das Ziel einer Mine.

Es kann auf die Reifen eines Fahrzeugs gezielt werden. Jeder Reifen ist ein Ziel für sich; wird auf einen Reifen geschossen, werden 3 vom Trefferwurf abgezogen.

Es kann auf den Geschützturm eines Fahrzeugs gezielt werden. Die Dachpanzerung schützt die Waffen im Turm. Wenn ein Fahrzeug keinen Turm hat, kann das Dach nur getroffen werden, wenn etwas aus einem Gebäude geworfen (oder daraus geschossen) wird oder wenn sich das Fahrzeug überschlägt. Wenn auf einen Geschützturm gezielt wird, werden 2 vom Trefferwurf abgezogen.

Zielen auf Motorräder

Verglichen mit einem Auto, ist ein Motorrad ein kleines Ziel, aber jeder Teil von ihm ist exponiert. Wenn daher auf ein Motorrad geschossen und dieses getroffen wird, würfelt man auf der folgenden Tabelle. Nur ein Bestandteil eines Motorrads kann in jedem Angriff getroffen werden - überzählige Schadenspunkte verpuffen.

Angriff von vorne oder hinten: Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Bei 2-10 wurde die Panzerung getroffen (wenn die Panzerung zerstört ist, wird für die restlichen Schäden auf der folgenden Seitentabelle gewürfelt). Bei einer 11 oder 12 wurde das exponierte Rad getroffen.

Angriff von der Seite: Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. 2-5: Fahrer

Waffenliste

Waffe	Abk.	Wirk./Waf.Typ	Tw	Sch.	SP	Kosten	Gew.	RE	Schü.	KPS	GPS	Kgel	Ggel	Anm.
Maschinengewehr	MG	Flächendeckend	7	1	3	1.000	150	1	20	25	2,5	1.500	200	
VulkanMG	VMG	Flächendeckend	6	2	3	2.000	350	2	20	35	5	2.700	450	
Autokanone	AK	Sprengradius 2	6	3	4	6.500	500	3	10	75	10	7.250	600	
Flammenwerfer	FW	Flächendeckend	6	1	2	500	450	2	10	25	5	750	500	a
HLFlammenwerfer	HLFW	Flächendeckend	6	2	3	1.250	650	3	10	50	10	1.750	750	b
Raketenwerfer	RW	Sprengradius 2	8	2	2	1.000	200	2	10	35	5	1.350	250	
Mikroraketenwerfer	MRW	Sprengradius 1	8	1	2	750	100	1	10	20	2,5	950	125	
Radargesteuerte Rakete	RGR	Sprengradius 2	7	3	1	5.000	200	2	2	1.000	100	7.000	400	c
Ferngesteuerte Rakete	FGR	Sprengradius 2	6	3	2	2.500	200	2	2	400	15	3.300	230	d
Rückstoßfreies Gewehr	RFG	Sprengradius 2	7	2	4	1.500	300	2	10	35	5	1.850	350	
Panzerabwehrkanone	PAK	Sprengradius 2	8	3	5	2.000	600	3	10	50	10	2.500	700	e
Leichter Laser	LL	Flächendeckend	6	1	2	3.000	200	1	--	--	--	3.000	200	f
Laser	L	Flächendeckend	6	3	2	8.000	500	2	--	--	--	8.000	500	g
Schwerer Laser	SL	Flächendeckend	6	4	2	12.000	1.000	3	--	--	--	12.000	1.000	h
Panzerkanone	PK	Sprengradius 2	7	6	10	10.000	1.200	10	10	100	20	11.000	1.400	i
Minenleger	ML	auslegen	-	-	2	500	150	2	10	50	5	1.000	200	j
Spear 1000 Minenleger	SML	auslegen	-	-	2	750	150	2	5	100	10	1.250	200	k
Spikeausleger	SAL	auslegen	-	-	4	100	25	1	10	20	5	300	75	
Nebelwerfer	NW	Farbe/Nebel	-	-	4	250	25	1	10	10	5	350	75	
HLNebelwerfer	HLNW	Farbe/Nebel	-	-	4	500	50	2	10	40	20	900	250	l
Farbsprüher	FS	Farbe/Nebel	-	-	2	400	25	1	25	10	2	650	75	
HLFarbsprüher	HLFS	Farbe/Nebel	-	-	3	800	50	2	10	40	8	1.200	130	m
Öldüse	ÖD	auslegen	-	-	3	250	25	2	25	10	2	500	75	
HLÖldüse	HLÖD	auslegen	-	-	4	500	50	3	10	40	8	900	130	n
Ölkanone	ÖK	auslegen	5	-	3	1.000	250	3	10	25	5	1.250	300	o
Öldüse mit s. Öl	ÖDSÖ	auslegen	-	1W-2	3	300	30	2	25	35	2	1.175	80	p
HLÖldüse mit s. Öl	HÖSO	auslegen	-	1W-2	4	550	60	3	10	140	8	1.950	140	q
Granatwerfer	GW	auslegen	7	-	2	1.000	200	2	10	--	4	--	--	r
Leuchtwerfer	LW	auslegen	-	-	2	500	100	1	5	50	5	750	125	s
Schwere Rakete	SR	Sprengradius 2	9	3	2	200	100	1	1	--	--	200	100	t
Mittelschwere Rakete	MR	Sprengradius 1	9	2	2	140	50	1	1	--	--	140	50	u
Leichte Rakete	LR	Sprengradius 1	9	1	1	75	25	0,5	1	--	--	75	25	v
Minirakete	MIR	Sprengradius 1/2	9	1W-1	1	50	20	0,33	1	--	--	50	20	w
6er Lafette	GL	Sprengradius 2	9	1	3	450	150	2	1	--	--	450	150	x
Bombe	B	Sprengradius 2	9	4	2	100	100	1	1	--	--	100	100	y
Splitterbombe	SB	Sprengradius 3	9	2	2	200	150	1	1	--	--	200	150	z

Abkürzungen: **Wirk./Waf.Typ** - Wirkung/Waffentyp; **Tw** - Trefferwurf; **Sch.** - Anzahl der Würfel an Schäden; **SP** - Schadenspunkte; **Gew.** - Gewicht; **RE** - Raumeinheiten; **Schü.** - Anzahl der Schüsse; **KPS** - Kosten pro Schuß; **GPS** - Gewicht pro Schuß; **Kgel** - Kosten geladen; **Ggel** - Gewicht geladen; **Anm.** - Anmerkungen.

Anmerkungen

a. Flammenwerfer: Hat eine maximale Reichweite von 10 Blöcken und erzeugt eine Rauchwolke, wenn er abgefeuert wird. Darf nicht in Fahrtrichtung abgefeuert werden, wenn das Fahrzeug fährt, da es sonst in seine eigene Flamme fährt und vollen Schaden nimmt!

b. Hochleistungsflammenwerfer: Maximale Reichweite 15 Blöcke. Entspricht ansonsten vollkommen a.

c. Radargesteuerte Rakete: Die üblichen Entfernungsmodifikatoren für den Trefferwurf gelten nicht; statt dessen wird für jeweils 4 Blöcke, die das Ziel näher als 24 Blöcke am feuernden Fahrzeug ist, 1 abgezogen. Jenseits von 24 Blöcken gibt es weder Abzüge noch Vergünstigungen, und die maximale Reichweite der Waffe beträgt 72 Blöcke. Es gibt keine Abzüge für Nacht, Dunst, Regen, Nebel und Rauch. Im Moment des Abschusses muß der Feuernde eine Sichtlinie zum Ziel haben; danach behält die Rakete das Ziel im Visier, solange sie (nicht notwendigerweise der Abfeuernde) eine Sichtlinie zum Ziel aufrechterhält. Die Rakete fliegt mit 200 mph (2 Blöcke pro Phase) und sollte auf dem Spielplan von einem Spielstein in der Größe eines Fußgängers dargestellt werden. Wenn die Rakete wegen eines fixen Hindernisses (Gebäude, Mauer, Tunnel) in irgendeiner Phase ihres Fluges den Sichtkontakt verliert, ist die Kontrolle über sie verloren und kann nicht wiederhergestellt werden. Danach fliegt die Rakete in gerader Linie weiter, bis sie etwas trifft, über den Spielplan hinaus fliegt oder ihre vollen 72 Blöcke zurückgelegt hat. Im letzteren Fall

stürzt sie an diesem Punkt zu Boden und explodiert. Auf die Rakete kann im Flug geschossen werden. Der Trefferwurf des Zielfahrzeugs wird mit -6 modifiziert, der Trefferwurf für alles andere mit -10.

d. Ferngesteuerte Rakete: Muß von einem stehenden Fahrzeug aus abgefeuert werden, und das Fahrzeug muß stehenbleiben, während die Rakete auf ihr Ziel zufliegt. Fliegt mit 200 mph (2 Blöcke pro Phase) und sollte auf dem Spielplan von einem Spielstein in der Größe eines Fußgängers dargestellt werden. Die Rakete muß zumindest 12 Blöcke (6 Phasen) weit fliegen, um sich scharf zu machen. Während der Zeit, in der die Rakete unterwegs ist, kann der Feuernde nichts anderes tun, als die Rakete auf ihr Ziel zusteuern. Wenn der Feuernde getötet oder verwundet wird, die Rakete aufgibt, den Sichtkontakt zur Rakete verliert, oder wenn das Fahrzeug, in dem er sich befindet, fährt, verliert die Rakete ihr Ziel und fliegt in gerader Linie weiter, bis sie etwas trifft, über den Spielplan hinaus fliegt oder ihre vollen 72 Blöcke geflogen ist. Nach einer Flugstrecke von 72 Blöcken schlägt die Rakete auf der Erde auf und explodiert. Beim Trefferwurf für die FGR gibt es keine Abzüge, egal wie weit das Ziel entfernt ist. Auf die Rakete kann im Flug geschossen werden. Der Trefferwurf des Zielfahrzeugs wird mit -6 modifiziert, der Trefferwurf aller anderen mit -10.

e. Panzerabwehrkanone: Kann auf kleineren als übergroßen Fahrzeugen nur am Bug oder Heck angebracht werden (Rückstoß!!!)

f. *Leichter Laser*: Bezieht seine Energie aus dem Triebwerk. Kann nicht durch Rauch, Nebel und Farbe hindurchschießen.

g. *Laser*: Bezieht seine Energie aus dem Triebwerk. Kann nicht durch Rauch, Nebel und Farbe hindurchschießen.

h. *Schwerer Laser*: Bezieht seine Energie aus dem Triebwerk. Kann nicht durch Rauch, Nebel und Farbe hindurchschießen.

i. *Panzerkanone*: Kann nur auf übergroßen Fahrzeugen angebracht werden und dann auch nur am Bug oder Heck. Kann nicht in einem Geschützturm montiert werden. Trotzdem ist jeder Schuß noch eine S2-Gefahr für das feuernende Fahrzeug.

j. *Minenleger*: Fügt Reifen 1W Schaden zu. Fügt Unterbodenpanzerung 2W Schaden zu.

k. *Spear 1000 Minenleger*: Fügt Reifen 1W-3 Schaden zu. Fügt Unterbodenpanzerung 2W+3 Schaden zu.

l. *Hochleistungsnebelwerfer*: Erzeugt viermal so große Nebelwolken wie der normale Nebelwerfer.

m. *Hochleistungsfarbsprüher*: Erzeugt viermal so große Farbwolken wie der normale Farbsprüher.

n. *Hochleistungsöldüse*: Erzeugt viermal so großen Ölfleck wie die normale Öldüse.

o. *Ölkanone*: Verschießt einen mit Öl gefüllten Plastiksack. Wenn der Trefferwurf gelingt, wird ein Ölfleck von der doppelten Normalgröße ins Zielkästchen gelegt. Wenn er mißlingt, bedeutet dies, daß der Sack vor dem Aufprall geplatzt ist, und daß das Öl zu sehr verteilt ist, um Wirkung zu zeigen. Auf Fahrzeuge kann mit einem Modifikator von -2 geschossen werden. Ein Treffer auf einem Fahrzeug bedeutet, daß ein normal großer Ölfleck unter dem Zielfahrzeug auftaucht und das Fahrzeug so behandelt wird, als sei es gerade durch eine Farbwolke gefahren.

p. *Öldüse mit selbstentzündlichem Öl*: Manchmal auch "Linker Hund" genannt. Selbstentzündliches Öl sieht aus und verhält sich bis zur zweiten Phase, nachdem es ausgelegt wurde, wie ganz normales Öl. Dann entzündet es sich! Es brennt (+S3-Gefahr) und verhält sich bis zur zehnten Phase des fünften Turnus, nachdem es ausgelegt wurde, wie eine Nebelwand; danach verschwindet es. Reifen und Unterboden hindurchfahrender Fahrzeuge nehmen je 1W-2 Schaden.

q. *Hochleistungsöldüse mit selbstentzündlichem Öl*: Verhält sich wie die ÖDSÖ, aber ihr Ölfleck ist viermal so groß.

r. *Granatwerfer*: Schäden und der Endpreis für ein geladenes Exem-

plar hängen von der Art der geladenen Granaten ab (vollständige Liste verfügbarer Granaten in der Handwaffenliste, S.32). Es können Granaten unterschiedlicher Art ausgewählt werden; einmal geladen, können die Reihenfolge und die verschiedenen Verzögerungszeiten jedoch nicht mehr geändert werden. Die Spieler sollten über exotische Kombinationen genau Buch führen.

s. *Leuchtwerfer*: Schießt eine Leuchtkugel in die Luft, die das gesamte Spielfeld erleuchtet und alle negativen Modifikatoren für das Zielen bei Nacht negiert. Wenn er an einem Fahrzeug angebracht ist, muß er auf dem Dach montiert sein und wird dann von der Dachpanzerung geschützt. Er muß nicht in einem Geschützturm sein und schließt einen weitern Geschützturm auf dem Dach nicht aus.

t. *Schwere Rakete*: Einschüssige Waffe.

u. *Mittelschwere Rakete*: Einschüssige Waffe.

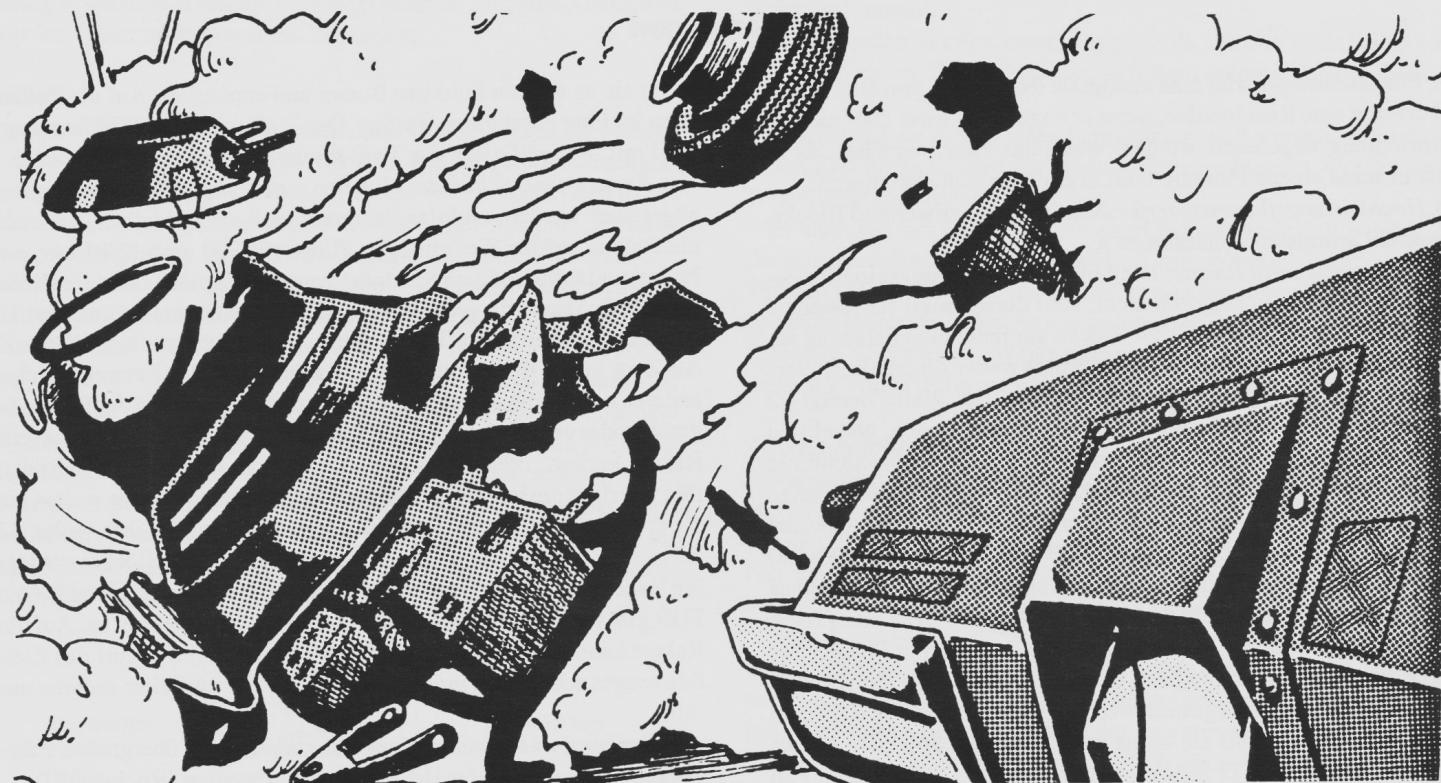
v. *Leichte Rakete*: Einschüssige Waffe.

w. *Minirakete*: Einschüssige Waffe. Die zusätzliche Sprengwirkung beträgt 1/2W Schaden.

x. *6er Lafette*: Hat 6 Raketen, die alle 6 gleichzeitig abgeschossen werden. Jede dieser 6 Raketen hat einen Sprengradius von 2 Blöcken. Für jede Rakete erfolgt ein separater Trefferwurf. Wenn bestimmt wird, ob in ein Gebäude Breschen geschlagen werden, wird jede Rakete als separater Angriff gewertet. Bei der Bestimmung der Auswirkungen auf Handhabungsstatus, Schutt und Hindernisse, werden alle 6 Raketen als ein großer Angriff gewertet.

y. *Bombe*: Kann nur aus einem Hubschrauber abgeworfen werden. Hat einen Sprengradius von 2 Blöcken und richtet 2W Schaden an. Wenn der Trefferwurf mißlingt, wird dasselbe Verfahren angewandt wie bei Granaten (siehe S.32), um die tatsächliche Aufschlagsstelle zu ermitteln. Wenn eine Bombe direkt auf der Erde aufschlägt, wird ein Hindernisspielstein auf die Aufschlagsstelle gelegt, und es werden Schuttspielsteine in dem Gebiet verstreut. Dadurch wird der Krater dargestellt, den die Bombe erzeugt.

z. *Splitterbombe*: Kann nur aus einem Hubschrauber abgeworfen werden. Zusätzlich zu den normalen 2W an Schaden, den das Ziel erleidet, fügt sie allem (einschließlich Fahrzeugen und Gebäuden) im Umkreis von 3 Blöcken weitere 2W Schaden an Sprengwirkung sowie Fußgängern 1W Schaden zu, die 3 bis 5 Blöcke von der Aufschlagsstelle entfernt sind. Fehlgeschlagene Trefferwürfe werden wie unter y behandelt. Auch die Splitterbombe erzeugt einen Krater.



getroffen. 6-7: Triebwerk. 8-10: eine Waffe (wenn das Motorrad mehr als eine Waffe hat, wird ausgewürfelt, welche Waffe getroffen wurde; sind keine Waffen vorhanden, wird neu gewürfelt). 11-12: ein Reifen (auswürfeln, welcher getroffen wurde).

Zielen auf Seitenwagen: Ein Seitenwagen kann nur von der Seite aus getroffen werden, auf der er am Motorrad angebracht ist. Man stellt sich eine Linie vor, die den Motorradspielstein in der Mitte der Länge nach teilt - wenn der Schütze sich auf derselben Seite der Linie (oder auf der Linie) befindet wie der Seitenwagen, kann er auf ihn schießen. Ist dies nicht der Fall, kann nicht geschossen werden. Wird auf einen Seitenwagen gezielt, werden 2 vom Trefferwurf abgezogen. Wird einfach nur auf das Motorrad insgesamt geschossen und befindet sich der Schütze auf der Seite des Seitenwagens, wird mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 1-4 ist das Motorrad getroffen, und die obige Tabelle kommt zur Anwendung. Bei einer 5-6 ist der Seitenwagen getroffen. Der Seitenwagen wird wie ein kleines Auto behandelt. Er ist am Bug, am Heck, am Unterboden und an den Seiten gepanzert. Er hat ein Rad (plus ein paar kleine, auslegerartige Stabilisierungsräder für den Fall, daß er ohne Motorrad rollen sollte), vielleicht ein oder zwei Waffen und möglicherweise einen Insassen. Wenn an einer Seite die Panzerung erst einmal verschwunden ist, kann jeder Schuß, der die entblößte Seite trifft, jeden der inneren Bestandteile mit gleich großer Wahrscheinlichkeit treffen.

2. Trefferbestimmung

Wenn eine normale Waffe (alles, was nicht ausgelegt wird und keine Nebel- oder Farbwaffe ist) abgeschossen wird, würfelt der angreifende Spieler mit 2 Würfeln, um festzustellen, ob er sein Ziel trifft. Er muß mit seinem Wurf die Zahl in der Reihe seiner Waffe unter der Spalte "Tw" egalisieren oder übertreffen, um sein Ziel zu treffen. Um also mit einem MG zu treffen, müßte der Spieler eine 7 oder mehr würfeln.

Zielmodifikatoren

Die Schußpräzision wird von einer ganzen Reihe von Faktoren beeinflußt, eingeschlossen das Talent des Schützen, Entfernung, Wetter und Größe und Tempo des Ziels. Bei jedem Trefferwurf wird die folgende Liste zu Rate gezogen, und alle zutreffenden Faktoren werden bei der Modifikation des Trefferwurfs mit einbezogen. Alle Faktoren sind kumulativ. Zum Beispiel hat ein MG grundsätzlich einen Trefferwurf von 7. Wenn der Schütze einen Zielcomputer (+1) auf Kernschußentfernung (+4) benutzt und versucht, den Reifen (-3) eines Motorrads (-2) bei Nacht (-3) zu treffen, beträgt der Gesamtmodifikator -3; der Schütze muß jetzt 10 oder mehr würfeln, um zu treffen. Unabhängig von allen Modifikatoren geht ein Schuß bei einem Trefferwurf von 2 immer daneben. Ein Wurf von 12 ist dagegen nicht automatisch ein Treffer. Wenn nach allen Modifikationen ein Spieler eine 13 oder mehr benötigt, um zu treffen, kann er das Ziel nicht treffen. Er braucht dann gar nicht erst zu würfeln.

Zielmodifikatoren

Entfernung

Kernschußentfernung (weniger als 1 Block entfernt): +4

Große Entfernung: -1 für jeweils 4 volle Blöcke; das heißt, für 4 bis 7,99 Blöcke gilt -1, für 8 bis 11,99 Blöcke gilt -2, für 12 bis 15,99 Blöcke gilt -3 usw.

Fahren

Ziel steht: +1

Schießendes Fahrzeug steht: +1

Schießender Fußgänger stützt sich auf festem Objekt: +1

Ziel fährt zwischen 30 und 37,5 mph: -1

Ziel fährt zwischen 40 und 47,5 mph: -2

Ziel fährt zwischen 50 und 57,5 mph: -3

Ziel fährt zwischen 60 und 67,5 mph: -4

Ziel fährt zwischen 70 und 77,5 mph: -5

Ziel fährt 80 mph oder schneller: -6

Fahrzeuge als Ziele

Kompaktklasse und Subkompatklasse: -1

Bug oder Heck eines Autos oder Motorrads: -1

Motorrad: -2

Seitenwagen: -2

Leichtes Trike: -3 von Bug/Heck, -2 von der Seite

Mittleres Trike: -2 von Bug/Heck, -1 von der Seite

Schweres Trike: -1

Superschweres Trike: -1 von Bug/Heck

Bug des Aufbaus eines Lkws: -2

Seite des Führerhauses eines Lkws: +1

Seite des Aufbaus eines Lkws: +1

Seite von einem Kleinbus: +1

Seite einer Zugmaschine: +1

Seite eines Anhängers oder Busses: +2

Ein-Mann-Hubschrauber: -1 von Bug/Heck, +1 sonst

Kleiner Hubschrauber: -1 von Bug/Heck, +1 sonst

Standardhubschrauber: +2 von oben, unten und von der Seite

Transporthubschrauber: +2 von oben, unten und von der Seite

Bestimmte Ziele

Fußgänger: -3

Fahrzeugreifen: -3

Geschützturm: -2

Fahrer eines Motorrads (nur von der Seite): -3

Anhängerkupplung an der Zugmaschine: -6

Stützen eines Halbanhängers: -5

Laternenpfahl: -6

Gebäude: +10

Kufen eines Hubschraubers: -8

Windenkabel eines Hubschraubers: -8

Schwimmer eines Hubschraubers: -3

Rotor eines Hubschraubers: -6

Suchscheinwerfer: -3

Kupplungshaken eines nicht angekoppelten Autoanhängers: -5

Kupplungshaken eines angekoppelten Autoanhängers: -7

Nicht angekoppelte Anhängerkupplung eines Autos: -5

Angekoppelte Anhängerkupplung eines Autos: -7

Radargesteuerte oder Ferngesteuerte Rakete im Flug: -6 für das Zielfahrzeug, -10 für alle anderen

Schleudersitz während des Aufsteigens: -6

Schleudersitz bei Landung mit Fallschirm: -2

Sichtverhältnisse

Schießen durch Nebel, Rauch oder Farbe: -2 pro Spielstein

Regen: -2

Starker Regen: -3

Nebel: -3

Nacht: -3

Ziel hinter Trümmern in Deckung: -4

Schütze durch Suchscheinwerfer geblendet: -10

Sonstiges

Benutzung eines Zielcomputers: +1

Benutzung eines Hochauflösenden Zielcomputers: +2

Benutzung eines kybernetischen Helms: +3

Talent als Schütze: jedwedes Plus, das der betreffende Spieler hat

Talent im Umgang mit Handwaffen: wie oben, nur für Handwaffen

Laserzielfernrohr: +1, wenn auf Handwaffe angebracht

Schießen, während sich Schütze auf Öl, Kies oder schlechter Straße befindet: -1

Dauerfeuer: zweiter Schuß in Folge in genauso vielen Turnussen auf

dasselbe Ziel mit derselben Waffe: +1; dritter und alle folgenden Schüsse: +2

Angreifendes Fahrzeug ist ferngesteuert: -3

Angreifendes Fahrzeug schlittert unbedeutend oder schleudert schwach: -3 für den Rest des Turnus

Angreifendes Fahrzeug schlittert mäßig oder kräftig oder schleudert stark: -6 für den Rest des Turnus

Angreifer nicht im Feuerbereich der Seite, auf die er zielt: -2

Wenn die Modifikatoren für Tempo zugeordnet werden, sollte man seinen gesunden Menschenverstand benutzen. Wenn zwei Fahrzeuge Seite an Seite mit 100 mph die Straße hinunterrasen, sollten sie nicht den Modifikator -6 bekommen. In Situationen wie dieser sollte der Spielleiter die letzte Entscheidung haben, aber wenn die Situation nicht völlig eindeutig und offensichtlich ist, wird der volle Modifikator benutzt.

Alle Modifikatoren sind kumulativ. Wird z. B. auf das Rad (-3) eines Motorrads (-2) vom Bug aus (-1) im Regen (-2) aus 10 Blöcken Entfernung (-2) geschossen, wird der Trefferwurf mit -10 modifiziert. Wenn man auf die Seite eines Anhängers (+2) auf Kernschußentfernung (+4) unter Benutzung eines hochauflösenden Zielcomputers (+2) schießt, wird der Trefferwurf mit +8 modifiziert.

3. Schäden

Wenn eine Waffe trifft, wird das Ausmaß des Schadens bestimmt, indem mit der auf der Waffenliste für die Waffe angegebenen Anzahl von Würfeln gewürfelt wird. Das Ergebnis ist die Anzahl der Treffer, die das Ziel erhält.

Sprengradius und Sprengwirkung

Bei Waffen mit zusätzlicher *Sprengwirkung* ist auf der Waffenliste ein Sprengradius angegeben. Zusätzlich zu den normalen Schäden bei einem Treffer erleidet jeder Fußgänger im Sprengradius der Waffe einen Schaden von 1W. Hinter einer intakten Mauer oder einem Fahrzeug in Deckung befindliche Fußgänger sind davon nicht betroffen.

Eine Granate fügt Fußgängern, die sich in ihrem 2-Blöcke-Sprengradius befinden, vollen Schaden zu, während sie Fahrzeugteilen (Panzerung, Reifen, usw.) nur halben Schaden zufügt. Keine andere Waffe mit Sprengwirkung kann Mauern und Fahrzeuge (einschließlich der Reifen) durch ihre Sprengwirkung beschädigen. Grund: Bei den anderen Waffen mit Sprengwirkung ist die Ladung so gestaltet, daß sie nach oben hin (im Fall einer Mine) oder in das Ziel hinein (im Fall anderer Waffen) explodiert. Die "Sprengwirkung" ist lediglich ein Bonus und nicht stark genug, gepanzerten Fahrzeugen Schaden zuzufügen.

Flächendeckende Waffen

Waffen, die gegen Fußgänger "flächendeckend" eingesetzt werden können, sind auf der Waffenliste entsprechend gekennzeichnet. Es sind Waffen, die ein Gebiet bestreichen können. Wenn so eine Waffe gegen mehrere Fußgänger innerhalb eines Gebietes von 1 Block eingesetzt wird, kann der Schießende versuchen, mehrere zugleich zu treffen. Für jedes Opfer, das er zu treffen beabsichtigt, muß er einen Trefferwurf machen. Die getroffenen Opfer erleiden den *halben* für die Waffe ausgewürfelten Schaden (aufgerundet). Ausnahme: Der FW und der HLFW fügen allen Zielen vollen Schaden zu! Wenn einige Fußgänger getroffen werden und andere nicht, werden diejenigen, die den Schaden erleiden, vom angegriffenen Spieler ausgewählt. Er muß Fußgänger wählen, die nebeneinander stehen. Beispiel: Vier Fußgänger stehen unvorsichtigerweise auf einer 1 Block langen Linie. Ein Angreifer schießt mit einem Laser auf diese Personen. Er schießt und würfelt zwei Treffer und zwei Fehlschüsse. Der Spieler, der die Fußgänger kontrolliert, wählt die zwei auf der rechten Seite aus. Der Angreifer würfelt eine 13 mit 3 Würfeln. Folglich erhält jedes Opfer 7 SP (6 1/2, aufgerundet) und ist damit zerstrahlt.

Schadensaufzeichnung

Jeder Fahrzeugbestandteil kann eine gewisse Schadensmenge absorbieren, die als "SP" (Schadenspunkte) in Waffenliste, Zubehörliste und Fahrzeugkonstruktionslisten verzeichnet ist. Die Panzerung geht Punkt für Punkt verloren. Beginnt man mit 12 Punkten Bugpanzerung, und erhält die Panzerung 7 Treffer, sind noch 5 Punkte übrig. Die anderen Bestandteile arbeiten mit voller Leistung, bis sie ihre volle Anzahl an SP erlitten haben. Erst dann ist es mit ihnen aus und vorbei. Ein Maschinengewehr (3 SP) kann 2 Treffer kassieren und trotzdem noch funktionieren, aber die Treffer werden in den Kästchen auf dem Datenblatt des Fahrzeugs verzeichnet. Wenn dieses MG einen dritten Treffer erhält, ist es zerstört. Schäden können selber repariert werden, indem das Talent "Mechaniker" (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) eingesetzt wird, oder gegen Bezahlung von anderen behoben werden (siehe "Reparaturen und Bergungen", Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*).

Lage der Schäden

Die Lage der durch eine Waffe hervorgerufenen Schäden wird durch den Teil des Fahrzeugs eingeengt, der getroffen wurde. Die Schäden werden zuallererst von denjenigen Bestandteilen in diesem Teil des Ziels erlitten, die am weitesten außen angebracht sind. Zuerst wird die Panzerung zerstört. Wenn die Panzerung vernichtet ist, wird das nun am weitesten außen liegende Objekt getroffen usw. Reihenfolge der in jedem Bereich eines Autos oder Trucks angebrachten Bestandteile, in der sie bei einem Angriff von dieser Seite aus getroffen werden:

Bug: Bugpanzerung; (nach vorne schießende Waffen); Bugtriebwerk; (Fahrer oder Schütze); Fracht; Hecktriebwerk; (nach hinten schießende Waffen); Heckpanzerung.

Heck: Wie oben, nur in umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit der Heckpanzerung usw.

Rechts: Rechte Panzerung; (nach rechts schießende Waffen); (Schütze, Fahrer, Fracht oder Triebwerk); (nach links schießende Waffen); linke Panzerung.

Links: Wie oben, nur in umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit der linken Panzerung usw.

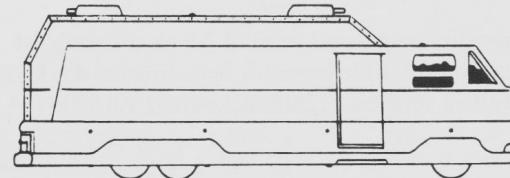
Unterboden: Unterbodenpanzerung; (Triebwerk, Fahrer, Schütze oder Fracht); Waffen im Geschützturm; Dachpanzerung. Auch die Reifen können Schaden nehmen.

Dach: Wie oben, nur in umgekehrter Reihenfolge.

Geschützturm: Dachpanzerung, dann die Waffen im Geschützturm. Wenn von der Seite auf den Geschützturm geschossen wird, verpufft "überzählig" Schaden und trifft nichts anderes.

Reifen: Nur dann, wenn auf Reifen/Rad gezielt wird. "Überzählige" Treffer haben keine weitere Wirkung.

Viele Fahrzeuge haben nicht alle aufgeführten Bestandteile. Wenn ein Bestandteil fehlt, wird er einfach übersprungen! Die wenigsten Autos haben Bug- und Hecktriebwerk; viele haben keinen Schützen, keinen Geschützturm und keine Fracht. Passagiere zählen als Fracht. Für weitere Erklärungen siehe das Beispiel eines ausgefüllten Datenbogens in Abschnitt II, auf dem an den meisten der möglichen Positionen Bestandteile eingezeichnet sind. Im Falle eines Streits gilt die Entscheidung des Spielleiters.



Man beachte, daß einige Waffen bei bestimmten Angriffen nicht getroffen werden können. Es gibt zum Beispiel keine Möglichkeit, bei einem Angriff von der rechten Seite aus eine Waffe zu beschädigen, die nach vorne schießt - obwohl man sie bei einem Angriff von *hinten* treffen kann, indem man *durch* das Auto hindurchschießt.

Wo mehrere Bestandteile in Klammern aufgeführt sind, wird pro

Angriff nur ein Bestandteil getroffen. Dieser Bestandteil wird bei jedem Angriff neu ausgewürfelt. Beispiel: Eine Minenexplosion, die durch die Unterbodenpanzerung schlägt, führt entweder dem Motor oder dem Fahrer oder dem Schützen oder der Fracht Schaden zu - aber nur einem dieser vier. Wenn dieser Bestandteil durch die erzielten Treffer völlig zerstört wird, wird weiterer, durch die Explosion verursachter Schaden direkt zu den Waffen im Geschützturm weitergeleitet oder, wenn es keinen Geschützturm gibt, zur Dachpanzerung. Eine weitere Minenexplosion kann einen noch völlig unbeschädigten Bestandteil erwischen, kann aber auch einen bereits zerstörten Bestandteil treffen und somit in ihrer Wirkung an den anderen inneren Bestandteilen vorbeigehen und wieder den Geschützturm oder die Dachpanzerung treffen.

Wenn ein Fahrzeug an einer Seite mehr als eine Waffe hat und die Waffen an dieser Seite bei einem Angriff beschädigt werden, wird für jeden Angriff separat ausgewürfelt, welche Waffe getroffen wurde. Unabhängig davon, wie viele Waffen an einer Seite angebracht sind, kann bei jedem Angriff immer nur eine getroffen werden. "Überzählige" Treffer gehen "nach innen", nicht "zur Seite" zu den anderen Waffen auf dieser Seite.

Kritische Treffer - eine Variante

Anmerkung: Als Variante ist dies eine Zusatzregel, die das Spiel realistischer, aber auch komplizierter macht. Wenn die Regel gefällt, kann sie angewendet werden. Wenn nicht, kann sie ohne weiteres ignoriert werden.

Kritische Treffer stellen Glücksschüsse auf die Schwachpunkte einer Verteidigung dar. Vielleicht schlägt ein Schuß durch eine Stelle hindurch, die bereits durch früheres Feuer zerstört worden ist, und zerstört den Munitionszuführungsmechanismus eines MGs oder trifft eine empfindliche Nahtstelle zweier Teile einer Schutzkleidung.

Defensivwaffen wie zum Beispiel Ölaffen sowie automatisch treffende Waffen wie Granaten und Minen können keine kritischen Treffer erzielen. Dies können nur Waffen, für die ein Trefferwurf erfolgen muß. Wenn eine Waffe, nachdem alle Modifikatoren berücksichtigt worden sind, eine 12 (oder mehr) benötigt, um zu treffen, ist ein kritischer Treffer nicht möglich. Wenn die benötigte Zahl zwischen 3 und 11 liegt, dann wird bei einem Wurf von 12 ein kritischer Treffer erzielt. Wenn der Schießende so viele begünstigende Modifikatoren auf seiner Seite hat, daß er nur eine 2 oder weniger würfeln müßte, um zu treffen, hat er bei einer 11 oder 12 einen kritischen Treffer erzielt.

Der Schaden, den ein kritischer Treffer anrichtet, hängt vom Ziel ab. Wenn das Ziel eine Panzerung (einschließlich Schutzkleidung) hat, dann ignoriert ein kritischer Treffer die Panzerung schlicht und einfach. Der gesamte durch den Schuß verursachte Schaden wird inneren Bestandteilen zugefügt. Ein derartiger Schuß überspringt jedoch nicht sowohl die Fahrzeugpanzerung als auch die Schutzkleidung des oder der Insassen. Menschen in Fahrzeugen gelten als Bestandteile, es sei denn, man kann speziell auf sie zielen, wie das zum Beispiel bei einem Motorradfahrer möglich ist.

Wenn ein Ziel keine Panzerung hat (Fahrzeuge, bei denen die Panzerung schon zerstört ist, Laternenpfähle, Gebäude), bewirkt die Waffe einen doppelt so hohen Schaden wie normal. Wenn ein rückstoßfreies Gewehr einen kritischen Treffer erzielt, wird mit 2 Würfeln gewürfelt und dann das Ergebnis verdoppelt. Eine Schrotflinte würde, falls mit ihr bei einem ungepanzerten Fußgänger ein kritischer Treffer gelänge, 4 Treffer erzielen.

Handwaffen, die normalerweise bei Fahrzeugbestandteilen keine Wirkung erzielen, haben bei einem kritischen Treffer die Chance dazu, richten aber trotzdem nur die Hälfte des üblichen Schadens an. Wenn mit einer Handwaffe auf einen ungepanzerten Fahrzeugbestandteil wie zum Beispiel auf ein schutzloses Triebwerk geschossen wird, richtet ein kritischer Treffer den vollen Schaden an.

Aufprallschäden

Aus Zusammenstößen resultierende Schäden werden anders gehandhabt. Sie werden gleichmäßig auf alle exponierten (das heißt, "äuße-

ren") Bestandteile der betroffenen Seite verteilt. Wenn zum Beispiel ein Auto mit 2 Bug-MGs keine Bugpanzerung mehr hat und 3 durch gegnerisches Feuer verursachte SP hinnehmen muß, würfelt man aus, welches MG die 3 Treffer nimmt. Wenn jedoch der Bug desselben Autos 3 SP durch einen Zusammenstoß erleidet, werden sie gleichmäßig auf die exponierten Systeme, in diesem Fall die Waffen, verteilt - 2 Treffer für die eine und 1 Treffer für die andere. Folglich können Aufprallschäden erst dann zum Innenraum eines Fahrzeugs durchschlagen, wenn die gesamte Panzerung an einer Seite und alle "äußerer" Bestandteile auf dieser Seite völlig zerstört sind.

4. Kampfresultate

Verletzungen des Fahrers

Die meisten Menschen haben 3 SP; sie werden durch den ersten Treffer verwundet, der zweite macht sie bewußtlos und der dritte tötet sie. Die normale Schutzkleidung hat, wenn sie getragen wird, ebenfalls 3 SP. Wenn ein Mensch mit Schutzkleidung getroffen wird, erleidet zunächst die Schutzkleidung den Schaden, wodurch die Schadenspunkte einer Person effektiv verdoppelt werden. Treffer, die von der Schutzkleidung eines Fahrers hingenommen werden, stellen keine Gefahr dar, aber wenn der Fahrer eines Fahrzeugs verwundet oder getötet wird, ist das eine S2-Gefahr.

Unkontrollierte Fahrzeuge

Wenn ein Motorradfahrer getötet oder bewußtlos wird, wird mit dem Motorrad sofort auf Unfalltabelle 1 gewürfelt, und zwar mit einem Modifikator von +4. Etwaige Fahrgäste müssen entweder abspringen oder die Konsequenzen des Wurfs tragen. Jedes andere Bodenfahrzeug (einschließlich Motorrad mit Seitenwagen) fährt in gerader Linie weiter, wenn der Fahrer außer Gefecht gesetzt ist. Es wird in jedem Zug 5 mph langsamer, wobei es so lange in gerader Linie weiterfährt, bis es stehenbleibt oder mit irgend etwas zusammenstößt.

Ersatzfahrer

Wenn der Fahrer eines Motorrads außer Gefecht gesetzt ist, kann ein Insasse des Seitenwagens das Motorrad lenken, aber er kann weder bremsen noch beschleunigen. Er kann nach wie vor schießen, aber nicht in einem Turnus, in dem er das Motorrad lenkt.

Wenn der Fahrer eines größeren Fahrzeugs außer Gefecht gesetzt ist, kann ein Schütze oder Fahrgäst auf dem Vordersitz versuchen, das Lenkrad zu übernehmen. (Anmerkung: Kein Fahrzeug darf mehr als zwei Vordersitze haben.) Er kann alle Fahrzeugkontrollen oder die Waffen bedienen, aber nicht beides zugleich. Jedes Manöver, das er fährt, hat einen um 2 höheren Schwierigkeitsgrad (eine Kurve wäre für ihn zum Beispiel ein S5-Manöver).

Wenn ein führerloses Fahrzeug zum Stehen gebracht werden kann, dauert es 5 Turnusse (5 Sekunden), bis der tote Fahrer aus dem Fahrzeug hinaus oder nach hinten befördert und durch irgendeinen anderen Fahrzeuginsassen ersetzt worden ist. Im 6. Turnus kann der neue Fahrer beschleunigen und/oder schießen.

Feuer und Explosionen

Ein Fahrzeug, das einen Unfall baut, kann in Brand geraten (siehe Unfalltabellen, S.13/14). Ein Fahrzeug, das im Kampf getroffen wird, kann ebenfalls in Brand geraten, und zwar wie folgt: Die Chance, in einem Turnus in Brand zu geraten, in dem 10 bis 24 Treffer von Flammenwerfern, selbstentzündlichem Öl und/oder Laser hingenommen werden, ist 2 von 6. In einem Turnus, in dem von diesen Waffen 25 oder mehr Treffer hingenommen werden, ist sie 3 von 6. In einem Turnus, in dem der Motor, die Flammenwerfer oder die Öldüsen mit selbstentzündlichem Öl eines Fahrzeugs von gegnerischem Feuer getroffen werden, ist die Chance 2 von 6. Die Chance ist 4 von 6, wenn diese Waffen durch gegnerische Flammenwerfer, Laser oder Öldüsen mit selbstentzündlichem Öl getroffen werden.

chem Öl Schaden erleiden.

Wenn ein Fahrzeug einen Feuerlöscher hat, ist die Chance, daß das Feuer am Ende eines Turnus ausgeht, 3 von 6 (4 von 6, wenn das Fahrzeug den verbesserten Feuerlöscher hat). Wenn der Feuerlöscher das Feuer am Ende eines Turnus nicht gelöscht hat, fügt das Feuer jedem Insassen (Schutzkleidung zuerst), jedem Fahrzeugbestandteil (einschließlich der Reifen) und der Panzerung an jeder Fahrzeugseite 1 SP zu.

Ein brennendes Fahrzeug kann explodieren, wenn es irgendeine Art von Flammenwerfer, Öldüse mit selbstentzündlichem Öl, Raketenwaffe, Panzerabwehrkanone oder Panzerkanone an Bord hat. Wenn das Feuer nicht gelöscht wurde, wird am Ende jedes Turnus mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 1 explodiert das Fahrzeug, wobei es Schutt verstreut (siehe Abschnitt III). Alle Insassen sind sofort tot. Fußgänger und Fahrzeuge im Umkreis von 2 Blöcken erleiden 1W Schaden an der Seite, die der Explosion zugewandt ist (wenn zwei Seiten in Frage kommen, sucht sich der Besitzer die Seite aus, die den Schaden erleidet).

Hier noch einmal die Würfelreihenfolge: Wenn das Fahrzeug einen Schaden erlitten hat, der ein Feuer verursachen könnte, wird am Ende des Turnus gewürfelt, ob ein Feuer ausbricht. Wenn ein Feuer ausbricht und das Fahrzeug einen Feuerlöscher hat, dann wird gewürfelt, ob der Feuerlöscher das Feuer löscht. Wenn der Feuerlöscher das Feuer an dieser Stelle löscht, richtet das Feuer keinen Schaden an. Wenn nicht (oder wenn das Fahrzeug keinen hat), erleidet jeder Fahrzeugbestandteil, wie oben beschrieben, 1 SP. Wenn das Feuer nach dem Löschversuch noch brennt, wird noch einmal wegen einer möglichen Explosion gewürfelt.

Feuer und Explosionen - Variante

Auch dies ist als Variante eine Zusatzregel die benutzt oder auch ohne weiteres ignoriert werden kann.

Jede Waffe, die dazu in der Lage ist, ein Fahrzeug in Brand zu setzen, ist auf der Tabelle unten in zwei Kategorien bewertet: "Feuermodifikator" und "Brenndauer". Der Feuermodifikator ist die Zahl, die der Angreifer beim Würfeln nicht übertreffen darf, um das Fahrzeug in Brand zu setzen. Die Brenndauer gibt die Anzahl der Turnusse nach dem ersten Treffer an, die der Feuermodifikator in Kraft ist. Alle Feuermodifikatoren sind kumulativ.

Feuertabelle für Fahrzeuge

Waffe	Feuermodifikator	Brenndauer
Flammenwerfer	4	3
HLFlammenwerfer	5	3
Leichter Laser	0	0
Laser	1	0
Schwerer Laser	2	0
ÖDSÖ	3	2
HÖSO	3	2
Tragbarer Flammenwerfer	3	2

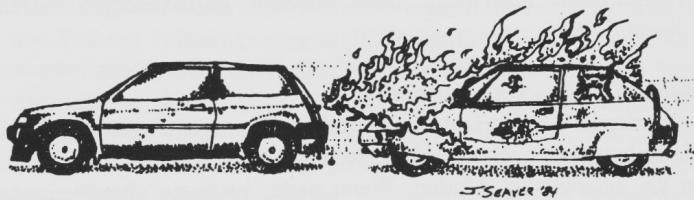
Beispiel: Im ersten Turnus wird unser wagemutiger Duellant von einem einzelnen Schuß aus einem Flammenwerfer getroffen. Der FW hat, wie wir der Tabelle entnehmen können, einen Feuermodifikator von 4, so daß der Angreifer mit 2 Würfeln eine 4 oder weniger würfeln muß, um das Zielfahrzeug in Brand zu setzen. Er würfelt eine 11. Das war nichts. Im nächsten Turnus verfehlt der Flammenwerfer sein Ziel, aber unser Held wird von einem Laser getroffen. Der Laser hat einen Feuermodifikator von 1, aber dies ist außerdem der erste Turnus der drei Turnusse währenden Brenndauer des Flammenwerfers. Dadurch steigt der Feuermodifikator auf 5. Der Angreifer, der eine 5 oder weniger benötigt, um das Fahrzeug in Brand zu setzen, würfelt eine 6 - Pech gehabt.

Im dritten Zug verfehlt der Flammenwerfer erneut das Ziel, aber der

Laser trifft zum zweiten Mal, und unser Held fährt durch selbstentzündliches Öl. Die Feuermodifikatoren sind 1 (für den Laser) plus 3 (für das selbstentzündliche Öl) plus 4 (für den zweiten Turnus der Brenndauer des Flammenwerfers), insgesamt also 8. Der Angreifer muß nun 8 oder weniger würfeln und erreicht eine 7. Unser Held hat Feuer gefangen - wir wollen hoffen, daß er einen Feuerlöscher hat.

Feuerfeste Panzerung (siehe Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*) bleibt auch mit diesen Regeln genau das - feuerfest. Wenn ein exponiertes Triebwerk, Flammenwerfer oder eine Öldüse mit selbstentzündlichem Öl Schaden nimmt, wird nach den Hauptregeln bestimmt, ob ein Feuer ausbricht.

Dieses System kann auch dazu benutzt werden, um zu bestimmen, ob ein Gebäude in Brand gerät oder nicht. Einige Baumaterialien wie Stahl und Beton hätten einen negativen Modifikator auf die Feuermodifikatoren aller Waffen (vielleicht -2). Auf der anderen Seite würde Holz ziemlich leicht anfangen zu brennen - vielleicht mit +4 oder so.



5. Verschiedenes

Automatisches Feuer

Wenn eine Waffe auf "Automatik" gestellt ist, schießt sie in jedem Turnus, bis sie keine Munition mehr hat oder die Automatik abgestellt wird. Eine Waffe auf Automatik zu stellen gilt als Schußaktion, ebenso das Abstellen der Automatik. Die Waffe in den dazwischen liegenden Turnusen schießen zu lassen, gilt nicht als Schußaktion. Wenn eine Waffe auf Automatik gestellt wurde, kann in dem betreffenden Turnus mit einer weiteren Waffe geschossen werden.

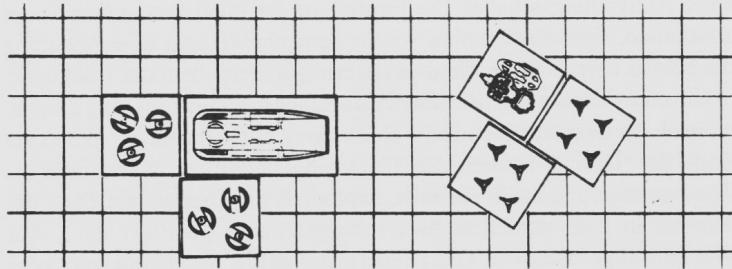
Dieser Vorteil wird jedoch durch die Ungenauigkeit des automatischen Feuers aufgewogen. Mit einer auf Automatik gestellten Waffe kann weder der Fahrer noch sonst jemand zielen. Sie schießt geradeaus nach vorne (oder nach hinten, zur Seite, je nachdem, wo die Waffe angebracht ist). Eine Waffe in einem Geschützturm kann nicht auf Automatik gestellt werden. Eine auf Automatik gestellte Waffe kann nicht die Reifen oder den Geschützturm eines Fahrzeugs oder ein anderes bestimmtes Ziel aufs Korn nehmen. Sie profitiert auch nicht von Zielcomputern. Durch das Stellen auf Automatik wird Dauerfeuer abgebrochen, und spätere Schüsse bekommen nicht den Modifikator für Dauerfeuer.

Wenn in einem Fahrzeug eine Waffe auf Automatik gestellt ist, wird der Angriff mit dieser Waffe dann ausgeführt, wenn jede Art von Bewegung für den Turnus beendet ist. Von der Mitte der Seite, an der die betreffende Waffe angebracht ist, wird eine gerade Linie (im rechten Winkel zur Seite des Spielsteins) gezogen - wenn auf dieser Linie ein Ziel liegt (Fahrzeug, Fußgänger, Gebäude), werden alle normalen, anwendbaren Modifikatoren zusammengerechnet, und es wird gewürfelt. Automatisches Feuer ist sehr effektiv, um Sachschaden anzurichten und um mit großen Gruppen von Gegnern fertig zu werden; wenn man sich mit nur einem oder zwei anderen Fahrzeugen duelliert, ist automatisches Feuer wahrscheinlich Munitionsverschwendungen. Auslegerwaffen und Farb-/Nebelwaffen können ziemlich stark vom automatischen Feuer profitieren (siehe unten).

Auslegerwaffen

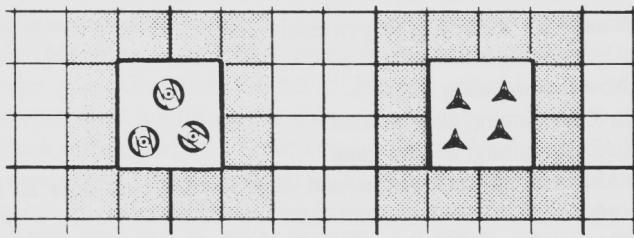
Minenleger, Spikeausleger, Öldüsen mit und ohne selbstentzündlichem Öl sind *Auslegerwaffen*. Ein Trefferwurf ist bei dieser Art von Waffen nicht nötig. Der entsprechende Spielstein wird einfach hinter (bei einer im Heck montierten Waffe) oder neben (bei einer an der Seite

montierten Waffe) das schießende Fahrzeug gelegt. Siehe folgende Abbildung.



Wenn eine Auslegerwaffe auf Automatik gestellt wird, wird nach jeder Phase, in der das Fahrzeug zieht, ein entsprechender Spielstein ausgelegt. Dies wird so lange fortgesetzt, bis die Munition verbraucht ist oder die Automatik abgestellt wird. Wenn ein Fahrzeug steht, schießt eine auf Automatik gestellte Auslegerwaffe einmal pro Turnus.

Die Spielsteine für Minen und Spikes zeigen *ungefähr*, wo sie sich befinden. Wenn ein Fahrzeug über einen Spikespielstein fährt, wird für jeden Reifen an diesem Fahrzeug einmal gewürfelt. Bei einem Wurf von 1-4 erleidet der Reifen 1W Schaden. Wenn ein Fahrzeug über irgendein an den Spielstein angrenzendes Kästchen (siehe Abbildung unten) fährt, wird ebenfalls einmal für jeden Reifen gewürfelt; bei einer 1 oder 2 erleidet der Reifen 1W Schaden. Spikes bleiben für unbegrenzte Zeit auf der Straße. Vollgummireifen sind gegen Spikeschäden immun.



Bei Minenspielsteinen wird ebenso verfahren, jedoch mit folgender Änderung: Wenn irgendein Rad eines Fahrzeugs über den Spielstein fährt, explodiert die Mine bei einem Würfelwurf von 1-4. Wenn das Fahrzeug nur über ein angrenzendes Kästchen fährt, explodiert die Mine bei einer 1 oder 2. Jeder Reifen im Umkreis von 1 Block von einem der vier Ränder des Minenspielsteins erleidet 1W Schaden, und der Unterboden des Fahrzeugs, das die Explosion ausgelöst hat, erleidet 2W Schaden. Die Spear 1000 Mine funktioniert genauso, nur daß Reifen lediglich 1W-3 Schadenspunkte erleiden, während dem Unterboden 2W+3 Schaden zugefügt wird! Nachdem eine Mine detoniert ist, wird der entsprechende Spielstein vom Spielplan genommen.

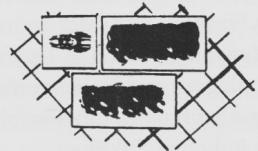
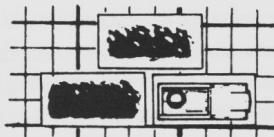
Minen können auch ferngesteuert zur Detonation gebracht werden, entweder per Funk oder per Kabel. Minen auf diese Weise zur Explosion zu bringen, zählt als Schußaktion, aber die Minen detonieren, wenn man will, daß sie detonieren. Wer Minen haben möchte, die sowohl per Fernsteuerung als auch durch Überfahren zur Detonation gebracht werden können, muß den doppelten Preis zahlen.

Ein Ölfleck wird durch die Umrisse seines Spielsteins definiert. Wenn irgendein Teil eines Fahrzeugs über einen Ölfleck fährt, werden 2 zum Schwierigkeitsgrad jedes versuchten Manövers hinzuaddiert. Auch zu jeder Gefahr, der man ausgesetzt ist (zum Beispiel Feindfeuer), werden 2 addiert. Der Ölfleck stellt jedoch keine Gefahr für sich dar. Ölflecke mit selbstentzündlichem Öl erhöhen die Schwierigkeitsgrade jeweils um 3 und fügen außerdem Unterboden und Reifen Schaden zu, wie in den Anmerkungen zur Waffenliste beschrieben. Ölflecke halten sich unbegrenzt, aber selbstentzündliches Öl verschwindet nach fünf Zügen (siehe Beschreibung in den Anmerkungen zu den Waffen).

Jedes Fahrzeug unterliegt der Wirkung eines Spielsteins nur einmal - in der ersten Phase, in der es ihn überfährt, oder (wenn es nur ein angrenzendes Kästchen überfährt) in der es auf ein angrenzendes Kästchen zieht. Natürlich unterliegt ein Fahrzeug der Wirkung eines Spielsteins erneut, wenn es ihn noch einmal überfährt.

Farbe und Nebel

Farbe (violette Wolken) und Nebel (schwarze Wolken) können von am Heck oder an einer Seite montierten Waffen erzeugt werden (siehe untenstehende Abbildungen). Es sollte nicht versucht werden, die Wolken mit dem Raster des Spielplans zur Deckung zu bringen. Die Lage der Wolken wird der Fahrzeugposition entsprechend festgelegt. Nebelwände und Farbwolken bewegen sich nicht. Eine Nebelwolke hält sich eine Minute lang (länger, als die meisten Gefechte dauern). Eine Farbwolke hält sich 1 Sekunde lang. Sie wird am Ende des ersten Turnus nach demjenigen, in dem sie abgeschossen worden ist, vom Spielplan genommen.



Bei jedem Fahrzeug, das eine Schußlinie durch Farbe oder Nebel legt, muß für jede Wolke in der Linie 2 von seinem Trefferwurf abgezogen werden. Laser können überhaupt nicht durch Farbe und Nebel schießen.

Wenn ein Nebelwerfer oder ein Farbsprüher auf Automatik gestellt wird, schießt er einmal in jeder Phase, in der sich das Fahrzeug bewegt, und produziert so eine ununterbrochene Linie von Farb- oder Nebelspielsteinen. Dies geschieht so lange, bis die Munition verbraucht ist oder die Automatik abgestellt wird. Wenn das Fahrzeug steht, schießen auf Automatik gestellte Nebelwerfer und Farbsprüher einmal pro Turnus.

Nebelwerfer können mit Tränengas geladen werden (KPS 50, GPS 1). Tränengas hat dieselben Auswirkungen auf das Zielen wie normaler Nebel, führt aber außerdem noch zu ernsten Konsequenzen für ungeschützte Fußgänger (eine vollständige Beschreibung von Tränengas folgt in den Regeln für Granaten, weiter unten in diesem Abschnitt).

Jedes Fahrzeug, das mit einer Farbwolke in Kontakt gerät, bekommt Farbe auf die Scheiben. Für den Rest dieses und für die darauffolgenden drei Züge macht das Fahrzeug alle Trefferwürfe mit einem Modifikator von -2; danach hat die Scheibenwaschanlage die Scheiben gesäubert. Sowohl Farbe als auch Nebel sind in praktisch jedem Farbton erhältlich.

Gekoppelte Waffen

Eine andere Möglichkeit, in jedem Turnus mehr Feuerkraft aus einem Fahrzeug herauszuholen, besteht darin, Waffen zu koppeln. Eine Kopplung kostet \$50 und benötigt weder Platz (REs), noch hat sie nennenswertes Gewicht. Zwei oder mehrere identische Waffen, die auf derselben Seite (oder in einem Geschützturm) montiert sind, können miteinander gekoppelt und zusammen abgefeuert werden. Es ist aber nicht zwingend notwendig, daß sie zusammen abgefeuert werden - wesentliches Merkmal einer Kopplung ist ein dritter Knopf zusätzlich zu den ersten beiden, mit dem beide Waffen gleichzeitig abgefeuert werden. Man kann also trotzdem noch auf einen der ersten beiden Knöpfe drücken, um eine einzelne Waffe abzufeuern, wenn man will.

Wird mit gekoppelten Waffen geschossen, ist für jede gekoppelte Waffe ein separater Trefferwurf erforderlich. Alle Modifikatoren - ob positiv oder negativ - die für eine der gekoppelten Waffen Gültigkeit haben, haben für alle Gültigkeit, einschließlich Zielcomputer, Talent als Schütze und Entfernung.

Kopplungen können wiederum miteinander gekoppelt werden, vorausgesetzt alle Waffen sind identisch. Vier Schwere Raketen, die zu Paaren gekoppelt sind, die wiederum miteinander gekoppelt sind, räumen dem Schützen die Möglichkeit ein, jederzeit irgendeine davon alleine abzufeuern, eines der beiden Paare abzufeuern oder alle zusammen abzufeuern. Nur identische Waffen können miteinander gekoppelt und gemeinsam auf ein Ziel gerichtet werden. Waffen derselben Familie (ein MG und ein Vulkan MG zum Beispiel oder eine Schwere und eine Mittelschwere Rakete) verlieren einen Teil ihrer Effektivität, wenn sie miteinander gekoppelt werden.

Nichtidentische Waffen können miteinander gekoppelt werden, aber

es kann nur mit *einer* gezielt werden. Die anderen Waffen werden dann so behandelt, als seien sie auf Automatik gestellt (abgesehen davon, daß sie schießen, wenn auf den Knopf gedrückt wird, und nicht erst am Ende des Turnus). Der Schütze kann sich aussuchen, mit welcher Waffe er zielen möchte und welche als auf Automatik gestellt betrachtet wird (Regeln für automatisches Feuer, siehe oben). Wenn zwei identische Waffen mit einer dritten, nichtidentischen Waffe gekoppelt sind, dann kann mit den beiden identischen Waffen gezielt werden, und die dritte wird behandelt, als sei sie auf Automatik gestellt.

Waffen in Geschütztürmen können nicht mit Waffen gekoppelt werden, die an der Karosserie oder in einem anderen Geschützturm montiert sind. Jede Art von Auslegerwaffe oder Farb-/ Nebelwaffe kann ohne Nachteil mit jeder anderen Waffe gekoppelt werden, da für diese Waffenkategorie keine Trefferwürfe notwendig sind. Eine Anzahl von Minenlegern und Nebelwerfern miteinander zu koppeln und sie gleichzeitig abzufeuern, um Verfolger zu entmutigen gilt als eine der allgemein üblichen Taktiken.



6. Handwaffen

Jeder Charakter (Fahrer, Schütze, Fahrgast oder Fußgänger) kann in jedem Turnus, in dem sie nicht mit einer Fahrzeugwaffe schießt, eine Handwaffe benutzen. Im Rahmen dieses Spiels gelten Handwaffen als gewichtslos und nehmen keinen Platz ein. Jedoch darf keine Person mehr als 6 Granaten oder deren Äquivalent an Ausrüstung bei sich tragen. Eine Pistole entspricht einer Granate; ein Gewehr, eine Schrotflinte oder eine MP entsprechen deren zwei. Als Fracht wiegt eine Kiste mit 12 Granaten 25 kg und nimmt 1 RE Platz ein. Ein vollständiges Verzeichnis der Handwaffen, bietet die Handwaffenliste in Abschnitt V, *Fußgänger*.

Beim Schießen mit einer Handwaffe wird kein Bonus für computerunterstütztes Zielen gewährt, aber alle anderen Modifikatoren, die für Fahrzeugwaffen aufgelistet sind, sind gültig. Bei Handwaffen kommt nicht das Talent als Schütze, sondern das Talent im Umgang mit der Handwaffe zur Anwendung.

Handwaffen haben wenig Wirkung auf Fahrzeuge, da die Fahrzeugbestandteile zu massiv gebaut sind. Maschinenpistolen und Granaten richten ihren vollen 1W Schaden nur bei Reifen und Menschen an; bei anderen Zielen richten sie nur den halben Schaden (abgerundet) an. Andere Handwaffen haben überhaupt nur Wirkung auf Reifen und Menschen.

Reichweite

Eine Granate kann bis zu 5 Blöcke weit geworfen werden (weitere Einzelheiten über Granaten siehe weiter unten). Für die Zwecke dieses Spiels haben die anderen Handwaffen eine maximale Reichweite von 20 Blöcken.

Vorteile und Nachteile beim Schießen

Der Fahrer eines fahrenden Fahrzeugs muß von seinem Trefferwurf für eine Handwaffe 3 abziehen. Schützen und andere Insassen ziehen 1 ab. Fußgänger und ruhende Personen schießen mit den angegebenen Werten. In bestimmten Situationen können Fußgänger einen Bonus bekommen, wenn sie sich beim Schießen aufstützen. Schießen aus einem stehenden Fahrzeug gilt als "aufgestützt", Schießen aus einem fahrenden Fahrzeug heraus hingegen nicht.

Granaten

Es gibt eine ganze Reihe unterschiedlicher Arten von Granaten, aber

alle haben gewisse Gemeinsamkeiten. Sie haben einen einfachen Schalter für die Einstellung der Zündverzögerung (0 bis 5 Sekunden) und einen Aktivierungsschalter. Die Einstellung der Zündverzögerung dauert 1 Sekunde, aber dies kann im voraus gemacht werden. Eine Änderung der bereits eingestellten Zündverzögerung dauert ebenfalls 1 Sekunde.

Um eine Granate einzusetzen, wird einfach der Timer in Gang gesetzt, wonach die Granate geworfen werden kann. Die Granate explodiert am Ende des Turnus, in dem der Timer abgelaufen ist. Wenn man die Zündverzögerung auf 0 einstellt, explodiert die Granate am Ende des Turnus, in dem man den Aktivierungsschalter gedrückt hat. Aus Werfern abgeschossene Granaten (gleichgültig ob Handwerfer oder Fahrzeugwerfer) werden beim Abschuß automatisch aktiviert.

Der Trefferwurf für eine geworfene Granate beträgt bei 2W 9 oder besser. Aber das ist in gewisser Weise irreführend, denn selbst ein gelungener Trefferwurf befördert die Granate noch nicht unbedingt in das Kästchen, auf das gezielt wurde, es sei denn, man würfelt 2 Sechser, also eine 12 ohne Anwendung von Modifikatoren. Bei einer 12 landet die Granate genau in dem Kästchen, auf das gezielt wurde. Jedes andere Ergebnis ist ein Fehlwurf leichter oder schwererer Art.

Jeder Trefferwurf, der niedriger als 12 ist, lässt die Granate von ihrem Ziel abweichen. Diese Abweichung besteht den zwei Komponenten Richtung und Entfernung. Oder, um es anders auszudrücken, es stellt sich die Frage: In welche Richtung fliegt die Granate, und wie weit wurde das Ziel verfehlt?

Richtung - Es wird mit 1W gewürfelt:

- 1 - Abweichung nach rechts
- 2 - Abweichung nach links
- 3 - In Zielrichtung, aber zu kurz
- 4 - In Zielrichtung, aber zu lang
- 5 - Abweichung nach rechts und entweder zu kurz oder zu lang (auswürfeln)
- 6 - Abweichung nach links und entweder zu kurz oder zu lang (auswürfeln)

Entfernung - Wie weit die Granate vom angepeilten Punkt entfernt landet, hängt davon ab, wie stark der Trefferwurf danebenging:

Trefferwurf geschafft, aber weniger als 12 gewürfelt - 1-3 Kästchen in die Richtung(en) der Abweichung

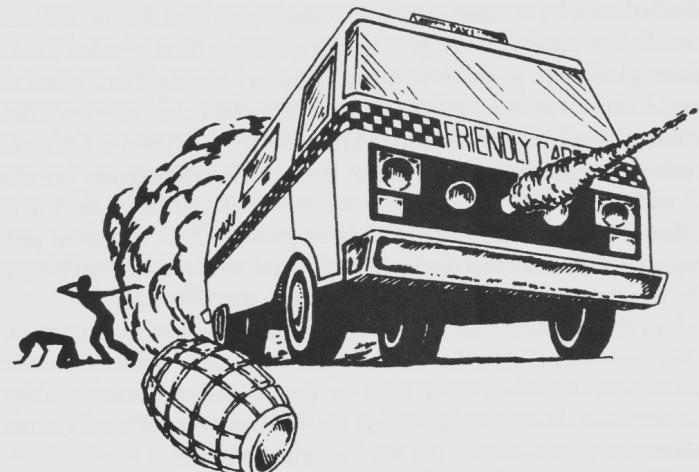
Trefferwurf um 1 verfehlt - 1W-1 Kästchen (0 wird wie 1 behandelt) in die Richtung(en) der Abweichung

Trefferwurf um 2 verfehlt - 1W+1 Kästchen in die Richtung(en) der Abweichung

Trefferwurf um 3 verfehlt - 2W-2 Kästchen (0 wird wie 1 behandelt) in die Richtung(en) der Abweichung

Trefferwurf um 4 oder 5 verfehlt - 2W+3 Kästchen in die Richtung(en) der Abweichung

Trefferwurf um 6 oder mehr verfehlt - 3W Kästchen, mindestens aber 8 Kästchen, in die Richtung(en) der Abweichung



Wenn die Flugbahn der Granate diagonal zu den Rasterlinien verläuft, sollte man die Länge der ermittelten Kästchen mit einem Lineal abmessen und dieses Maß übertragen.

Beispiel: George glaubt, daß ein gegnerisches Fahrzeug in Kürze aus einer Seitengasse kommen wird, und will eine Granate auf den freien Platz werfen, wo die Gasse in die Straße einmündet. George sucht sich ein Zielkästchen aus und würfelt. Er braucht eine 9 oder mehr, um zu treffen, würfelt aber eine 8. Nicht schlecht, aber verfehlt. Als nächstes würfelt George die Richtung aus und erzielt eine 5. Abweichung nach rechts und entweder zu kurz oder zu lang. George bestimmt, daß beim nächsten Wurf eine gerade Zahl "zu lang" bedeutet, und würfelt noch einmal eine 5 - die besagt, daß die Granate zu kurz liegt.

Als nächstes wechselt George zur Entfernungstabelle - "um 1 verfehlt" bedeutet, daß die Granate um 1W-1 in beide Richtungen abweicht. Beide Abweichungen werden einzeln ausgewürfelt. George würfelt zunächst eine 2, dann eine 3 - folglich landet die Granate 1 (2-1) Kästchen rechts von und 2 (3-1) Kästchen vor dem angepeilten Kästchen. Gar nicht übel!

Wenn eine Granate ein großes, massives Objekt trifft - ein Gebäude zum Beispiel oder ein Auto - während sie noch in der Luft ist, prallt sie 1W-1 Kästchen ab und bleibt liegen. Die Richtung, in der sie abprallt, hängt vom Aufprallwinkel ab. Wenn die Granate im rechten Winkel auf das Objekt trifft, prallt sie genau in die Richtung zurück, aus der sie gekommen ist. Wenn sie in einem anderen Winkel auftrefft, prallt sie in demselben Winkel, weg vom Werfer, ab.

Eine Granate kann maximal 5 Blöcke weit geworfen werden, und die normalen Modifikatoren für Entfernung finden Anwendung - das heißt, wenn der angepeilte Punkt 4 bis 5 Blöcke entfernt ist, wird der Trefferwurf mit -1 modifiziert, und wenn der angepeilte Punkt weniger als 1 Block entfernt ist, wird er mit +4 modifiziert. Wenn der angepeilte Punkt weniger als 1 Block entfernt ist, kann man ihn nicht um mehr als 2 Kästchen in jeder Richtung verfeheln. In keinem Fall kann eine Granate hinter dem Werfenden landen: Wenn die Entfernung, um die sie zu kurz geworfen wurde, größer ist als die Entfernung, über die zunächst zu werfen versucht wurde, landet die Granate zu Füßen des Werfers. Darüber hinaus kann ein Werfender auch eine Granate in sein eigenes oder in ein daran angrenzendes Kästchen legen, ohne dafür einen Trefferwurf machen zu müssen.

Eine Granate kann mit einem Modifikator von -2 aus einem fahrenden Fahrzeug geworfen werden. Für angrenzende Kästchen gibt es keinen "automatischen Treffer", aber der +4 Modifikator für Kernschußentfernung würde anwendbar sein. Eine Granate, die aus einem Fahrzeug geworfen wird, könnte in jede Richtung fliegen. Ein Trefferwurf von 2 oder 3 zeigt eine Katastrophe an: Die Granate wird im Fahrzeug fallen gelassen und rollt unter einen Sitz, oder irgend etwas ähnlich Fieses nimmt seinen Lauf.

Spielsteine für Granaten helfen dabei, den Weg dieser Waffen bis zu ihrer Explosion zu verfolgen.

7. Gebäude

Breschen und einstürzende Gebäude

Der Trefferwurf auf ein Gebäude wird mit +10 modifiziert. Es ist groß und bewegt sich nicht (also ist in den +10 der Modifikator für ruhende Objekte bereits enthalten). Jedes Gebäude hat einen SP-Wert, der die Stärke seiner Mauern angibt. Jede Waffe, die zumindest diesen Schaden anrichtet, schlägt eine "Bresche". Weniger Schaden hat keinerlei Auswirkungen. Beispiel: Ein Gebäude hat 10 SP. Ein Schuß mit einem Ergebnis von 10 oder mehr Schadenspunkten erzeugt an der getroffenen Stelle eine Bresche. Jedoch kann eine beliebige Anzahl von Treffern zusammenkommen, die jeder für sich ein geringeres Ergebnis haben, ohne daß dadurch Schaden angerichtet wird - es ist nicht nötig, sich kleinere Schadensergebnisse, die keine Bresche erzeugen, zu merken. Einmal erzeugt, entspricht eine Bresche im Rahmen dieses Spiels einer Tür oder einem Fenster.

Wenn die Anzahl der Breschen in einem Gebäude die Anzahl seiner SP erreicht, stürzt es ein. (Ein Gebäude mit 4 SP stürzt mit 4 Breschen ein. Das zuvor erwähnte Gebäude mit 10 SP stürzt mit 10 Breschen ein.) Es spielt keine Rolle, wo sich die Breschen befinden. Wenn ein Gebäude einstürzt, entstehen Trümmer (siehe unten). Der Einsturz eines Gebäudes hat keine Auswirkungen auf angrenzende Gebäude - auch nicht auf die, mit denen es eine Mauer gemeinsam hat. Jedoch zählt eine Bresche in einer Gemeinschaftsmauer für beide Gebäude.

Jeder und alles in einem einstürzenden Gebäude erleidet so viele Würfel an Schaden, wie das Gebäude SP hat. So fügt zum Beispiel ein einstürzendes Gebäude mit 6 SP jedem und alles in ihm 6W Schaden zu.

Autos nehmen diesen Schaden mit ihrer Dachpanzerung. Wenn nach dem Einsturz noch Dachpanzerung übrig ist, sind die Menschen in dem Auto sicher - verschüttet, aber sicher. Sie können erst nach so vielen Turnussen aus dem Auto heraus, wie das Gebäude SP hatte. Nachdem sie sich aus dem Auto befreit haben müssen sie sich jedoch als Fußgänger trotzdem noch mit den Trümmern auseinandersetzen.

Manche Gebäude haben zwei verschiedene SP-Werte, wobei der zweite in Klammern steht. Die erste Zahl gibt die notwendigen SP an, um eine Bresche zu schlagen, die zweite gibt die zum Einsturz notwendige Anzahl an Breschen an. Bei vielen Gebäuden sind beide Zahlen gleich, und es wird nur eine Zahl benutzt. Aber für manche Gebäude ist dies nicht logisch. Ein Beispiel dafür ist eine Scheune - schon ein paar Schadenspunkte erzeugen eine Bresche, aber es sind eine Menge Breschen nötig, damit sie einstürzt. Eine derartige Scheune würde zum Beispiel mit 4(15) SP beschrieben sein - man braucht nur 4 SP, um eine Bresche zu schlagen, aber die Scheune stürzt erst ein, wenn 15 Breschen geschlagen sind. Wenn ein Gebäude mit zwei SP-Werten einstürzt, wird der erste für das Ausmaß des Schadens verwendet, den es anrichtet (siehe oben).

Wenn ein Gebäude einstürzt, entstehen Trümmer. Fahrzeuge dürfen nicht in die Trümmer hineinfahren. Fußgänger können sich mit einem Tempo von 1 Kästchen pro Sekunde durch Trümmer bewegen - sie ziehen nur in Phase 1 eines Turnus. Die Trümmer befinden sich auf denselben Kästchen wie vorher das Gebäude.

Trümmer blockieren die Sichtlinie zwischen den Straßen so, als sei das Gebäude noch vorhanden. Wenn sich der Schießende oder das Ziel in einer erhöhten Position befindet, kann man jedoch über die Trümmer hinwegschauen. Ein Fußgänger, der sich in bzw. auf Trümmern befindet, kann schießen, als seien sie nicht vorhanden; er gilt als "aufgestützt" und bekommt dafür den +1 Modifikator zum Trefferwurf. Auf einen Fußgänger, der sich in Trümmern befindet, kann geschossen werden, aber der Modifikator für den Trefferwurf liegt bei -4.

Durch den Einsturz eines Gebäudes wird auch Schutt verstreut. Wenn etwas einstürzt, nimmt man ein Dutzend Schuttspielsteine und läßt sie aus einer Höhe von dreißig Zentimetern auf die Katastrophenstelle fallen. Der Vorgang wird für jeden Spielstein, der nicht auf einer Straße gelandet ist, wiederholt.

Deckung

Eine Sichtlinie kann durch jedes Fenster, durch jede Tür und durch jede Bresche verlaufen. Daher kann ein Fußgänger in einem Gebäude stehen und nach draußen schießen. Er muß sich jedoch direkt neben der Öffnung befinden.

Ein Fußgänger, der durch eine Maueröffnung schießt, bietet ein sehr kleines Ziel, da er sich zumindest teilweise hinter einer Mauer befindet und durch sie geschützt wird. Zwar kann auf ihn geschossen werden, aber er ist erst dann getroffen, wenn eine Bresche durch die Mauer geschlagen wird. Beispiel: Ein Fußgänger lehnt sich auf der Suche nach einem lohnenden Ziel aus dem Fenster, als ein Duellant mit einem Laser versucht, ihn aufs Korn zu nehmen. Der Duellant braucht eine 8, um zu treffen, und würfelt sie auch. Die Mauer hat 6 SP. Der Duellant richtet mit seinem Laser 10 SP Schaden an. Sechs davon fallen auf die Mauer (und schlagen eine Bresche), die anderen 4 schlagen zum Fußgänger durch. Wenn keine Bresche geschlagen worden wäre (wenn die Mauer zum Beispiel 12 SP hätte), wäre der Fußgänger unverletzt geblieben.

Ein sehr guter Schuß kann jedoch genau durch Tür oder Fenster hindurchgehen. Wenn der Trefferwurf um mindestens 2 Punkte besser ist als benötigt (im obigen Beispiel hätte der Duellant eine 10 würfen müssen), dann erleiden sowohl die Mauer als auch der Fußgänger den vollen Schaden.

Höhenmodifikator

Es können Situationen auftreten, in denen Duellanten in Autos auf Fußgänger schießen wollen, die sich auf Dächern befinden, oder ein Schußwechsel zwischen Fußgängern kann über eine Straße aus einem Gebäude in ein anderes erfolgen. Der Trefferwurf bei einem Schuß auf ein Ziel, das sich auf einer höheren Ebene befindet als der Schießende, wird für jeweils 3 Meter Höhenunterschied mit -1 modifiziert. Ein Schuß nach unten wird nicht mit einem Abzug belegt, aber auch für das Werfen von Gegenständen (Granaten zum Beispiel) gilt: -1 für jeweils 3 Meter Höhenunterschied. Jede Etage eines mehrstöckigen Gebäudes ist 3 m hoch. Einige Höhen - das Dach auf einem zweiten Stockwerk und Höhen ab der dritten Etage - können von normalen Fahrzeugwaffen auf Straßenniveau nur dann getroffen werden, wenn das schießende Fahrzeug weiter vom Ziel entfernt ist, als das Ziel hoch ist. Universalgeschütztürme (die im Kampf gegen Hubschrauber eingesetzt werden - siehe Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*) und Handwaffen bieten die einzige Möglichkeit, auf sie zu schießen.

Fehlschüsse

In den meisten Fällen geht ein Fehlschuß in die Stratosphäre und wird nie mehr gesehen. In einem Szenario mit Gebäuden ist dies eindeutig

nicht angemessen. Ein horizontal abgegebener Fehlschuß verläuft in gerader Linie, bis er den Spielplan verläßt oder ein Hindernis, zum Beispiel ein Gebäude, trifft. Wenn ein anderes Fahrzeug oder ein Fußgänger genau in der Schußlinie steht, kann dafür ein erneuter Trefferwurf erfolgen, wobei die zusätzliche Entfernung sowie ein Modifikator von -2, weil darauf nicht gezielt wurde, berücksichtigt werden müssen. Wenn ein "Fehlschuß" etwas anderes trifft, richtet er normalen Schaden an.

Bei nach oben abgegebenen Schüssen wird mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 1 oder 2 trifft der Schuß 1 Stockwerk höher als beabsichtigt; bei einer 3 oder 4 trifft er 2 Stockwerke höher; bei einer 5 oder 6 geht er gänzlich daneben und verpufft.

Bei nach unten abgegebenen Schüssen geht ein Fehlschuß 1 bis 6 Blöcke über das gewählte Ziel hinweg.

Mißlingt der Versuch, eine Granate durch ein Fenster zu werfen, landet die Granate auf dem Erdboden direkt unter dem fraglichen Fenster.

Brennende Gebäude

Wenn ein Gebäude in Brand gerät (es besteht jeweils eine fünfzigprozentige Chance, wenn es von einem Laser, Flammenwerfer oder selbstentzündlichem Öl getroffen wird), wird es mit einer "Feuer"-Marke versehen. Da die meisten Gefechte in Car Wars kaum eine Minute lang dauern, sind die Auswirkungen auf die Spieler minimal, aber bei langfristig angelegten Spielen können sie von signifikanter Bedeutung sein. Die Variante zu den Feuerregeln kann auch für Gebäude benutzt werden.



V. FUSSGÄNGER

Nicht jeder hat ein Auto. Fahrzeuge können sich auch Gegnern ausgesetzt sehen, die zu Fuß unterwegs sind - oder ein Fahrer kann ein demoliertes Fahrzeug verlassen und zu einer sicheren Deckung sprinten, während er unterwegs noch eine Granate wirft. Ein Fußgänger wird durch einen Spielstein dargestellt, der $1/2 \times 1/4$ Block groß ist. Der Fußgänger gilt jedoch nur als in der vorderen Hälfte des Spielsteins befindlich - ein einzelnes Kästchen. Der Spielstein ist nur um der leichteren Handhabung willen größer. Bei jedem Schuß, der auf einen Fußgänger abgegeben wird, muß die Schußlinie in das Kästchen führen, in dem sich der Fußgänger befindet, nicht einfach nur zu irgendeinem Teil des gesamten *Spielsteins*. Fußgängerspielsteine sollten immer dem Raster des Spielplans angepaßt sein.

1. Bewegung

Das normale Bewegungstempo für einen Fußgänger beträgt 12,5 mph oder 5 Kästchen pro Turnus. Ein Fußgänger kann sich auch langsamer bewegen, und es gibt Möglichkeiten der schnelleren Fortbewegung (siehe unten). Die beste Art, die Phasen zu bestimmen, in denen sich ein Fußgänger bewegt, ist, sein Bewegungstempo mit 4 zu multiplizieren und die entsprechende Zeile auf der Fahrtabelle zu Rate zu ziehen. In jeder Phase, die die Fahrtabelle angibt, bewegt sich der Fußgänger $1/4$ Block. Jemand mit einem Bewegungstempo von 17,5 mph würde sich beispielsweise in jeder Phase $1/4$ Block weit bewegen, wie in der Zeile für 70 mph angegeben ist.

Schnellere Bewegung

Wenn man Punkte dafür ausgibt, um das Talent "Laufen" (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) zu verbessern, erhöht sich dadurch das Grundtempo. Für kurze Zeitperioden kann auch gesprintet werden. Eine sprintende Person erhöht für eine Dauer von 10 Sekunden sein Tempo um 5 mph. Nach den 10 Sekunden kann die Person weiterrennen, aber nur noch mit seinem Grundtempo und nur maximal weitere 10 Sekunden. Dann muß die Person stehenbleiben und sich ausruhen. Nach einem Sprint muß eine Person für jeweils 2 im Sprint zugebrachte Sekunden 1 Sekunde lang stehen bleiben und sich ausruhen; wenn sie also zum Beispiel 6 Sekunden lang gesprintet ist, muß sie 3 Sekunden lang stehenbleiben und sich ausruhen. Eine Person, die sich ausruht, kann nichts weiter tun, als nach Luft schnappen. Man kann weder eine Treppe hinauf sprinten noch beim Sprinten eine Waffe abfeuern - aber wenn man sich schnell eine Deckung suchen muß, kann das zusätzliche Tempo lebensrettend sein.

Es gibt keine Begrenzung, was die Anzahl der Richtungsänderungen bei einem Fußgänger betrifft - man muß sich also nicht mit Handlungsklassen, Kontrolltabellen und Unfällen plagen.

Treppen

Treppen sind auf den Spielplänen in *Car Wars* als eine Reihe von Kästchen dargestellt, in der jedes zweite Kästchen mit einer Etagennummer (bzw. einem "E" für Erdgeschoß) versehen ist. Wenn ein Fußgänger das nummerierte Kästchen erreicht, das dem Stockwerk entspricht, in dem er sich gerade befindet, muß er stehenbleiben. In der ersten Phase des nächsten Turnus kann er ein Kästchen nach oben oder unten gehen. Dies setzt sich so lange fort, bis er das Stockwerk erreicht hat, das er sich zum Ziel gesetzt hat. In dem Turnus nach demjenigen, in dem er die richtige Etage erreicht hat, kann sich der Fußgänger in diesem Stockwerk normal bewegen. Das oberste Kästchen vieler Treppen ist mit einem "D" versehen und stellt eine Luke zum Dach des Gebäudes dar. Es dauert einen Turnus, sich vom "D"-Kästchen zu einem angrenzenden Kästchen zu bewegen - danach wird die Bewegung normal fortgesetzt.

2. Kampf

Fußgänger dürfen nur Handwaffen benutzen. Eine vollständige Liste findet sich auf Seite 32. Ein Fußgänger darf nur einmal pro Turnus schießen. Wenn ein Fußgänger geschossen hat, darf er sich für den Rest des Turnus nicht mehr bewegen. Ein sprintender Fußgänger darf überhaupt nicht schießen. Fußgänger haben 3 SP - der erste Treffer verwundet sie, durch den zweiten werden sie bewußtlos, der dritte tötet sie. Sie können Schutzkleidung tragen. Fußgänger können bis zu 6 Granaten oder eine entsprechende Ausrüstungsmenge tragen.

Den Fall, daß ein Fahrzeug mit einem Fußgänger zusammenstößt, behandelt das System für Zusammenstöße in Abschnitt III. Es ist zu bedenken, daß Fußgänger einen Schadensmodifikator von 1/5 haben. Das System für Zusammenstöße kann auch benutzt werden, wenn Fußgänger untereinander zusammenstoßen.

Nahkampf

Wenn ein Fußgänger einen anderen schlagen will, muß er sich in einem Kästchen befinden, das an das Kästchen der als Opfer ausersehnen Figur angrenzt. Um zu treffen, muß er eine 2 würfeln, aber alle Zielfaktoren (abgesehen vom Modifikator für Kernschußentfernung) müssen berücksichtigt werden, einschließlich der -3 für das Zielen auf einen Fußgänger, so daß er im Endeffekt in den allermeisten Fällen mit 2 Würfeln eine 5 oder mehr würfeln muß. Eine menschliche Faust richtet 1W-5 Schaden an. Wenn der Angreifer etwas Schweres in der Hand hat - eine Pistole, eine unbenutzte Granate oder einen Stein (den man sich bei jedem Schuttspielstein besorgen kann), erhöht sich der Schaden auf 1W-4. Talent im Nahkampf (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) kann ebenfalls den Ausgang eines Nahkampfes beeinflussen.

Wenn ein Fußgänger sich in einem Turnus bereits in mehr als der Hälfte der ihm zustehenden Bewegungsphasen bewegt hat, kann er in diesem Turnus nicht mehr in Form eines Nahkampfes angreifen.

Ein Fußgänger kann auch ein Fahrzeug in angrenzenden Kästchen direkt von Hand angreifen. Er muß allerdings über etwas verfügen, womit er zuschlagen kann - ein Angriff auf die Fahrzeugpanzerung mit bloßen Händen ist witzlos. Ein Fußgänger mit einem Stein oder einem anderen Gegenstand kann einmal pro Turnus auf ein Fahrzeug einschlagen (kein Trefferwurf notwendig). Damit richtet er 1W-5 Schaden an. Wenn eine Handwaffe auf diese Weise benutzt wird, ist sie danach nur noch als Keule brauchbar.

Eine Handwaffe kann einem Fahrzeug auch auf konventionellere Art Schaden zufügen. Jede Handwaffe, die aus Kernschußentfernung auf ein stehendes Fahrzeug abgefeuert wird, trifft automatisch und richtet 1 SP an. Jede Handwaffe, die normalerweise größeren Schaden bei einem Fahrzeug anrichten würde (wie zum Beispiel eine MP), richtet ebenfalls diesen größeren Schaden an.

Spikes, Öl und Minen

Es ist möglich, daß sich ein Fußgänger in den bösen Überraschungen verheddert, die auf den Straßen liegen und eigentlich für andere Fahrzeuge gedacht sind. Wenn ein Fußgänger auf ein Kästchen zieht, auf dem ein Spikespielstein liegt (kein daran angrenzendes Kästchen, sondern exakt das mit Spielstein selber), muß er mit 2W würfeln. Bei einer 2 oder 3 erleidet der Fußgänger 1W-4 Schaden.

Ein Fußgänger auf Öl dürfte wohl nicht allzu viel Ähnlichkeit mit Clint Eastwood haben. Wenn ein Fußgänger auf ein Kästchen zieht, auf dem sich Öl befindet, würfelt er mit 2W. Er muß 5 oder mehr würfeln, um auf den Beinen zu bleiben. Wenn er daran anschließend direkt auf ein anderes Kästchen mit Öl zieht, muß er eine 7 würfeln; dann eine 9 und danach eine 11 für jedes weitere Kästchen. Wenn ein Fußgänger hinfällt, kann er entweder eine ganze Sekunde damit zubringen aufzu-

stehen - was dennoch einen Wurf von 7 oder mehr erforderlich macht, um zu gelingen - oder er kann kriechen, wobei er sich nur in den Phasen 4 und 7 bewegt.

Selbstentzündliches Öl bringt dieselben Fortbewegungsprobleme mit sich wie normales Öl, fügt dem ihm ausgesetzten Fußgänger am Ende eines Turnus jedoch 1 SP zu. Eine Schutzkleidung schützt vor Schaden durch Selbstentzündliches Öl.

Minen werden durch das Gewicht eines Fußgängers nicht zur Explosion gebracht.



3. Fußgänger und Fahrzeuge

Ein Fußgänger muß einen vollen Turnus lang (1 Sekunde) neben einem Motorrad stehen, um es zu besteigen. Im nächsten Turnus sitzt er darauf. Er muß 3 Sekunden lang regungslos bleiben, denn das ist ungefähr die Zeit, die nötig ist, um ein Motorrad in Gang zu setzen. Nach diesen 3 Sekunden kann er normal damit fahren. Ein Fahrer, der von einem Motorrad ab- oder aus einem Fahrzeug aussteigt, muß einen vollen Turnus neben ihm verbringen, nachdem es angehalten hat, und kann sich danach normal wie ein Fußgänger bewegen.

Ein Fahrer oder Fahrzeuginsasse kann von einem fahrenden Fahrzeug abspringen. Der mögliche Schaden, den er dabei erleidet, wird so ausgewürfelt, als würde er mit einem Fahrzeug (SM 1) zusammenstoßen, das 10 mph langsamer fährt, als es das tatsächlich tut. Der Springer landet in irgendeinem angrenzenden Kästchen und kann beginnend mit dem nächsten Zug laufen und/oder schießen.

Es würde ungefähr 30 Sekunden dauern, ein umgefallenes Motorrad beliebiger Größe aufzurichten und wieder in Gang zu setzen. Die meisten Gefechte dauern nicht so lange.

Um in ein größeres Fahrzeug einzusteigen, muß ein Fußgänger einen Turnus lang neben ihm stehen (Tür öffnen). Im nächsten Turnus kann er dann einsteigen. Wenn das Triebwerk des Fahrzeugs nicht läuft, dauert es 3 Sekunden, bis er gestartet ist. In diesem Fall kann das Fahrzeug nicht vor dem vierten Turnus losfahren - aber es kann sofort von den Fahrzeugwaffen Gebrauch gemacht werden.

Aufspringen auf Fahrzeuge

Um während der Fahrt auf ein Fahrzeug zu springen, muß ein Fußgänger wie folgt würfeln:

Fahrzeugtempo 10 mph oder weniger: automatisch erfolgreich

15 mph : 4+ mit 2W

20 mph : 5+ mit 2W

25 mph : 7+ mit 2W

30 mph : 9+ mit 2W

35 mph : 10+ mit 2W

40 mph : 11+ mit 2W

45 mph und mehr : Aufspringen unmöglich

Ein Fußgänger, der auf eine Zugmaschine zu springen versucht, muß in der Tabelle 5 mph mehr, als das tatsächliche Tempo der Zugmaschine zugrunde legen. Mit anderen Worten, ein Fußgänger, der auf eine Zugmaschine aufspringen will, die 15 mph fährt, muß auf der Tabelle unter 20 mph nachschauen. Ein Fußgänger, der versucht, von der Seite auf irgendein Fahrzeug zu springen, muß in der Tabelle 15 mph mehr als das tatsächliche Tempo des Fahrzeugs zugrunde legen. Diese Aufschläge sind nicht kumulativ (das heißt, man addiert nicht 20 mph, wenn man versucht, von der Seite auf eine Zugmaschine zu springen). Es wird immer der schlechteste der anwendbaren Modifikatoren benutzt. Ein Fußgänger kann jederzeit versuchen, auf ein Fahrzeug zu springen, wenn dieses sich in einem direkt angrenzenden Kästchen befindet.

Bemerkt werden: Ein Fußgänger, der auf einen besetzten Bus oder Anhänger springt, wird in 5 von 6 Fällen bemerkt. Ein Fußgänger, der auf einen unbesetzten Anhänger springt, der an eine besetzte Zugmaschine gekuppelt ist, wird in 3 von 6 Fällen bemerkt. Man kann auf kein anderes Fahrzeug springen, ohne dabei bemerkt zu werden. Diese Chancen können nach Ermessen des Spielleiters durch das Wetter, schlechte Sichtverhältnisse, gut geplante Ablenkungen usw. modifiziert werden.

Sich fallen lassen: Ein Fußgänger kann sich auch auf das Dach eines Fahrzeugs fallen lassen, wenn es direkt unter ihm vorbeifährt. Er würfelt mit 2W:

4+, um auf einem Bus oder Anhänger außer einem Tanklastzug zu landen.

5+, um auf einer Zugmaschine zu landen (doppelter Schaden bei Mißlingen).

6+, um auf einem Tanklastzug zu landen (das Dach ist gewölbt).

6+, um auf einem Transporter oder Lastwagen zu landen.

7+, um auf einem Auto der Luxusklasse oder Mittelklasse zu landen.

8+, um auf einem Kompakt- oder Subkompaktwagen zu landen.



K. K. K. K. K. K.

Vom Wurf wird 1 abgezogen, wenn das Wetter schlecht ist. Es wird 1 abgezogen, wenn das Fahrzeug 20 bis 30 mph fährt, 3, wenn es 35 oder 40 mph fährt; und weitere 2 für jeweils 10 mph höheres Tempo. Eine Person, die sich auf ein Fahrzeug fallen läßt, geht dasselbe Risiko ein, bemerkt zu werden, wie jemand, der aufspringt.

Von Fahrzeug zu Fahrzeug: Eine Person auf einem Fahrzeug kann versuchen, auf ein anderes Fahrzeug zu springen oder zu klettern, während beide fahren. Wenn die Fahrzeuge nicht weiter voneinander entfernt sind als 1/4 Block, kommen die Regeln für das Aufspringen auf ein Fahrzeug zur Anwendung - das relative Tempo der beiden Fahrzeuge zueinander wird bestimmt, danach wird das Ergebnis in der entsprechenden Zeile abgelesen. Wegen der größeren Schwierigkeit werden 2 vom Wurf abgezogen. Wenn die Fahrzeuge weiter als 1/4 Block, aber weniger als 3/4 Blöcke voneinander entfernt sind, kommen die Regeln für das Fallenlassen zur Anwendung - auch hier werden 2 vom Wurf abgezogen. Die Regeln für das Bemerktwerden sind dieselben wie oben.

Mißlingen: Wenn der Wurf mißlingt, fällt man auf den Boden. Um den Schaden zu bestimmen, den die Person erleidet, werden die Regeln für das Abspringen von Fahrzeugen benutzt.

Bewegen auf einem Fahrzeugdach: Ein Fußgänger kann nur auf dem Dach eines übergroßen Fahrzeugs und auf der Ladefläche eines Transporters umhergehen. Auf einem kleineren Fahrzeug reicht dafür der Platz nicht aus. Es dauert 1 Sekunde, von der Erde aus auf das Dach eines Fahrzeugs zu gelangen oder aufzustehen, nachdem man auf ihm gelandet ist. Ein Fußgänger kann ohne Risiko 1 Kästchen pro Turnus gehen (in Phase 10), während er sich auf dem Dach eines fahrenden Fahrzeugs befindet. Schneller zu gehen ist nicht ungefährlich: Um zweimal in einem Turnus zu ziehen (in den Phasen 5 und 10) und auf dem Dach zu bleiben, bedarf es eines Wurfs von 4+ mit 2W: um dreimal in einem Turnus zu ziehen (in den Phasen 3, 6 und 9), bedarf es eines Wurfs von 6+. Noch schnellere Bewegung ist nicht praktikabel (und auch nicht klug). Ein Fußgänger, bei dem der Wurf mißlingt, wird automatisch bemerkt und nimmt denselben Schaden wie beim Abspringen von einem Fahrzeug.

Ein Fußgänger auf dem Dach eines Fahrzeugs kann ganz normal seine Waffen abfeuern, Granaten werfen usw. Er kann außerdem eine Haftmine anbringen; dafür ist kein Wurf notwendig.

Ein Fußgänger auf dem Dach eines Fahrzeugs kann von den Waffen

in einem Geschützturm auf demselben Fahrzeug unter Beschuß genommen werden, wenn er sich auf der Ebene des Geschützturms befindet. Die Lage des Geschützturms und des Fußgängers zueinander sollte mit dem gesunden Menschenverstand bestimmt werden. **Beispiele:** Ein Fußgänger auf einem Bus kann von den Waffen eines Geschützturms auf dem Bus oder auf einem anderen Bus derselben Größe getroffen werden. Ein Mann auf der Ladefläche eines Transporters kann nicht von einem Geschützturm auf der Fahrerkabine getroffen werden, es sei denn, er steht auf. Ein Fußgänger auf einem Anhänger kann nicht von einem Geschützturm auf der Zugmaschine getroffen werden, da das Dach des Anhängers höher ist als die Zugmaschine. Ein Fußgänger kann sich nicht hinter oder auf einem Geschützturm verstecken; er bewegt sich so schnell, daß er hinuntergeschleudert würde.

Ein Fußgänger auf einem Fahrzeug kann auch dessen Bug-, Heck-, Seiten- und Dachwaffen mit seinen eigenen Handwaffen angreifen, wenn sein Spielstein direkt an die entsprechende Seite angrenzt. Er trifft automatisch und richtet 1 SP an; es besteht jedesmal eine 50%-Chance, daß der Schuß die Panzerung unversehrt läßt und die Waffe direkt trifft.

Abspringen: Wenn ein Fahrzeug mit einer Person auf dem Dach in eine Unfallsituation gerät, wird angenommen, daß die Person kurz vorher abspringt, wobei sie den normalen, oben beschriebenen Schaden erleidet. Eine Person könnte auch versuchen, sich von einem fahrenden Fahrzeug "hinabgleiten" zu lassen. Die Chance, dies ohne Verletzung zu schaffen und nicht bemerkt zu werden, ist dieselbe wie beim Aufspringen bei demselben Tempo.

Jeder gefährliche Vorfall und jedes Manöver kann einen Fußgänger vom Dach eines Fahrzeugs schleudern. Wenn ein Fahrzeug einer Gefahr der Stufe S2 oder höher begegnet oder wenn es ein Manöver der Stufe S3 oder höher fährt, muß jede Person auf dem Dach würfeln, ob sie auf dem Dach bleibt. Es muß mit 2 Würfeln eine 3 oder mehr gewürfelt werden, wobei für je 10 mph Tempo des Fahrzeugs 1 vom Wurf abgezogen wird, so daß bei einem Fahrzeutempo von 50 mph beispielsweise eine 8 nötig ist, um auf dem Dach zu bleiben.

Ein Anhänger hat eine Bodenfreiheit von über einem halben Meter. Nicht genug, als daß ein normales Fahrzeug unter einem Anhänger hindurchfahren könnte. Ein Fußgänger kann sich jedoch unter einem stehenden Anhänger bewegen (oder verstecken), vorausgesetzt, er kriecht (Bewegung nur in den Phasen 4 und 7).



Handwaffenliste

Waffe	Abkürzung	Platzbed.	Schaden	TW	Kosten	Schüsse	KPS	Kgel.	Anm.
Maschinenpistole	MP	2	1W	6	250	10	12	370	a
Gewehr	G	2	3T	7	120	20	1	140	
Schrotflinte	SF	2	2T	6	120	10	1	130	
Schwere Pistole	SP	1	2T	7	100	8	1	108	
Leichte Pistole	LP	1	1T	8	75	8	1	83	
Granate	GR	1	1W	9	25	1	-	25	b
Tränengasgranate	TGR	1	-	9	30	1	-	30	c
Nebelgranate	NGR	1	-	9	20	1	-	20	d
Granate mit Aufschlagzünder	GRmA	1	1T	9	40	1	-	40	e
Farbgranate	FAG	1	-	9	20	1	-	20	f
Haftmine	HM	1	1W	-	60	1	-	60	g
Granatwerfer	GW	2	-	7	300	5	-	-	h
Leichte Panzerabwehrwaffe	LPAW	2	2W	8	500	1	-	500	i
Sehr leichte Panzerabwehrwaffe	SLPA	1	1W	8	200	1	-	200	j
Rückstoßfreies Gewehr mit Stativ	RGmS	5	2W	7	1.500	3	35	1.605	k
Munitionsclip für RGmS	--	2	-	-	50	3	35	155	
Maschinengewehr mit Stativ	MGmS	5	1W	7	1.000	20	25	1.500	l
Munitionsclip für MGmS	--	2	-	-	50	20	25	550	
Tragbarer Flammenwerfer	TFW	5	1W	6	750	5	25	875	m

Abkürzungen: **Platzbedarf** - (in Granaten) ist ein Maß für Größe und Gewicht der Waffe. Die Tragekapazität eines Fußgängers beträgt 6 Granaten oder eine entsprechende Menge an anderer Ausrüstung; **Tw** - Trefferwurf; **KPS** - Kosten pro Schuß; **Kgel.** - Kosten geladen; **Anm.** - Anmerkungen.

Anmerkungen

a) **Maschinenpistole**: Fügt Fahrzeugen den halben Schaden zu.
 b) **Granate**: Fügt Reifen und allem, was kein Fahrzeug ist, im Umkreis von 2 Blöcken 1W Schaden zu, Fahrzeugen den halben Schaden.

c) **Tränengasgranate**: Erzeugt eine 1 x 1 Block große Tränengaswolke, die 1 Minute anhält. Auswirkungen auf Waffen und Laser sind dieselben wie bei Nebel. Ungeschützte Fußgänger und Motorradfahrer müssen in jedem Turnus, in dem sie sich in der Wolke befinden, einmal würfeln. Vielfachwürfe ergeben keine kumulativen Ergebnisse - es kommt nur das bis dahin schlimmste Ergebnis zur Anwendung:

1 - Person ist 5 Minuten lang bewußtlos.
 2-4 - Person kann 1 Minute lang mit jeder Waffe nur mit einem zusätzlichen Modifikator von -6 schießen und in jedem Turnus nur 3 Kästchen weit kriechen.
 5-6 - Person kann in diesem und in den nächsten 3 Turnussen mit jeder Waffe nur mit einem zusätzlichen Modifikator von -2 schießen.

d) **Nebelgranate**: Erzeugt eine 1 x 1 Block große Nebelwolke, die in jeder anderen Hinsicht normal ist. In einer Vielzahl von Farben erhältlich.
 e) **Granate mit Aufschlagzünder**: Fügt Fußgängern und exponierten Motorradfahrern im Umkreis von 1 Block 1 SP zu, hat aber auf alle Personen im Umkreis von 2 Blöcken zusätzliche Auswirkungen. Es wird mit 1 Würfel gewürfelt:

1-2 - Person 10 Minuten lang bewußtlos.
 3 - Person 1 Minute lang bewußtlos und 2 weitere Minuten lang benommen (Bewegung um 2 Kästchen pro Turnus reduziert, Reflexe auf 0 gesunken, falls Fahrer, zusätzlicher Modifikator von -3 bei Schießen mit jeder Waffe).
 4 - Person 10 Sekunden lang bewußtlos und weitere 2 Minuten lang benommen.
 5 - Person 30 Sekunden lang benommen.
 6 - Person 10 Sekunden lang benommen.
 7+ - Keine Auswirkungen.

Personen in einem Fahrzeug mit intakter Panzerung zwischen sich und der Explosion addieren 3 zu ihrem Wurf. Personen, die zwischen sich und der Explosion ein Gebäude, eine Mauer oder eine andere massive Deckung haben, addieren 5.

f) **Farbgranate**: Erzeugt eine 1 x 1 Block große Farbwolke, die in jeder anderen Hinsicht normal ist. Ebenfalls in einer Vielzahl von Farben erhältlich.
 g) **Haftmine**: Sieht wie eine Granate aus, aber die Explosion kann bis zu 15 Minuten verzögert werden, wenn sie scharf gemacht wird; haftet an jeder

halbwegs glatten Oberfläche durch Benutzung eines Superklebstoffs in Plastikwülsten, die bei der Anbringung aufplatzen; Wenn die Mine auf einem Auto angebracht wird, richtet sie wie eine Granate in einem Sprengradius von 2 Blöcken 1W Schaden an, fügt aber auch der Panzerung unter der Mine 1W+1 Schaden zu; Wenn sie direkt über einer Waffenluke angebracht wird, fügt sie diesen Schaden direkt der Waffe zu! Haftet nicht, wenn sie geworfen wird - sie muß von Hand angebracht werden.

h) **Granatwerfer**: Maximale Reichweite beträgt 20 Blöcke. Mißlungene Trefferwürfe werden ebenso gehandhabt wie bei geworfenen Granaten. Jede Art von Granaten mit jeder möglichen Zündverzögerung kann in den fünfschüssigen Munitionsclip geladen werden, aber die Granaten werden der Reihe nach abgeschossen, also muß die Reihenfolge notiert werden.

i) **Leichte Panzerabwehrwaffe**: Fügt Fahrzeugen vollen Schaden zu; fügt zusätzlich noch Fußgängern im Umkreis von 2 Blöcken 1W Schaden zu.

j) **Sehr leichte Panzerabwehrwaffe**: Fügt Fahrzeugen vollen Schaden zu; fügt zusätzlich noch Fußgängern im Umkreis von 2 Blöcken 1/2W Schaden zu.

k) **Rückstoßfreies Gewehr mit Stativ**: Fügt Fahrzeugen vollen Schaden zu; Laden eines neuen Munitionsclips dauert 2 Sekunden. Wenn der Schießende von einer Waffe getroffen wird, die Fahrzeugen Schaden zufügen kann, besteht eine fünfzigprozentige Chance, daß die Waffe den Schaden zuerst nimmt. Es hat 2 SP.

l) **Maschinengewehr mit Stativ**: Fügt Fahrzeugen vollen Schaden zu; Laden eines neuen Munitionsclips dauert 2 Sekunden. Wenn der Schießende von einer Waffe getroffen wird, die Fahrzeugen Schaden zufügen kann, besteht eine fünfzigprozentige Chance, daß die Waffe den Schaden zuerst nimmt. Es hat 2 SP.

m) **Tragbarer Flammenwerfer**: Fügt Fahrzeugen vollen Schaden zu; kann gegen Fußgänger als flächendeckende Waffe eingesetzt werden. Maximale Reichweite ist 5 Blöcke. Er erzeugt jedesmal, wenn er benutzt wird, eine normale Rauchwolke in Schußrichtung. Der Schießende kann in keinem Fall mehr als 5 Kästchen pro Turnus weit ziehen. Wenn der Schießende irgendeinen Schaden erleidet, besteht die Möglichkeit, daß in 2 von 6 Fällen der TFW zuerst getroffen wird. Er hat 2 SP. Wenn der TFW getroffen wird, besteht die Möglichkeit, daß er in 1 von 6 Fällen explodiert, wobei der Schießende augenblicklich getötet wird. Bei der Explosion entsteht eine normale Rauchwolke, deren genaue Lage dem Zufall unterliegt.

Munitionsclips für andere Handwaffen kosten \$50 (nur der Clip) plus die Kosten für die eigentliche Munition, haben so viele Schüsse, wie die Waffe ursprünglich hatte, und entsprechen in Gewicht und Größe 1/2 Granate (1 Granate bei der MP).

VI. KAMPAGNENCHARAKTERE



Die Charaktere in Car Wars sind in vielerlei Hinsicht identisch: Sie wiegen alle 150 Pfund, nehmen in einem Fahrzeug 2 RE Platz ein und haben jeweils 3 SP. Es gibt jedoch noch Unterschiede genug, um die Sache interessant zu machen. Unterschiede bestehen in drei Kategorien: Talente, Prestige und Vermögen.

1. Talente

Den Figuren steht eine ganze Reihe von Talenten zur Verfügung, die weiter unten aufgelistet und beschrieben sind. Eine Figur, die ein Talent auf der Grundstufe hat, kann dieses Talent ohne Vor- und Nachteile ausüben. Höhere Talentstufen werden durch Pluszeichen gekennzeichnet: Durch Übung und Erfahrung kann sich eine Figur mit dem Grundtalent "Fahrer" zu einem "Fahrer +1", "Fahrer +2", "Fahrer +3" usw. verbessern. Im Laufe der Abenteuer gewinnt man "Talentpunkte". Manche Talentpunkte können nur für die Verbesserung bestimmter Talente benutzt werden, während andere universell verwendbar sind.

Wenn man einen Charakter erschafft, hat diese automatisch das Grundtalent "Laufen" (jedermann weiß, wie man läuft) plus insgesamt 30 Talentpunkte, die beliebig eingesetzt werden können. Jedes Talent auf der Grundstufe, das während der Charaktererschaffung erworben wird, kostet 10 Talentpunkte. Jede zusätzliche Talentstufe kostet ebenfalls 10 Talentpunkte.

Man kann die 30 Talentpunkte ausgeben, um 3 Talente auf der Grundstufe zu erwerben, oder man kann ein Talent auf der Grundstufe kaufen und ein zweites Talent auf der Stufe +1. Man könnte sogar die gesamten 30 Punkte dafür ausgeben, ein Talent auf der Stufe +2 zu erwerben, aber dieser Charakter wäre doch recht einseitig begabt. Man kann einen Teil der Punkte (oder auch alle) dazu benutzen, das Talent "Laufen" zu verbessern, und man kann in einer Kategorie weniger als 10 Punkte ausgeben - obwohl eigentlich nicht einzusehen ist, warum dies irgend jemand tun sollte.

Im Verlauf eines Abenteuers ist es verhältnismäßig einfach, für ein bereits vorhandenes Talent zusätzliche Pluszeichen zu bekommen. Der Erwerb eines zusätzlichen Talents ist dagegen alles andere als einfach. Zusätzlich zur Aufwendung von 10 Talentpunkten für den Erwerb des neuen Talents muß eine Figur \$1.000 bezahlen und drei Monate lang (Spielzeit) aussetzen, um zu trainieren. Die einzige Ausnahme macht das Talent "Mechaniker" (siehe unten).

Talentbeschreibung

Fahrer: Dies ist die Fähigkeit, in einer Kampfsituation ein normales Auto, einen Transporter, Lieferwagen, usw. - alles, was 4 oder 6 Räder hat - fahren zu können. Ein Fahrer ohne dieses Talent kann versuchen, ein solches Fahrzeug zu fahren, muß dann jedoch hinnehmen, daß von der Handlingklasse des Fahrzeugs 2 Punkte abgezogen werden. Auf der

Grundstufe ist der Charakter ein durchschnittlicher Fahrer. Jedes zusätzliche Plus wird zu ihrem Reflexwurf addiert. Zu Beginn jedes Kampfes macht jeder Fahrer eines Fahrzeugs einen Reflexwurf: Bei einer 5 wird die HK des Fahrzeugs für die Dauer des Kampfes um 1 erhöht; bei einer 6 wird sie um 2 erhöht. Bei einem Fahrer +2 würden beispielsweise 2 zum Wurf addiert. Jedes zusätzliche Plus wird außerdem zur Handlingsgrundklasse des Fahrzeugs addiert und hat somit Einfluß darauf, wie viele Punkte es auf der Handingtabelle zu Beginn eines Turnus zurückgewinnt.

Wann immer eine Figur ein Fahrzeug in den Kampf fährt und überlebt, erhält sie einen Talentpunkt für die Erhöhung ihres Fahrertalents. ("Kampf" ist definiert als ein Vorfall, in dem ein Fahrzeug von Gegnern beschossen wird und zurückschießt.) Der Fahrer eines Fahrzeugs, dem im Kampf ein "Abschuß" gelingt, bekommt einen zusätzlichen Talentpunkt zwecks Erhöhung seines Fahrertalents.

Ein "Abschuß" wird erzielt, wenn ein gegnerisches Fahrzeug nicht mehr fahren oder schießen kann. Dabei ist es egal, ob dies auf Grund eines direkten Angriffs, eines Unfalls im Verlauf des Kampfes, der Kapitulation der Fahrzeuginsassen oder anderer Umstände geschieht. Die Insassen müssen dabei nicht ums Leben kommen. Das Töten eines Fußgängers zählt nicht als "Abschuß". (Ein Großmaul, das sich hinter seiner Panzerung versteckt, sollte keinen Ruhm dafür ernten, daß er einen relativ harmlosen Fußgänger mit seinem Laser abknallt!) Wenn ein Fahrzeug nicht mehr fahren kann, aber noch funktionstüchtige Waffen hat, ist das kein Abschuß. Wenn diese Waffen jedoch einen begrenzten Feuerbereich haben, man aus diesem Feuerbereich herausfährt und dann damit droht, das Fahrzeug in Schrott zu verwandeln, wenn sich die Insassen nicht ergeben, ist es wahrscheinlich, daß sie aufgeben. Wenn die Besatzung ihr Fahrzeug verläßt, sich ergibt, oder sich mit einem Sprint in Sicherheit bringt, ist das ein Abschuß. Wenn ein angeschlagenes Fahrzeug entkommt, ist das kein Abschuß.

Biker: Dies ist die Fähigkeit, ein Motorrad oder Trike beliebiger Größe zu fahren. Jedermann ohne dieses Talent zieht 3 von der Handlinggrundklasse jedes Motorrads oder Trikes ab, das er zu fahren versucht. Für jedes Plus addiert der Motorradfahrer 1 zu seinem Reflexwurf. Die Teilnahme an einem Kampf ist 1 Talentpunkt für die Erhöhung des Talents als Motorradfahrers (und nur hierfür) wert. Dasselbe gilt für einen Abschuß.

Trucker: Dies ist die Fähigkeit, jedes übergroße Fahrzeug zu fahren: Bus, Lkw oder Zugmaschine mit Hänger. Jemand, der das Truckertalent nicht hat, zieht 2 von der HK ab, wenn er versucht, ein übergroßes Fahrzeug zu fahren - er zieht sogar 4 ab, wenn ihm das Fahrertalent fehlt! Für jedes Plus wird 1 zum Reflexwurf zu Beginn eines Kampfes addiert. Wie bei den ersten beiden Talenten können Talentpunkte für das Überleben in einem Kampf und für Abschüsse gewonnen werden, aber diese Punkte können nur zur Steigerung des Truckertalents benutzt werden.

Pilot: Dies ist die Fähigkeit, einen Hubschrauber zu fliegen. Figuren ohne diese Fähigkeit können einen Hubschrauber kaum starten, geschweige denn damit abheben. Für jedes Plus addiert der Pilot 1 zu seinem Reflexwurf bei der Bestimmung der HK des Hubschraubers für ein Gefecht. Das Überleben eines Kampfes und jeder Abschuß erbringen je 1 Talentpunkt, aber auch hier können die Punkte nur zur Verbesserung des Pilotentalents benutzt werden.

Schütze: Dies ist die Fähigkeit, das Zielsystem jedes Fahrzeugs zu bedienen und jede Waffe in einem Fahrzeug abzufeuern. Bei einer Figur ohne dieses Talent wird der Trefferwurf für eine Fahrzeugwaffe grundsätzlich mit -3 modifiziert. Für jedes Plus wird der Trefferwurf mit +1 modifiziert: Eine Figur mit dem Talent Schütze +3 erhält auf jeden Trefferwurf, den sie macht, zu allen anderen Modifikatoren einen zusätzlichen von +3. Das Überleben in einem Kampf und jeder Abschuß erbringen je 1 Talentpunkt, die nur zur Verbesserung des Talents als

Schütze benutzt werden können. Zu beachten: Wenn der Fahrer eines Fahrzeugs auch selbst den Schuß abgibt, der einen Abschuß erbringt, erhält diese Figur je 1 Talentpunkt für die Talente Fahrer und Schütze!

Handwaffen: Die Fähigkeit, mit Handwaffen zu schießen und Granaten zu werfen. Bei Figuren ohne dieses Talent werden 2 von jedem Trefferwurf für Handwaffen abgezogen. Für das Werfen von Granaten gibt es keinen Abzug. Für jedes Plus wird 1 zum Trefferwurf für alle Handwaffen addiert - auch beim Trefferwurf für geworfene Granaten. Für das Schießen mit einer Handwaffe aus einem Fahrzeug heraus kann man keine Talentpunkte gewinnen. Wenn die Figur ein Fußgänger ist, erhält sie für das Überleben in einem Kampf 1 Talentpunkt. Das Töten eines anderen Fußgängers ist ebenfalls 1 Talentpunkt wert, und der Abschuß eines Fahrzeugs erbringt 5 Talentpunkte. Auch diese Punkte können nur zur Steigerung des Talents benutzt werden, das die Talentpunkte eingebracht hat.

Laufen: Jeder hat dieses Talent auf der Grundstufe. Durch jedes Plus wird man 2,5 mph schneller - mit dem Talent Laufen +3 bewegt man sich mit 20 mph und sprintet mit 25 mph! Keine Figur kann schneller laufen als 25 mph (auch nicht im Sprint), egal wie viele Pluspunkte sie hat. Es gibt keine Möglichkeit, für das Laufen spezifische Talentpunkte zu erringen, aber der Spieler kann *allgemeine* Talentpunkte (siehe unten) ausgeben, um dieses Talent zu steigern.

Nahkampf: Dies ist die Fähigkeit, im Nahkampf effektiver anzugreifen. Charaktere mit dem Talent auf der Grundstufe können zweimal pro Turnus mit im Nahkampf angreifen. Bei Talent +1 addieren sie 1 zu ihrem Trefferwurf; bei Talent +2 richten sie einen zusätzlichen Schadenspunkt an. Danach wiederholt sich der Kreislauf: Bei Talent +3 erhält die Figur einen weiteren Nahkampfangriff pro Turnus bei Talent +4 kann sie 1 weiteren Punkt zu ihrem Trefferwurf addieren; bei Talent +5 richtet sie einen weiteren Schadenspunkt an usw. Dieses Talent im Kampf zu benutzen, ist 1 Talentpunkt wert; mit diesem Talent eine andere Person zu töten oder zu überwältigen ist einen weiteren Talentpunkt wert. Mit diesen Punkten kann nur das Talent zum Nahkampf verbessert werden.

Arzt: Dieses Talent hilft, das Leben der Figuren zu retten, wenn sie verletzt sind. Wenn eine Figur noch 1 SP hat (sie also bewußtlos ist), bringt ein erfolgreicher Wurf (7 oder mehr mit 2 W) die Figur wieder zu Bewußtsein. Sie bleibt jedoch nur ein paar Minuten lang bei Bewußtsein (lange genug, um zum Beispiel wichtige Informationen in Erfahrung zu bringen). Wenn eine Figur bei 0 SP aber nicht darunter angelangt ist, und der Arzt innerhalb von 20 Turnusen, nachdem sie die tödliche Verletzung erhalten hat, zu ihr kommen kann, rettet ein erfolgreicher Wurf das Leben der Figur. Sie hat auch weiterhin 0 SP, bleibt aber am Leben. Die SP heilen mit einer Geschwindigkeit von 1 SP pro Woche Spielzeit. Wenn eine Figur unterhalb von 0 SP liegt oder der Arzt nicht rechtzeitig eintrifft oder ihm der Wurf (nur eine Chance) mißlingt, ist die Figur gestorben. Für jedes Plus addiert der Arzt 1 zu seinem Wurf - ein Arzt +1 hat bei einer 6 oder mehr Erfolg, ein Arzt +2 bei einer 5 oder besser usw. Jeder erfolgreiche Einsatz des Arzttalents ist 2 Talentpunkte wert, die nur zur Steigerung dieses Talents benutzt werden können.

Mechaniker: Die Fähigkeit, Fahrzeuge und deren Bestandteile zu reparieren. Die Zeit, die es in Anspruch nimmt, etwas zu reparieren (wenn es repariert werden kann), hängt vom Mechanikertalent der Figur, von der Schwierigkeit des Jobs und vom verfügbaren Werkzeug ab.

Um eine bestimmte Reparatur auszuführen, muß ein Mechaniker mit 2W würfeln und die auf der Tabelle angegebene Zahl oder mehr erreichen. Er kann es einmal pro Stunde versuchen (einmal alle 30 Minuten für einen Mechaniker +3). Ein "x" bedeutet, daß die Arbeit auf dieser Talentstufe nicht ausführbar ist. Die Zahlen der Tabelle setzen voraus, daß der Mechaniker über Grundwerkzeug verfügt. Wenn er mit improvisiertem Werkzeug (Taschenmesser, Kaugummi, Bindedraht) arbeitet, werden 2 von allen Würfen abgezogen. Wenn ihm eine tragbare Werkstatt (ein Zubehör, das später beschrieben wird) zur Verfügung steht, wird 1 addiert. Wenn er in einer regulären Werkstatt arbeitet, werden 2 addiert. Ein erfolgreicher Wurf repariert 1 SP am fraglichen Teil (3 SP, wenn Panzerung repariert wird), baut es ein, baut es aus oder birgt es.

Jede beliebige Anzahl Mechaniker kann an einem Fahrzeug arbeiten, aber nicht mehr als 3 können gleichzeitig an demselben Gegenstand arbeiten. Jeder Mechaniker würfelt für sich um den Erfolg.

Einige Reparaturen sind schwieriger als andere. Folgende Liste gibt Aufschluß:

Unmöglich (kann nicht versucht werden): Reparieren beschädigter Reifen, Reparieren eines Computers.

Sehr schwierig: Notdürftiges Zusammenflicken von Raketen und Lasern; Reparieren eines Hubschrauberrotors.

Schwierig: Notdürftiges Zusammenflicken anderer Bestandteile; Reparieren von Lasern, Raketen, Funkgeräten und Triebwerke.

Mittel: Reparieren aller Waffen außer Laser und Raketen; Schweißen oder Flicken von Panzerung; Wiederanbringen der Kupplung zwischen Hänger und Zugmaschine; Reparieren der Anhängerkupplung einer Zugmaschine; Bergen von Funkgeräten, Triebwerke und Computern aus einem Wrack.

Einfach: Ersetzen einer Waffenkopplung; Bergen von anderen Gegenständen aus einem Wrack.

Trivial (dies kann selbst jemand ohne Mechanikertalent): Munition nachladen; Reifen wechseln oder bergen; Bergen von unbenutzten Magazinen und nicht verbrauchter Munition aus einem Wrack.

Reparieren ist der Vorgang des Herrichtens eines beschädigten Teils. Jedesmal, wenn ein Wurf erfolgreich ist, wird 1 SP an dem fraglichen Teil wiederhergestellt (3 SP im Falle von Panzerung). Wenn ein Bestandteil völlig zerstört ist, kann er nicht repariert, sondern nur notdürftig zusammengeflickt werden.

Notdürftiges Zusammenflicken ist eine provisorische Reparatur. Wenn der erforderliche Wurf gelingt, erhält der notdürftig zusammengeflickte Bestandteil 1 SP zurück, wodurch er wieder betriebsbereit ist. Ein notdürftig zusammengeflickter Bestandteil kann nie wieder ordentlich repariert werden, und wenn er erneut beschädigt wird, kann er kein zweites Mal notdürftig zusammengeflickt werden. Manche Gegenstände können durchaus so vollständig zerstört sein, daß sie nicht einmal notdürftig zusammengeflickt werden können - wie zum Beispiel das, was von einem Motorrad noch nach einem Frontalzusammenstoß mit einem 38-Tonner übrigbleibt.

Bergen oder **Ausschlachten** ist das Ausbauen eines Gegenstands aus einem Wrack. Ein Mechaniker muß einmal den entsprechenden Reparaturwurf machen, um ein bestimmtes Teil zu bergen.

Einbauen ist das Gegenteil von Bergen - das Einsetzen eines neuen Teils, um ein zerstörtes zu ersetzen. Das alte Teil muß zuerst "geborgen" (also ausgebaut) werden, auch wenn es völlig zerstört ist. Der notwendige Wurf für das Einbauen eines Teils ist derselbe, der für das Reparieren dieses Teils gemacht werden muß - siehe obige Tabelle. Wenn der Wurf gelingt, ist das Teil eingebaut.

Will eine Figur dieses Talent erwerben (oder verbessern, wenn sie mit diesem Talent begonnen hat), gibt es nur eine Möglichkeit: Sie muß eine gewisse Spielzeit als Vollzeitmechaniker in einer Duellarena, einem Truck Stop oder einer Reparaturwerkstatt arbeiten. Da dies nicht sonderlich aufregend ist, werden die meisten höherqualifizierten Mechaniker Figuren des Spielleiters oder solche Figuren von Spielern sein, die das Spiel bereits als Mechaniker +1 oder Mechaniker +2 begonnen

Reparaturtabelle

Stufe	Trivial	Einfach	Mittel	Schwierig	Sehr schwierig
Kein Talent	2	11	x	x	x
Mechaniker	1	9	11	12	x
Mechaniker +1	1	7	9	11	14
Mechaniker +2	1	5	7	9	11
Mechaniker +3	1	3	5	7	11

haben. Wenn ein Charakter beschließt, die Duelle aufzugeben und Mechaniker zu werden, dauert es 1 Jahr (in dem er \$6.000 mehr verdient, als zum Lebensunterhalt nötig ist), um das Talent auf der Grundstufe zu erwerben. Es dauert 2 weitere Jahre (Verdienstüberschuss \$8.000 pro Jahr), um zu +1 zu gelangen, 3 weitere Jahre (Verdienstüberschuss \$10.000 pro Jahr), um zu +2 zu gelangen, und 5 weitere Jahre (Verdienstüberschuss \$15.000 pro Jahr), um zu +3 zu gelangen. Ein Mechaniker +3 lebt ein ziemlich ungefährliches Leben und verdient \$20.000 mehr, als zum Lebensunterhalt nötig ist. Das Talent Mechaniker kann nicht über die Stufe +3 hinaus verbessert werden.

Allgemeine Talentpunkte

Zusätzlich zu den oben geschilderten Möglichkeiten, Talentpunkte für bestimmte Aktionen zu erwerben, sollte der Spielleiter am Ende eines Abenteuers allgemeine Talentpunkte verteilen. Mit diesen Punkten verhält es sich so wie mit den anderen auch, aber die Spieler können sie für den Erwerb beliebiger Talente benutzen. Dies schließt Aufsparen ein, um ein ganz neues Talent auf der Grundstufe zu erwerben. Einige Vorschläge für die Verteilung allgemeiner Talentpunkte:

Sieg bei einer Arenaveranstaltung: +3

Überleben bei einer Arenaveranstaltung: +1

Auffallende Tapferkeit: +2

Das Leben riskieren, um einen Teamkameraden oder Freund zu retten: +2

Anwendung einer ungewöhnlichen Taktik: +1

Lebend aus einem Hinterhalt entkommen: +1

Außergefechtsetzen eines Fahrzeugs, so daß es ausgeschlachtet werden kann: +1

Sieg bei einem Duell auf dem Highway: +1

Sieg bei einem Duell auf dem Highway bei Unterzahl: +2

Erledigen eines Auftrags oder eines Abenteuers: Hängt von der Dauer und der Schwierigkeit der Aufgabe ab, aber ein Bonus zwischen +5 und +15 wäre angemessen.

Diese Aufzählung ist bei weitem nicht vollständig. Eine spektakuläre Flucht angesichts einer überwältigenden Übermacht, brillante Taktik oder auch nur schlichtes Glück können zu Situationen führen, die Extralentpunkte wert sind. Obwohl die Spieler und sogar die Zuschauer gerne Vorschläge zur Anzahl der zu verteilenden Punkte machen können, ist die Entscheidung des Spielleiters endgültig.

2. Prestige

Dies ist der Status eines Charakter unter den anderen Autoduellanten und den von Millionen Autoduellfans vor den Fernsehgeräten. Prestige erhöht die möglichen Gewinne einer Figur in der Arena und verringert ihre Ausgaben für neue Autos, Ersatzteile, Reparaturen, usw.

Das Prestige jeder Figur beginnt bei 0. Arenakämpfe zählen immer im Hinblick auf Prestige; Straßenkämpfe können Auswirkungen auf das Prestige haben. Straßenkämpfe werden in 2 von 6 Fällen von Kameraleuten des Fernsehens aus Hubschraubern heraus gefilmt; in solchen Fällen kann damit normales Prestige errungen werden. Ansonsten bleiben die Heldenaten unbesungen - kein Prestige. In manchen Situationen (in einer Stadt, in einem Gebiet mit konkurrierenden Fernsehsendern, die Autoduellen mehr Sendezeit widmen, usw.) mag die Chance, daß ein Kamerateam des Fernsehens Zeuge des Kampfes ist, größer sein. Diese Entscheidung liegt beim Spielleiter.

Ein "As" ist ein Charakter, der an 5 bestätigten Abschüssen - das heißt Abschüssen in der Arena oder Abschüssen, bei denen die Kameras Zeugen waren - beteiligt war. Ein "Doppelas" ist eine Figur mit 10 bestätigten Abschüssen.

Prestige wird wie folgt erworben:

Für Aufnahme eines Kampfes: +1

Für jeden Abschuß, den das eigene Fahrzeug erzielt: +2
Eigenes Fahrzeug "abgeschossen", aber selber unverletzt: -1
Eigenes Fahrzeug "abgeschossen", aber selber mit Verletzungen überlebt: -2

Verlassen des Fahrzeugs, obwohl es noch fahren und schießen kann: -1
Verlassen der Arena in einem Fahrzeug, das noch fahren und schießen kann: -1

Angreifen mit Handwaffen, während man sich außerhalb eines Fahrzeugs befindet: +1
Abschuß eines Fahrzeugs, das von einer Figur mit einem Prestige von mehr als 15 besetzt ist: +1

Abschuß eines Fahrzeugs, das von einer Figur mit einem Prestige von mehr als 20 besetzt ist: +2
Man wird zu einem As: +5
Man wird zu einem Doppelas: +10

Eine Figur kann sich pro Spiel bis zu 3 zusätzliche Prestigepunkte verdienen, und zwar durch ausgezeichnetes Spiel, glückliche Treffer oder Überleben trotz großer gegnerischer Übermacht oder schlechter Chancen. Diese Punkte werden durch Abstimmung mit einfacher Mehrheitsentscheid von Spielern und Zuschauern während des Spiels vergeben. Bei Stimmengleichheit entscheidet der Spielleiter.

Stirbt die Figur, verringert sich das Prestige: -1 für einen heroischen Tod, -2 für einen gewöhnlichen Tod im Kampf, -3 für einen natürlichen Tod, -5 für einen feigen Tod.

Vorteile von Prestige

In jedem Arenakampf, in dem es Geldpreise zu gewinnen gibt, bekommt eine Figur mit einem Prestige von 10 oder mehr einen seinem Prestige entsprechenden Prozentsatz dieses Preises als Bonus; das heißt, ein Prestige von 17 bewirkt einen Bonus von 17%. Außerdem bekommt eine Figur mit einem Prestige von 15 oder mehr einen Preisnachlaß von 25% beim Kauf neuer Autos und bei allen Reparaturen (nur für den Eigenbedarf); ab einem Prestige von 25 beträgt der Rabatt 50%. Dies geschieht als Gegenleistung für die Werbung, die die Champions für die verschiedenen Hersteller von Munition, Autos, Waffen usw. machen.

3. Vermögen

Jede Figur beginnt mit einem Vermögen von 0. Eine Figur kann auf verschiedene Arten ihre Karriere beginnen - sie kann in einem Arenaszenario mitwirken, in dem das Fernsehen ehrgeizigen Fahrern Fahrzeuge zur Verfügung stellt (siehe Abschnitt XIII, Szenarios). Oder sie könnte einen Job als Schütze bei einem Highwaykonvoi bekommen. Welchen Einstieg eine Figur auch wählt, es gibt mehrere Möglichkeiten für sie, Geld zu verdienen.

Autos verkaufen: Ein Auto kann zum Ausschlachten verkauft werden, nachdem es benutzt worden ist (dann kann der Fahrer in ein neues Szenario "Amateurabend" einsteigen...). Bei den meisten Arenawettbewerben hat ein Überlebender außerdem das Recht, die von ihm abgeschossenen Fahrzeuge auszuschlachten.

Arenapreisgelder: Das ist das große Geld. Der Spielleiter bei einem fortlaufenden Arenaspield kann die Preisgelder festsetzen. Eine typische Börse würde aus der Hälfte bis zum Eineinhalbfachen des Gesamtwerts aller sich messenden Fahrzeuge bestehen.

Ausschlachten auf der Straße: Man kann auch Geld auf die Weise verdienen, wie es die Motorradbanden tun: den Kampf auf den Straßen suchen und die abgeschossenen Fahrzeuge ausschlachten.

Durchführung von Aufträgen: Viele spielleitergeleitete Abenteuer schließen die Ausführung eines gefährlichen Auftrags (einen Gegenstand oder eine Person in einer anderen Stadt abliefern, eine bestimmte Person schützen, einen bestimmten Gegenstand stehlen) gegen Bezahlung ein. Dies kann recht profitabel sein, aber das Risiko ist hoch,

und die Figuren sollten gut ausgerüstet und erfahren sein. Nichts für Anfänger.

Geschäfte mit anderen Spielern: Autoverkäufe, Verkauf gebrauchter (aber noch funktionstüchtiger) Ausrüstung, Nebenwetten und was es sonst noch alles geben mag.

Abgesehen von Autoreparaturen und Munitionskäufen betragen die ständigen Ausgaben einer Figur \$150 pro Woche für Essen, einen Platz zum Wohnen und Aufladungen des Triebwerks. Eine Figur ohne Geld muß etwas verkaufen oder hungern. Eine Figur ohne Geld und ohne Auto hat offensichtlich Angst davor, die Arena zu betreten, also fällt ihr Prestige auf 0, und sie ist aus dem Spiel.



4. Wie man seine Charaktere am Leben erhält

Das Leben eines abenteuerlustigen Charakters ist unter Umständen sehr kurz. Dies kann sehr frustrierend sein, wenn man eine Stunde damit verbracht hat, die Figur in allen Einzelheiten auszuarbeiten und sie dann in fünfzehn Minuten stirbt. Es gibt drei Möglichkeiten, dies zu umgehen. Die erste ist natürlich, nach Hause zu rennen, wenn die Kugeln zu fliegen beginnen. Dies ist zwar sehr sicher, aber nicht allzu interessant. Zwei gute Alternativen:

Organisationen

Anstatt ein Individuum zu spielen, kann man eine ganze Gruppe spielen. Man kann eine Transportgesellschaft oder Buslinie betreiben, eine Motorradbande, das örtliche Polizeirevier, einen Autoduellclub, eine Sicherheitstruppe, einen Verbrecherring oder einen Truck Stop darstellen. Wenn eine einzelne Figur stirbt, kann man sie ersetzen, aber der Rest der Organisation besteht weiter. Dadurch werden Autos und Ausrüstungen vereinheitlicht... und wenn eine Figur getötet wird, fallen ihre Ersparnisse der Organisation zu. Ein gutes, länger dauerndes Spiel kann mehrere solcher Organisationen haben, die manchmal zusammenarbeiten und manchmal gegeneinander kämpfen, und bei all dem ist trotzdem noch eine Menge Platz für Leute, die Einzelfiguren spielen wollen.

Das Goldene Kreuz

Hier haben wir es mit einem *realen* Lebensversicherungsplan zu tun, der durch die Wunder der Medizin ermöglicht wird, die den Wohlhabenden im Jahr 2035 zur Verfügung stehen. Wenn Spielleiter diesen Abschnitt übergehen und ihr Spiel ein wenig (oder auch *sehr viel*) tödlicher gestalten wollen, steht dem nichts im Wege.

Grundsätzlich ist das Goldene Kreuz eine Klonbank. Ein paar Zellen von einem Körper werden schnell zu einem ausgewachsenen Klon gezüchtet. Der Klon ist dann bei ausgezeichneter Gesundheit und erscheint ungefähr 25 Jahre alt. Sollte einem irgend etwas zustoßen, kann der Klon aktiviert werden - und man lebt weiter! Der neue Körper wird gesetzlich als "man selber" anerkannt und hat Zugang zum Vermögen und den materiellen Besitztümern seines Vorgängers.

Natürlich hat die Sache ein paar Haken. Der Vorgang ist teuer (siehe Preisliste unten). Wenn einem etwas zustoßt, muß der eigene Körper zum Sitz des Goldenen Kreuzes, wo der Klon aufbewahrt wird, transportiert werden, und dies muß innerhalb von 24 Stunden nach dem Ableben geschehen bzw. innerhalb von einer Woche, wenn die Leiche binnen 24 Stunden nach ihrem Tod eingefroren wird. Ein völlig verbrannter Körper oder ein Körper, der mehr als 10 SP hinnehmen mußte, kann

nicht "eingelese" werden. Wenn jedoch die Leiche rechtzeitig ankommt, kann der Klon mit sämtlichen Erinnerungen bis zum Augenblick des Todes und mit sämtlichen Fähigkeiten des Toten programmiert werden.

Als Alternative dazu, seinen Körper zum Goldenen Kreuz transportieren zu lassen, nachdem etwas geschehen ist, kann man, um kein Risiko einzugehen, seine Erinnerungen auch auf seinen Klon übertragen, bevor einem etwas zustoßt. Auf diese Weise kann der Klon auf jeden Fall aktiviert werden, egal was geschieht. Jeden Monat muß eine neue Gedächtnisübertragung stattfinden, sonst verflüchtigen sich die bisher übertragenen Daten im Gehirn des Klons. In der Vergangenheit konnten Erinnerungen nur im menschlichen Gehirn gespeichert werden. Im Jahr 2035 ist jedoch ein mechanischer Gedächtnisspeicher (MGS) entwickelt worden.

Der MGS stellt einen permanenten Aufbewahrungsort für Erinnerungen dar, was auf einen unaktivierten Klon nicht zutrifft, der jeden Monat neu programmiert werden muß. Für den Fall, daß man nicht mehr unter den Lebenden weilt, kann der MGS benutzt werden, um einen Klon zu programmieren. Der MGS ist sehr teuer und nicht sonderlich handlich. Im allgemeinen müssen MGS per Transportkarren bewegt werden - sie wiegen 800 Pfund und nehmen als Fracht 6 RE Platz ein.

Läßt man mehr als einen Monat verstreichen, ohne seinen Klon neu zu programmieren (und kein MGS vorhanden ist), ist der eigene Körper die einzige Quelle für die eigenen Erinnerungen - wenn einem also etwas Endgültiges zustoßt, ist man wirklich tot. Wenn der Klon mittels überholter Gedächtnisübertragung oder eines MGS aktiviert wird, ist zu beachten, daß er nur die Erinnerungen und Talente hat, die man selber zum Zeitpunkt der Erinnerungseingabe gehabt hat. Darüber hinaus dauert es einen Monat, um einen neuen Klon heranzuziehen. Wenn man es sich nicht leisten kann, zwei Klonkörper gleichzeitig auf Lager oder einen MGS zu haben, sollte man sich nicht öfter als einmal pro Monat umbringen lassen.

In allen Fällen muß entweder der Spender (lebendig oder tot) oder sein MGS anwesend sein, um eine Gedächtnisübertragung vornehmen zu können. Dieser Vorgang dauert kaum eine Stunde.

Wenn einem etwas zustoßt, wird das Goldene Kreuz aktiv, sobald es von dem Vorfall erfährt. Es bereitet den Klon für die Aktivierung vor, falls die Leiche unterwegs ist, weckt einen bereits vorher programmierten Klon auf, falls das notwendig ist, oder überträgt die Erinnerungen aus dem MGS auf den Klonkörper. In den meisten Fällen müssen die Freunde der vorübergehend dahingeschiedenen Figur die Aufgabe übernehmen, dem Goldenen Kreuz Mitteilung zu machen.

Das Goldene Kreuz hat in allen größeren Städten Niederlassungen. Seine Dienste stehen jedermann zur Verfügung, obwohl gesuchte Kriminelle nicht umhin kommen, einem Arzt oder hochrangigen Angestellten eine erkleckliche Bestechungssumme zu zahlen. Es ist ein profitorientierte Institution, wie man das von einem Unternehmen erwarten kann, das neue Leben verkauft. Zahle pünktlich, und du wirst zuverlässig bedient. Versäume eine Zahlung, und dein Klon wird in Organtransplantate zerlegt.

Preisliste des Goldenen Kreuzes:

Züchten eines Klonkörpers: \$10.000

Erste Programmierung einen Monat nach Anlage des Klons: \$1.000

Jede weitere monatliche Programmierung danach: \$3.000

Programmieren (oder Auffrischen) eines MGS: \$25.000

Erhaltung des Klons, wenn er nicht jeden Monat neu programmiert wird: \$1.000 pro Monat

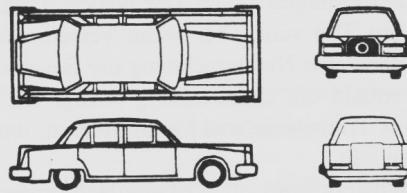
Einlesen der Erinnerungen einer Leiche (oder eines MGS) in einen unprogrammierten Klon: \$5.000

Aussenden eines Kühlwagens oder Hubschraubers zu einer Leiche (auf Verlangen): Unterschiedlich, aber immer hoch! Mindestens \$5.000 bei einfachen Aufträgen, wesentlich mehr bei großen Entfernungen oder gefährlichen Reisen.

VII. FAHRZEUGKONSTRUKTION

Ein neues Auto zu bauen ist kompliziert - das kann Wolfsburg sicher bestätigen. Wenn man zum ersten Mal ein neues Fahrzeug entwirft, sollte man nicht überrascht sein, wenn es eine Weile dauert. Man hat sich dabei an mehrere Zwänge anzupassen: dem in der Karosserie der gewählten Klasse vorhandenen Platz, dem vom Fahrgestell zu verkraftenden Gewicht und dem zur Verfügung stehenden Geld. Man muß sicherstellen, daß das Triebwerk genug Leistung für eine annehmbare Beschleunigung erbringt. Innerhalb all dieser Beschränkungen will man genügend Panzerung und Waffen einbauen, um eine Überlebenschance zu haben. Und man darf nicht vergessen, Geld und Gewicht für Munition einzuplanen! Wenn einem ein guter Fahrzeugentwurf gelungen ist, sollte man ihn sich für spätere Spiele aufbewahren oder ihn der Liste der Serienfahrzeuge für die örtliche Arena hinzufügen.

Auf der Rückseite dieses Regelhefts findet sich ein Formblatt zur Fahrzeugplanung - es sollte fotokopiert und unbedingt benutzt werden! Man kann darauf sehr gut Gewichts-, Platz- und Preisentwicklung verfolgen, während man ein Fahrzeug baut - und es verhindert, daß man etwas Offensichtliches wie zum Beispiel die Reifen vergißt.



1. Karosserie

Den Duellanten stehen 7 verschiedene Karosserietypen zur Verfügung, die von der kleinen Subkompaktklasse bis zu den rollenden Waffenarsenalen der Lieferwagen reichen.

Karosserietyp	Preis	Gewicht	zul.Ges.Gew.	Platz (RE)
Subkompaktklasse	\$300	1.000	2.300	7
Kompaktklasse	\$400	1.300	3.700	10
Mittelklasse	\$600	1.600	4.800	13
Luxusklasse	\$800	1.800	5.500	19
Kombi	\$800	1.800	5.500	14(+7)
Transporter	\$900	2.100	6.500	13(+11)
Lieferwagen	\$1.000	2.000	6.000	24(+6)

Der Preis umfaßt die Kosten der Karosserie in Dollar ohne Panzerung, aber mit Scheinwerfern, Sitzen, Türen, Instrumenten usw. Gewicht bezeichnet das Gewicht der Karosserie und des Rahmens - es zählt bei der Berechnung des Gesamtgewichts des Fahrzeugs mit. zul.Ges.Gew. (zulässiges Gesamtgewicht) ist das Gewicht, das das Fahrzeug komplett (mit Insassen und Karosserie) wiegen darf. Das zulässige Gesamtgewicht kann verändert werden - siehe "Fahrgestell", unten. Platz (RE) gibt die Anzahl der Raumeinheiten an, die in dem Fahrzeug für Ausrüstung, Waffen und Personen zur Verfügung stehen. Diejenigen Fahrzeuge mit zusätzlichen RE in Klammern haben Ladeflächen, auf denen die angegebene Anzahl RE untergebracht werden kann. Ladeflächen können nicht für die Unterbringung von Fahrzeugbestandteilen benutzt werden (mit einer gelegentlichen Ausnahme, die später ausgeführt wird), sondern bleiben der Fracht vorbehalten.

2. Fahrgestell

Das Fahrgestell kann verstärkt (oder geschwächt) werden, um einem Fahrzeug ein größeres (oder kleineres) zulässiges Gesamtgewicht zu gestatten.

Fahrgestell	Gewichtsänderung	Preisänderung
Leicht	-10%	-20%
Normal	keine	keine
Schwer	+10%	+50%
Superschwer	+20%	+100%

Unter "Preisänderung" steht ein Prozentsatz, der sich auf den ursprünglichen Karosseriepreis bezieht. Wenn man zum Beispiel eine Mittelklassekarosserie mit einem Schweren Fahrgestell ausrüstet, erhöht sich dadurch das zulässige Gesamtgewicht um 10% - von 4.800 auf 5.280 (\$4.800 + 480), aber das kostet dann weitere 50% vom ursprünglichen Karosseriepreis, nämlich weitere \$300. Das Fahrgestell selbst ist weder ein Gewichts- noch ein Platzfaktor.

Jeder Lieferwagen und jeder Transporter kann über ein sechsrädiges Fahrgestell verfügen. Es kostet noch einmal \$100 extra plus den Preis für die zusätzlichen Reifen. Transporter und Lieferwagen mit Superschwerem Fahrgestell müssen sechs Räder haben.

3. Aufhängung

Die Aufhängung legt die anfängliche Handlingklasse eines Fahrzeugs fest (siehe Abschnitt III, *Fahren*).

Aufhängung	Preis	HK	Lieferwagen HK
Leicht	---	1	0
Verbessert	100% d. Kar.	2	1
Schwer	150% d. Kar.	3	2
Gelände	500% d. Kar.	2	1

Die leichte Aufhängung ist der Standard. Der Preis einer besseren Aufhängung wird in Relation zum ursprünglichen Karosseriepreis berechnet - eine schwere Aufhängung für ein Auto der Luxusklasse kostet \$1.200 (150% von \$800). Die Aufhängung ist ebenfalls kein Gewichts- und Platzfaktor. Die HK eines Lieferwagens (oder Transporters über 5.500 Pfund) ist um 1 geringer als die eines leichteren Fahrzeugs mit derselben Aufhängung. Eine Geländeaufhängung negiert die HK-Abzüge für das Fahren im Gelände (siehe "Duelle im Gelände", Abschnitt XIII, *Szenarios*).

4. Triebwerke

Die Triebwerke der Fahrzeuge des Jahres 2035 sind keine Verbrennungsmaschinen, wie sie 50 Jahre früher üblich waren, sondern ein System von multiplen Brennstoffzellen, die separate Triebwerke in jedem Rad eines Fahrzeugs mit Strom versorgen. Triebwerke benötigen Platz und tragen zum zulässigen Gesamtgewicht bei.

Triebwerk	Preis	Gewicht	Platz(RE)	SP	Leistung	Höchstgeschw.
Klein	\$500	500	3	5	800	80
Mittel	\$1.000	700	4	8	1.400	90
Groß	\$2.000	900	5	10	2.000	100
Super	\$3.000	1.100	6	12	2.600	100
T-Cat	\$12.000	2.000	8	15	6.700	120

SP sind "Schadenspunkte" und bezeichnen die Anzahl der Treffer, die nötig ist, um das Triebwerk zu zerstören. Wenn das Triebwerk seinen Geist aufgibt, kann ein Fahrzeug nicht mehr beschleunigen und nicht mehr mit Laserwaffen schießen, aber alle anderen Systeme arbeiten noch. Das Fahrzeug wird automatisch um 5 mph pro Turnus langsamer (der Wert erhöht sich, wenn man zusätzlich bremst). Die Leistung wird

benötigt, um die Beschleunigung zu berechnen, was später im Verlauf dieses Abschnitts noch eingehend erklärt wird. Die Begriffe Gewicht, Platz und Höchstgeschwindigkeit bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung.

Das Thundercat-Triebwerk ist ein besonderes Hochleistungstriebwerk, das für die Bewegung großer Lasten konzipiert wurde. Es kann auch für kolossale Beschleunigung eingesetzt werden. Ein Spieleanleiter kann entscheiden, daß ein derart leistungsstarkes Triebwerk bei einem bestimmten Spiel nicht zur Verfügung steht - obwohl der hohe Preis es aus Autos, die unter einem Preislimit gebaut werden müssen, normalerweise ohnehin heraushalten sollte.

Schneller fahren

Fahrzeuge können über die für ihr Triebwerk gültige Höchstgeschwindigkeit hinaus beschleunigen, aber das Triebwerk wird dadurch wahrscheinlich Schaden nehmen.

In jedem Turnus, in dem ein Fahrzeug die Höchstgeschwindigkeit überschreitet, muß für jede 10 mph (oder einen Bruchteil davon), die es schneller fährt, mit 1W gewürfelt werden. Für jede gewürfelte 3+ erleidet das Triebwerk 1 SP.

Beispiel: Ein Auto mit einer Beschleunigung von 5 und einer Höchstgeschwindigkeit von 100 fährt mit 100 mph - der Fahrer will unbedingt zu einem Gegner aufschließen. Also beschleunigt er auf 105 und würfelt. Er würfelt eine 1, also erleidet das Triebwerk keinen Schaden - zunächst jedenfalls nicht. Im nächsten Turnus beschleunigt das Auto weiter auf 110, und wieder wird gewürfelt - diesmal eine 5. Das Triebwerk erleidet 1 SP. Im nächsten Turnus zieht der Fahrer den Wagen auf 115 und würfelt mit 2W - eine 4 und eine 5. Das Triebwerk erleidet zwei weitere Schadenspunkte. Im darauffolgenden Turnus beschleunigt unser tollkühner Fahrer weiter auf 120 und würfelt wieder mit 2W - diesmal eine 2 und eine 6. Ein weiterer Schadenspunkt für das Triebwerk. Der Fahrer hält den Wagen auf 120 und würfelt auch weiterhin in jedem Turnus mit 2W. Dies macht er so viele Turnusse lang, wie er glaubt, damit durchkommen zu können. Wenn er beschließt, langsamer zu werden, kann er 5 mph pro Turnus einfach dadurch langsamer werden, daß er den Fuß vom Beschleuniger nimmt - und muß auch nicht länger weitere Schäden auswürfeln, selbst wenn er noch über 100 fährt, weil das Triebwerk nicht länger strapaziert wird.

Ein Triebwerk, das durch Überlastung auf 0 SP reduziert wird, explodiert in der ersten Phase des nächsten Turnus. Alle angrenzenden Bestandteile (gewöhnlich Bugwaffen, Fahrer und Schütze) erleiden 1W-2 Schadenspunkte; die Wahrscheinlichkeit, daß das Fahrzeug in Brand gerät, beträgt 50%.

Reichweite

Das Thema Reichweite ist in der Stadt oder in der Arena kaum von Bedeutung. Aber auf den langen Highwaystrecken zwischen den Oasen der Zivilisation hat man sein eigenes Todesurteil unterschrieben, wenn man seine Triebwerkleistung verbraucht hat.

Jedes frisch aufgeladene Triebwerk hat ein Leistungsvermögen, das ein Auto 200 Meilen weit befördert, vorausgesetzt, man fährt mit normalem Highwaytempo - 55 mph. Diese 200 "Leistungseinheiten" reichen bei langsamerem Tempo für eine größere Strecke und werden bei höherem Tempo schneller verbraucht. Zum Beispiel:

40 mph: 9 Leistungseinheiten für 10 zurückgelegte Meilen

55 mph: 10 LE/10 Meilen

60 mph: 11 LE/10 Meilen

70 mph: 13 LE/10 Meilen

80 mph: 15 LE/10 Meilen

90 mph: 17 LE/10 Meilen

100 mph: 20 LE/10 Meilen

Bei einem Tempo, das über der Höchstgeschwindigkeit eines Triebwerks liegt, wird die Leistung noch schneller verbraucht. Jeder Turnus, in dem ein Fahrzeug seine Höchstgeschwindigkeit überschreitet, ver-

braucht 1 LE zusätzlich pro volle 10 mph über dem Limit. Wenn ein Triebwerk eine Höchstgeschwindigkeit von 90 mph hat, verbraucht es bei 95 mph nichts zusätzlich, aber es verbraucht in jedem Turnus, in dem es 100 oder 105 fährt, 1 LE zusätzlich, 2 LE zusätzlich für jeden Turnus mit 110 oder 115 usw.

Schüsse mit einem Laser verbrauchen ebenfalls Leistung. Jeder Schuß mit einem Leichten Laser verbraucht 1 LE. Ein Schuß aus einem normalen Laser verbraucht 2 LE, und ein Schuß aus einem Schweren Laser verbraucht 3 LE.

Das Aufladen der Triebwerke ist in Städten kein Problem, aber auf dem Highway ist dies normalerweise nur in Truck Stops möglich. Das Aufladen eines Triebwerks dauert 10 Minuten (die meisten Vorrichtungen können zwei Fahrzeuge gleichzeitig bedienen) und kostet \$20 für ein Motorrad oder Trike, \$50 für ein Auto, \$100 für ein über großes Fahrzeug und \$250 für einen Hubschrauber.

Doppelte Triebwerke

Man kann ein zweites Triebwerk in ein Fahrzeug einbauen, entweder, um damit Hilfssysteme (wie Laser) zu betreiben, oder, um einen Ersatz zu haben, wenn die Leistung des ersten Triebwerks verbraucht ist oder dieses zerstört wird. Es ist kein Problem, die beiden Triebwerke mit einem Schalter zu verbinden - wenn eines den Geist aufgibt, wird einfach zum anderen umgeschaltet. Die beiden Triebwerke müssen nicht vom gleichen Typ sein, aber wenn verschiedene Triebwerke benutzt werden, kann eine Neuberechnung der Beschleunigung erforderlich werden, sobald die Umschaltung erfolgt ist. Man kann die Leistung von zwei Triebwerken nicht kombinieren, indem man beide gleichzeitig laufen läßt.

Ein zweites Triebwerk kann auf der Ladefläche eines Fahrzeugs untergebracht werden, aber es entstehen zusätzliche Kosten durch die Notwendigkeit, das Triebwerk vor Vibrationen zu schützen und zu kühlen, sowie durch zusätzliche Steuervorrichtungen. Jedes Triebwerk im Frachtbereich kostet \$500 mehr, wiegt 200 Pfund mehr und braucht 4 RE mehr Platz, wie das normalerweise der Fall wäre. Spieleanleiter, die das Gefühl haben, daß ein Spiel durch die Idee des zweiten Triebwerks zu sehr aus dem Gleichgewicht geraten würde, sind mehr als aufgefordert, sie ganz und gar zu ignorieren.

5. Reifen

Um die Buchführung so einfach wie möglich zu halten, zählt das Gewicht der Reifen bei der Berechnung des Gesamtgewichts eines Fahrzeugs mit. Die beiden Vorderreifen müssen vom gleichen Typ sein, und die beiden Hinterreifen müssen ebenfalls vom gleichen Typ sein (aber die Vorderreifen müssen nicht vom gleichen Typ sein wie die Hinterreifen) - wenn diese Regel mißachtet wird, verschlechtert sich die HK um 1.

Reifen	Preis	Gewicht	SP
Standardreifen	\$50	30	4
Hochleistungsreifen	\$100	40	6
Pannenbeständige Reifen	\$200	50	9
Pannenbest. Gürtelreifen	\$500	60	8
Vollgummireifen	\$500	75	12
Geländevollreifen	\$600	80	12

Ersatzreifen nehmen als Ladung 1 RE ein. Obwohl sie dasselbe Gewicht und denselben Preis haben, passen Ersatzreifen für ein Auto der Luxusklasse (als Beispiel) nicht auf ein Auto der Kompaktklasse. In den meisten Fällen kann man Reifen von Autos verschiedener Größenklassen nicht miteinander kombinieren. Es gibt zwei Ausnahmen: Fahrzeuge der Luxusklasse und Kombiwagen benutzen ebenso dieselben Reifen wie Lieferwagen und Transporter.

Der Pannenbeständige Gürtelreifen hat einen besonderen Vorteil - bei jedem Fahrzeug mit PBGR auf allen Rädern wird die HK um 1

angehoben. Die beste HK für ein Fahrzeug bleibt 3, aber wenn ein Fahrzeug mit einer niedrigeren HK als 3 beginnt, kann der PBGR recht nützlich sein.



6. Waffen

Waffen sind gewöhnlich im Bug, im Heck, rechts oder links angebracht. Rein technisch können sie auch auf dem Dach oder am Unterboden angebracht werden, aber in diesen Positionen sind sie auch nicht annähernd so brauchbar. Waffen können auch in Geschütztürmen angebracht werden.

Für vollständige Informationen zu den folgenden Waffen siehe Abschnitt IV, *Kampf*.

Waffenstatistikliste

Waffe	Kgel	Ggel	Platz(RE)	SP
Maschinengewehr	1.500	200	1	3
Vulkan MG	2.700	450	2	3
Autokanone	7.250	600	3	4
Flammenwerfer	750	500	2	2
HL Flammenwerfer	1.750	750	3	3
Raketenwerfer	1.350	250	2	2
Mikroraketenwerfer	950	125	1	2
Radargesteuerte Rakete	7.000	400	2	1
Ferngesteuerte Rakete	3.300	230	2	2
Rückstoßfreies Gewehr	1.850	350	2	4
Panzerabwehrkanone	2.500	700	3	5
Leichter Laser	3.000	200	1	2
Laser	8.000	500	2	2
Schwerer Laser	12.000	1.000	3	2
Panzerkanone	11.000	1.400	10	10
Minenleger	1.000	200	2	2
Spear 1000 Minenleger	1.250	200	2	2
Spikeausleger	300	75	1	4
Nebelwerfer	350	75	1	4
HL Nebelwerfer	900	250	2	4
Farbsprüher	650	75	1	2
HL Farbsprüher	1.200	130	2	3
Öldüse	500	75	2	3
HL Öldüse	900	130	2	4
Ölkanone	1.250	300	3	3
ÖDSÖ	1.175	80	2	3
HÖSO	1.950	140	3	4
Granatwerfer	1.000	200	2	2
Leuchtwerfer	750	125	1	2
Schwere Rakete	200	100	1	2
Mittelschwere Rakete	140	50	1	2
Leichte Rakete	75	25	1/2	1
Minirakete	50	20	1/3	1
6er Laffette	450	150	2	3
Bombe	100	100	1	2
Splitterbombe	200	150	1	2

7. Panzerung

Autos haben Panzerung in sechs Positionen: Bug, Heck, linke Seite, rechte Seite, Dach und Unterboden. Man kann diese Positionen verschieden stark panzern, aber die Kosten pro Punkt sind auf allen Positionen gleich. Preis und Gewicht (\$/Gew) pro Panzerungspunkt hängen jedoch von der Größe des Fahrzeugs ab. Den Duellantnen stehen außerdem verschiedene Panzerungsarten zur Verfügung - auch das kann Preis und Gewicht der Panzerung beeinflussen. Einzelheiten liefert die folgende Tabelle:

Karosserie	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	LRFF (\$/Gew)
Subkompaktklasse	11/5	22/5	12,1/5,5	27,5/5,5
Kompaktklasse	13/6	26/6	14,3/6,6	31,5/6,6
Mittelklasse	16/8	32/8	17,6/8,8	40/8,8
Luxusklasse	20/10	40/10	22/11	50/11
Kombi	20/10	40/10	22/11	50/11
Transporter	22/11	44/11	24,2/12,1	55/12,1
Lieferwagen	30/14	60/14	33/15,4	75/15,4

Feuerfeste Panzerung (FF) kostet doppelt soviel wie normale Panzerung, wiegt aber dasselbe. Wie der Name schon sagt, kann Feuerfeste Panzerung nicht in Brand gesetzt werden. Sie nimmt von allen Waffen, einschließlich Laser und Flammenwerfer, ganz normal Schaden, aber wenn nur die Panzerung beschädigt wird, braucht man sich um die Wahrscheinlichkeit eines Feuers nicht zu kümmern - es kann nicht vorkommen. Wenn die Panzerung durchschlagen wird und innere Bestandteile beschädigt werden, gelten für diese inneren Bestandteile die normalen Regeln für Feuer. Feuerfeste Panzerung kann nicht mit normaler Panzerung kombiniert werden - das Fahrzeug muß entweder vollständig feuerfest oder vollständig normal gepanzert sein. Die Reparatur von FF Panzerung ist dreimal so teuer wie die Reparatur normaler Panzerung (siehe "Reparieren und Bergen", später in diesem Abschnitt).

(Laser-)Reflektierende Panzerung (LR) nimmt von allen Waffen ganz normal Schaden, außer von Lasern. Alle Arten von Lasern richten bei reflektierender Panzerung nur den halben Schaden (abgerundet) an. Außerdem können Laser LR nicht in Brand setzen (Flammenwerfer schon). Wenn die Panzerung einmal durchschlagen ist, unterliegen die inneren Fahrzeugbestandteile wieder den normalen Schußmöglichkeiten der Laser. LR kostet und wiegt 10% mehr als normale Panzerung und ist in der Reparatur doppelt so teuer. Reflektierende Panzerung kann nicht mit normaler Panzerung kombiniert werden.

(Laser-)Reflektierende Feuerfeste Panzerung (LRFF) verbindet die Charakteristika beider Panzerungsarten: Sie nimmt von Lasern nur den halben Schaden (abgerundet) und kann nicht in Brand gesetzt werden. Sie ist 2 1/2 mal so teuer wie normale Panzerung, wiegt 10% mehr und ist in der Reparatur viermal so teuer. Auch sie kann nicht mit anderen Panzerungsarten kombiniert werden.

Sollten Kosten- oder Gewichtsberechnungen auf der Grundlage der obigen Tabelle zu Bruchteilen von Dollars oder Pfunden führen, wird zur nächsten ganzen Zahl hin gerundet.

8. Zubehör

Die Duellantnen können auf zahlreiches Zubehör zurückgreifen. Einiges ist von seiner Natur her defensiv; manches ist entschieden offensiv; anderes ist einfach nur bequem. Die Benutzung eines Teils des Zubehörs ist mit Einschränkungen verbunden, also sollten die folgenden Beschreibungen sorgfältig durchgelesen werden.

Offensive

Extra-Magazin: 1 RE, 15 Pfd., \$50 plus Preis und Gewicht der Munition. Verdoppelt die Anzahl der Schüsse jeder Fahrzeugwaffe, die mit Munition arbeitet. Ein MG mit einem Extra-Magazin hat 40

Schüsse; ein RFG mit einem Extra-Magazin hat 20 Schüsse. Da für Laser und Rakete keine "Munition" im herkömmlichen Sinne erforderlich ist, kommen Extra-Magazine also nicht in Frage. Jedes Extra-Magazin gibt der Waffe außerdem 1 SP. Ein Extra-Magazin verstößt nicht gegen das Platzlimit in einem Geschützturm, sondern gilt als unter dem Turm befindlich.

Zielcomputer: Kein Platz oder Gewicht, \$1.000. Addiert 1 bei allen Trefferwürfen eines beliebigen Fahrzeuginsassen (Fahrer oder Schütze, aber nicht beide). Ist zerstört, wenn das Triebwerk zerstört ist.

Hochauflösender Zielcomputer: Kein Platz oder Gewicht, \$4.000. Wie oben, aber es werden 2 zum Trefferwurf addiert. Computer können zwecks noch höherer Treffgenauigkeit nicht miteinander kombiniert werden.

Kybernetische Haube: 1 RE, 100 Pfund, \$16.000, 1 SP. Dieses Gerät in der Art eines computergesteuerten Helmes koppelt seinen Träger mit einer bestimmten Waffe (oder mit einem untereinander gekoppelten Waffensatz) und gibt ihm beim Trefferwurf nur für diese Waffe einen Modifikator von +3. Die Kybernetische Haube kann nicht mit anderen Zielcomputern kombiniert werden.

Geschütztürme: Geschütztürme verbrauchen in einem Fahrzeug 1 RE, haben dafür aber Platz für eine gewisse Anzahl von RE, die mit Waffen ausgefüllt werden können, die dann wiederum nicht gegen das Platzlimit in einem Wagen verstößen. Ein ausfahrbarer Geschützturm ist im Inneren eines Fahrzeugs versteckt, was einen Gegner möglicherweise zu dem Trugschluß verleitet, man sei nicht so gut bewaffnet, wie man es in Wirklichkeit ist. Das Aus- bzw. Einfahren dieser Art von Geschützturm gilt als Schußaktion und dauert einen Turnus.

Geschützturm mit 1 RE: 1 RE, 150 Pfd., \$1.000

Ausfahrbarer Geschützturm mit 1 RE: 3 RE, 300 Pfd., \$2.000

Geschützturm mit 2 RE: 2 RE, 200 Pfd., \$1.500

Ausfahrbarer Geschützturm mit 2 RE: 4 RE, 350 Pfd., \$2.500

Geschützturm mit 3 RE: 2 RE, 300 Pfd., \$2.500

Ausfahrbarer Geschützturm mit 3 RE: 5 RE, 450 Pfd., \$3.500

Geschützturm mit 4 RE: 2 RE, 400 Pfd., \$3.500

Ausfahrbarer Geschützturm mit 4 RE: 6 RE, 600 Pfd., \$4.500

Geschütztürme mit 3 RE passen nur auf Lastwagen, übergroße Fahrzeuge und Hubschrauber in Standardgröße (oder größer). Geschütztürme mit 4 RE passen nur auf übergroße Fahrzeuge und Transporthubschrauber.

Geschützkuppeln: Eine Geschützkuppel ist ein Geschützturm, in dem noch ein Schütze bei der Waffe sitzt. In einer Geschützkuppel mit 3 RE können ein Schütze und eine Waffe mit 1 RE (kein MG zum Beispiel) untergebracht werden. Alle Trefferwürfe des Schützen in der Kuppel werden mit +1 modifiziert, aber er kann nur mit der Waffe in der Kuppel schießen, und wenn die Dachpanzerung durchschlagen wird, erleidet der Schütze den Schaden vor der Waffe. Eine Geschützkuppel kann so konstruiert sein, daß man sie aus dem Innern des Fahrzeugs oder von außen her betreten kann, aber nicht beides. Ausfahrbare Geschützkuppeln funktionieren wie ausfahrbare Geschütztürme.

Geschützkuppel mit 3 RE: 2 RE, 400 Pfd., \$3.500

Ausfahrbare Geschützkuppel mit 3 RE: 5 RE, 600 Pfd., \$4.500

Geschützkuppel mit 4 RE: 2 RE, 500 Pfd., \$5.500

Ausfahrbare Geschützkuppel mit 4 RE: 6 RE, 750 Pfd., \$6.500

Geschützkuppeln mit 3 RE können nur auf Lastwagen, übergroßen Fahrzeugen und Hubschraubern in Standardgröße (oder größer) angebracht werden. Kuppeln mit 4 RE können nur auf übergroßen Fahrzeugen und Transporthubschraubern angebracht werden.

Universaltürme und -kuppeln: Normalerweise können Turm- und Kuppelwaffen nicht steiler in die Luft schießen als in einem Winkel von 45 Grad. Universaltürme und -kuppeln können direkt nach oben (oder nach unten, wenn sie an der Unterseite eines Hubschraubers angebracht sind) schießen. Sie kosten \$1.000 mehr als der normale Turm oder die

normale Kuppel derselben Größe und unterscheiden sich ansonsten weder durch ihr Gewicht noch durch ihren Platzverbrauch von ihnen.

Waffenkopplungen: Kein Platz oder Gewicht, \$50. Koppelt zwei beliebige Waffen desselben Typs, die in dieselbe Richtung schießen, oder mehr als zwei, wenn in einem Geschützturm angebracht. Eine ausführlichere Beschreibung findet sich im Abschnitt IV, *Kampf*, in dem Teil über Waffenkopplungen.

Raketenplattform: Kein Platz, 200 Pfd., \$150 plus Kosten und Gewicht der Raketen, 2 SP. Die Raketenplattform ist außen am Fahrzeug angebracht und kann bis zu 3 RE der Raketentypen Schwer, Mittelschwer, Leicht und Mini tragen. Sie kann nur auf Lieferwagen und übergroßen Fahrzeugen angebracht werden und ist entblößt - wenn die Dachpanzerung getroffen wird, erleiden Raketen und Plattform den Schaden zuerst. Auf eine Raketenplattform kann wie auf einen Geschützturm gezielt werden: -2 für den Trefferwurf. Kann auf einem Fahrzeug nur ein Geschützturm angebracht werden, kann es auch nur eine Raketenplattform haben - nicht eine Raketenplattform und einen Geschützturm.

Splittergranate: Kein Platz oder Gewicht, \$50. Diese Granaten werden außen an einem Fahrzeug angebracht und von innen zur Detonation gebracht. Durch die Explosion werden Plastiksplitter freigesetzt, die jedem exponierten Fußgänger und Motorradfahrer im Umkreis von 2 Blöcken 1W Schaden zufügen. Jeder, der sich in oder hinter einem Fahrzeug befindet, ist vor der Explosion geschützt. Wenn ein gegnerischer Schuß die Seite eines Fahrzeugs mit einer Splittergranate trifft, wird die Granate in 1 von 6 Fällen zerstört. Wenn die gesamte Panzerung auf einer Seite zerstört ist, oder wenn das Fahrzeug sich überschlägt und auf eine Seite rollt, auf der Splittergranaten angebracht sind, werden alle Granaten auf dieser Seite automatisch zerstört. Auf jeweils 2 Kästchen Fahrzeulänge kann eine Splittergranate angebracht werden - ein Bus von 8 Kästchen Länge kann 1 Granate am Bug, eine am Heck und jeweils 4 an allen vier Längsseiten (links, rechts, Dach, Unterboden) haben - insgesamt also 18. Nachdem eine Splittergranate zur Explosion gebracht worden ist, kostet es nur \$25, um sie durch eine neue zu ersetzen.

Motorradklingen: Kein Platz, 20 Pfd., \$50. Diese gezackten Klingen erhöhen den Schaden, den ein Fußgänger erleidet, wenn er von einem Motorrad angefahren wird, um 2 SP. Wenn das Motorrad nur durch ein an den Fußgänger angrenzendes Kästchen fährt, beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß die Klingen Schaden anrichten, 50%. Wenn sie Schaden anrichten, beträgt dieser 1 SP, wenn das Motorrad 20 mph oder langsamer fährt, 2 SP mit 25 oder 30 mph, 3 SP mit 35 oder 40 mph usw. "Treffen" ist für das Motorrad eine S2-Gefahr. An der Panzerung angebrachte Klingen sind zerstört, wenn die gesamte Panzerung an dieser Position zerstört ist. Wenn sich an dieser Position keine Panzerung befindet, sind die Klingen direkt an den Rahmen geschweißt und werden erst dann zerstört, wenn sich das Motorrad überschlägt.

Autoklingen: Wie oben, aber Kosten und Gewicht entsprechen 3 Panzerungspunkten für dieses Fahrzeug.

Falschen Klingen: Anstelle von echten Klingen können an einem Auto oder Motorrad auch Nachahmungen von Klingen angebracht werden. Sie kosten \$20 und benötigen weder Platz noch haben sie Gewicht. Sie sind bestens dazu geeignet, Fußgänger in Angst und Schrecken zu versetzen, aber zu viel mehr auch nicht.

Rammschild: Kann an der Bugseite jedes Autos, übergroßen Fahrzeugs oder Umgedrehten Trikes angebracht werden. Wenn ein Fahrzeug mit einem Rammschild frontal in einen Unfall verwickelt ist, halbiert sich der Aufprallschaden dieses Fahrzeugs, während der Schaden, der an dem anderen Fahrzeug verursacht wird, sich *verdoppelt*! Ein Rammschild wird zusätzlich zur Bugpanzerung gekauft: Es kostet 1 1/2 soviel wie die Bugpanzerung und wiegt die Hälfte. Kosten und Gewicht werden getrennt berechnet und dann zum Gesamtpreis und Gesamtgewicht des Fahrzeugs addiert.

Zum Beispiel kosten 50 Panzerungspunkte bei einem Auto der Luxusklasse \$1.000 und wiegen 500 Pfund. Ein Rammschild an diesem Auto würde noch einmal \$1.500 kosten und noch einmal 250 Pfund wiegen.

Wenn das Fahrzeug Feuerfeste oder Reflektierende Panzerung hat, muß der Rammschild ebenfalls Feuerfest oder Reflektierend sein - Kosten- und Gewichtsberechnungen gehen von Endkosten und vom Endgewicht der Bugpanzerung aus. Ein Rammschild ist zerstört, wenn die gesamte Bugpanzerung zerstört ist.

Defensive

Feuerlöscher: 1 RE, 150 Pfd., \$300. Am Ende jedes Turnus, in dem ein mit einem Feuerlöscher ausgerüstetes Fahrzeug brennt, wird mit 1W gewürfelt. Bei einer 1-3 ist das Feuer gelöscht. Der Feuerlöscher ist zerstört, wenn das Triebwerk zerstört ist.

Verbesserter Feuerlöscher: 1 RE, 200 Pfd., \$500. Löscht ein Feuer bei einer 1-4. Ansonsten mit regulärem Feuerlöscher identisch.

Radschützer: Kein Platz, 4 Pfd. und \$10 pro Panzerungspunkt. Radschützer müssen für jedes Rad einzeln gekauft werden und können maximal 10 Panzerungspunkte haben. Wenn auf einen Reifen gezielt und getroffen wurde, wird mit 1W gewürfelt. Bei einer 1-4 wird statt dessen der Radschützer getroffen. Radschützer an den Vorderrädern eines Autos oder Umgedrehten Trikes verringern die Handlingklasse des Fahrzeugs um 1. Sie können Feuerfest und Reflektierend gemacht werden, was mit den üblichen Preis- und Gewichtserhöhungen verbunden ist. Die Panzerungsart der Radschützer muß nicht der Panzerungsart am restlichen Fahrzeug entsprechen.

Einziehbare Radschützer: Wie oben aber zusätzlich 1 RE, 50 Pfd. und \$250 pro Schützer. Hat keinen Einfluß auf die Handlingklasse, wenn eingezogen. Ausfahren und Einziehen ist jeweils eine Schußaktion und dauert 1 Sekunde lang.

Radschützer für Motorräder: Kein Platz, Gewicht und Preis 2 Pfd. und \$10 pro Panzerungspunkt. Für jedes Rad wird nur 1 Radschützer benötigt, und 10 Panzerungspunkte sind das Maximum. Wenn auf das Rad eines Motorrads gezielt und getroffen wird, wird mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 1-5 erleidet zuerst der Radschützer den Schaden. Radschützer für Seitenwagen sind in jeder Hinsicht identisch. Radschützer für Motorräder verringern nicht die Handlingklasse.

Personliche Gegenstände

Schutzkleidung: Kein Platz, kein Gewicht, \$250. Gibt dem Träger 3 zusätzliche Schadenspunkte, schützt aber nicht vor Schäden auf Grund von Stürzen oder Zusammenstößen.

Verbesserte Schutzkleidung: Kein Platz, kein Gewicht, \$1.500. Funktioniert wie normale Schutzkleidung, hat aber 6 SP anstatt 3. Wenn ihr Träger sich in einem brennenden Fahrzeug befindet, wird in jedem Turnus mit 1W gewürfelt. Bei einer 1-3 erleidet er keinen Schaden. Bei einer 4-6 erleidet er normalen Schaden. Jeder, der Verbesserte Schutzkleidung trägt, muß wegen ihrer Masse 1 von seinem Reflexwurf abziehen, und das Bewegungstempo von Fußgängern, die die VSK tragen, wird um 5 mph (2 Kästchen/Turnus) vermindert. Der VSK hat eine eingebaute Gasmaske und verringert die Last, die eine Person tragen kann, auf 5 Granaten bzw. deren Äquivalent an Ausrüstung.

Laserzielfernrohr: Kein Platz, kein Gewicht, \$500. Wenn an einer Handwaffe angebracht, wird der Trefferwurf mit +1 modifiziert.

Sonstiges

Werkzeugkiste: 1 RE, 40 Pfd., \$600. Zählt wie 6 Granaten, also als volle Last, wenn er von einem Fußgänger per Hand getragen wird, 2 SP. Enthält genügend Werkzeuge und Ersatzteile, um es einem Mechaniker zu gestatten, im Freien ohne Abzüge zu arbeiten. Wenn die Werkzeugkiste getroffen wird, beschädigt der erste SP den Behälter und der zweite schießt ihn in Stücke, wodurch sein Inhalt entweder unbrauchbar oder soweit verstreut wird, das nichts davon mehr einsetzbar ist.

Tragbare Werkstatt: Ist auf 4 Kisten verteilt - jede Kiste hat 1 RE, 75 Pfd., \$1.000 und 2 SP. Wie oben beschädigt der erste Treffer die Kiste, der zweite ruiniert ihren Inhalt. Ein Mechaniker, der im Freien mit einer Tragbaren Werkstatt arbeitet, addiert zu all seinen Würfen 1. Wenn ein Teil der vier Kisten zerstört wurde oder fehlt, entspricht die Chance des Mechanikers, das Teil zu finden, das er sucht, dem Prozentsatz der



übriggebliebenen Kisten. Wenn zum Beispiel 3 der 4 Kisten noch intakt sind, beträgt die Chance 75%, daß das Teil, das der Mechaniker sucht, noch zur Verfügung steht - ansonsten ist die Werkstatt für diesen speziellen Reparaturversuch nutzlos.

Spoiler und Heckflügel: Kein Platz, je 100 Pfd. und \$500. Jeder dieser Gegenstände verringert den Schwierigkeitsgrad eines bei 60 mph oder höherem Tempo durchgeführten Manövers um 1 - beide zusammen verringern den Schwierigkeitsgrad eines Manövers um 2. Kein Fahrzeug darf mehr als einen von jeder Sorte haben, und auf übergroßen Fahrzeugen funktionieren sie überhaupt nicht. Trikes können nur einen Heckflügel benutzen (Umgedrehte Trikes nur einen Spoiler), und Motorräder dürfen weder das eine noch das andere benutzen. An Fahrzeugen mit Geländeauflösung (siehe "Gelände", Abschnitt XIII, Szenarios) dürfen keine Spoiler angebracht werden. Wenn der Schwierigkeitsgrad eines Manövers auf Grund eines Spoilers und/oder Heckflügels auf S0 verringert worden ist, findet keine Überprüfung auf der Kontrolltabelle statt. Spoiler sind zerstört, wenn die Bugpanzerung zerstört ist, und Heckflügel sind zerstört, wenn die Heckpanzerung zerstört ist. Wenn das Fahrzeug Feuerfeste oder Reflektierende Panzerung hat, müssen Spoiler und/oder Heckflügel dazu passen, was mit den üblichen Preis- und Gewichtszuschlägen verbunden ist.

Schneeketten: Kein Platz, kein Gewicht, \$20 pro Reifen. Werden auf jeden Reifen eines Fahrzeugs Schneeketten aufgezogen, wird der Gefahrenzuschlag für das Manövrieren auf Eis von +S4 auf +S1 gesenkt und der Zuschlag für das Manövrieren auf Schnee fällt völlig weg.

Schalldämpfer: 2 RE, 200 Pfd., \$16.000, 2 SP. Bei diesem Schalldämpfer handelt es sich um ein besonderes Tarnungssystem für Triebwerk und Rotor eines Hubschraubers; damit kann ein Hubschrauber mit der Hälfte seiner Höchstgeschwindigkeit und der Hälfte seiner Höchstbeschleunigung fliegen, dies jedoch sehr leise, so daß Figuren, die weiter als 2 Blöcke entfernt sind oder sich in geschlossenen Räumen oder Fahrzeugen aufhalten, den Hubschrauber nicht hören können. Autos, Motorräder und Trikes können dieses System unter denselben Bedingungen ebenfalls benutzen; übergroße Fahrzeuge hingegen nicht.

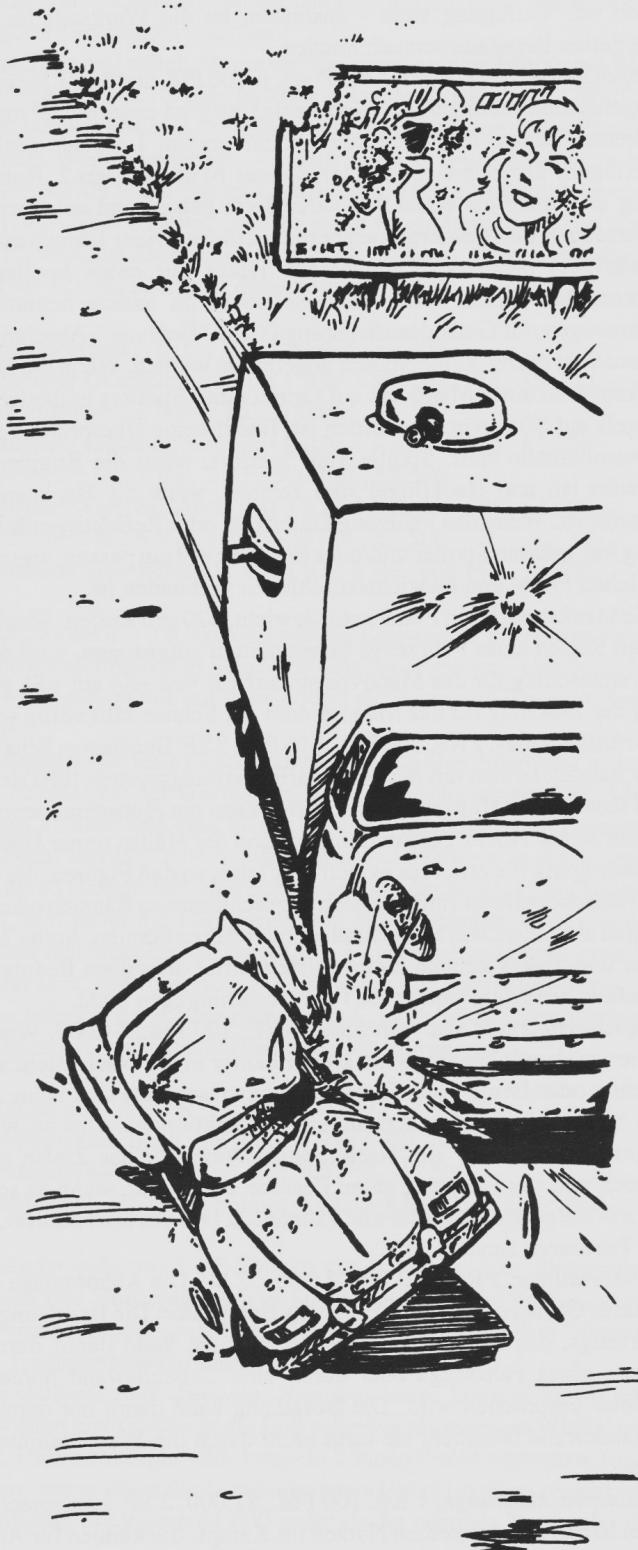
Infrarotzielgerät und -fahrhilfe: 1 RE, 100 Pfd., \$4.000. Wenn ein Infrarotzielgerät benutzt wird, ist der Fahrer in der Nacht nicht auf die eigenen oder fremde Scheinwerfer angewiesen, um sich beim Zielen und beim Fahren zurechtzufinden; es funktioniert alles so wie bei Tageslicht, wodurch alle Nachtmodifikatoren für das Zielen negiert werden und das Fahrzeug seine Position erst verrät, wenn es schießt. Infrarotzielgeräte gibt es für alle Fahrzeuge. Das Gerät ist zerstört, wenn das Triebwerk zerstört ist.

Abhöranlage: 1 RE, 150 Pfd., \$6.000, 2 SP. Die Abhöranlage ist ein weiteres Gerät zur Unterstützung von Heimtücke: Die Besatzung eines Fahrzeugs, das einen Schalldämpfer benutzt, kann damit durch die Wände eines Fahrzeugs oder durch eine Gebäudewand hören, was dahinter besprochen wird. Die Besatzung kann damit nur durch eine Gebäudewand lauschen; sie kann nicht durch die Wand dahinter lauschen.

Lautsprecheranlage: 1 RE, 100 Pfd., \$1.000, 2 SP. Lautsprecheranlagen haben absolut keinen Nutzen im Kampf. Sie können für Ansprä-

chen an die Öffentlichkeit benutzt werden, aber auch, um alle Leute im Umkreis von vielen Häuserblocks mit Tonkonserven oder Rundfunkübertragungen zu berieseln. Das Beschallen potentieller Ziele mit angemessener Musik kann jeden Angriff beleben; Wagner und Heavy Metal sind am beliebtesten, aber jeder nach seinem Geschmack.

Seitentür: Kein Platz, 500 Pfd., \$1.000. Seitentüren gehören bei Hubschraubern zur Standardausrüstung; Standard- und Transporthubschrauber haben auf der rechten Seite eine kostenlose Ladetür. Wenn man jedoch einen Hubschrauber haben will, der auch auf der linken Seite eine Tür hat (oder wenn man will, daß ein kleinerer Hubschrauber überhaupt eine Tür hat), zahlt man die angegebenen \$1.000. Das Öffnen und Schließen einer Seitentür ist für den, der sie ausführt, jeweils eine Schußaktion, und die Tür ist dann am Ende des nächsten Turnus geöffnet (oder geschlossen). Eine geöffnete Seitentür bedeutet, daß das Fahrzeug auf dieser Seite im Augenblick keine wirksame Panzerung hat. Dieses Zubehör kann von Lieferwagen, übergroßen Fahrzeugen und Hubschraubern benutzt werden.



Radar: Kein Platz, kein Gewicht, \$2.500. Radar wird bei schlechten Sichtverhältnissen (Nacht, leichter Regen, Dunst, usw.) für Navigation, Kampf und Überwachung benutzt. Ein Fahrzeug mit Radar kann bei diesen Verhältnissen normal arbeiten; Radar mindert die durch schlechte Sicht bedingten negativen Modifikatoren für den Trefferwurf um 1. Anders als bei einem Infrarotzielgerät identifiziert Radar nicht die auf dem Schirm gezeigten Objekte - sie sind nur als Punkte erkennbar. Radar funktioniert so lange, wie das Triebwerk des Fahrzeugs funktioniert. (Dieses Zubehör hat in Rollenspielszenarios den größten Nutzen.)

Suchscheinwerfer: 1 RE, 50 Pfd., \$200, 1 SP. Suchscheinwerfer werden benutzt, um während der Nacht Objekte am Boden (und in der Luft) auszumachen. Ein Suchscheinwerfer, der auf ein sich bewegendes Objekt angesetzt wird, macht das Objekt mit einem Trefferwurf von 3 (plus normale Modifikatoren für Entfernung, Größe des Objekts, usw., aber nicht für die Dunkelheit) aus; der Scheinwerfer muß von einer Person bedient werden. Ein Suchscheinwerfer kann auch dazu benutzt werden, Fahrer und Besatzung eines anderen Fahrzeugs zu blenden. Mit einem Trefferwurf von 6 (plus normale Modifikatoren) kann die den Suchscheinwerfer bedienende Figur das Ziel blenden, und der Spieler des geblendenen Fahrzeugs muß sich vom Spielplan abwenden und, solange er geblendet ist, seine Aktionen aus dem Gedächtnis heraus ausführen. Er ist nur so lange geblendet, wie ihn der Suchscheinwerfer "trifft". Eine geblendete Figur kann schießen, aber mit einem Modifikator von -10; bei allen Manövern erhöht sich der Schwierigkeitsgrad um 3 (aus einem S1-Manöver wird also ein S4-Manöver. Auf Suchscheinwerfer kann mit einem Modifikator von -3 gezielt werden.

Fernsteuerung: Kein Platz, kein Gewicht, \$2.000. Fernsteuerungsanlagen können benutzt werden, um ein Fahrzeug von außen zu fahren und zu steuern. Die Reichweite der Fernsteuerung hängt von der Reichweite der Funkanlage im betreffenden Fahrzeug ab. Ein ferngesteuertes Fahrzeug kann alles, was auch ein bemanntes kann, aber seine HK ist um 3 niedriger als normal, und alle seine Trefferwürfe werden zusätzlich mit -3 modifiziert. Sende- und Empfangsanlage benötigen keinen Platz und haben kein Gewicht, aber beide kosten je \$2.000, so daß es folglich \$4.000 teuer ist, ein Fahrzeug fernzusteuern. (Die Kontrollsignale sind verschlüsselt; daher sind unter normalen Umständen die Chancen ziemlich gering, daß die Signale absichtlich oder zufällig gestört werden können.)

Mit einer einzigen Fernsteuerungsanlage können alle Funktionen eines Fahrzeugs bedient werden - Lenken, Beschleunigen, alle Waffen usw. Jedoch kann eine Figur, die ein Fahrzeug fernsteuert, nichts anderes tun, und sie kann mittels der Fernsteuerung auch nichts tun, was sie nicht persönlich tun könnte (das heißt, sie hat zum Beispiel nur eine Schußaktion pro Turnus). Eine einzelne Sendeanlage kann so umgebaut werden, daß sie von zwei oder mehreren Leuten gleichzeitig benutzt werden kann, so daß jeder zum Beispiel eine andere Waffe bedienen kann und auch ein Fahrzeug, das einer ganzen Besatzung Platz bietet, seine Funktionen ferngesteuert ausführen kann. Der im Fahrzeug angebrachte Teil der Fernsteuerung ist mit dem Computer (falls vorhanden) gekoppelt und wird nur dann zerstört, wenn der Computer (oder das Triebwerk) zerstört wird.

9. Das menschliche Element

Für die Zwecke dieses Spiels wiegen alle Menschen 150 Pfund. Ein Mensch benötigt 1 RE Platz. Jedoch benötigen die Fahrzeug- und Waffenkontrollen (und die notwendige Bewegungsfreiheit zu ihrer Bedienung) ebenfalls 1 RE. Daher müssen jedem Fahrer oder Schützen 2 RE zugeteilt werden. Mehr über Personen findet sich in Abschnitt V, *Fußgänger*, und Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*.

Jedes Fahrzeug darf nur einen Fahrer haben, der entweder auf der rechten oder auf der linken Seite sitzt (dies wird beim Bau des Autos festgelegt). Der Fahrer kann mit jeder Waffe des Fahrzeugs schießen und auch Handwaffen benutzen. Ein Schütze kann ebenfalls mit allen Waffen des Autos oder mit Handwaffen schießen. Es kann mehr als

einen Schützen geben. Fahrer und Schütze(n) können sich einen Zielcomputer nicht teilen; jeder muß seinen eigenen haben, wenn beide den entsprechenden Modifikator auf ihren Trefferwurf bekommen wollen.

Ein Fahrzeug kann Personen transportieren, entweder auf der Ladefläche oder unter Benutzung des regulären Platzes. Der Sitz für einen Fahrgäst nimmt keinen Platz ein und hat auch kein zusätzliches Gewicht - der Fahrgäst wiegt natürlich 150 Pfund und nimmt 1 RE Platz ein. Fahrgäste können Handwaffen benutzen, aber nicht mit den Fahrzeugwaffen schießen. Hinter einem Motorradfahrer kann noch ein einzelner Fahrgäst sitzen; er nimmt keinen Extraplatz ein, aber sein Gewicht zählt, und er kann nur Handwaffen benutzen.

10. Fracht

Fracht schließt Ersatzreifen und Munition ein (zum Eigenverbrauch oder aus einem Abschuß geborgen). In einem größeren Spiel muß der Spielleiter gefragt werden, wenn andere "Fracht" eingeladen werden soll. Man beachte, daß jedes Fahrzeug Fracht transportieren kann, wenn es ungenutzte RE übrig hat, aber Transporter, Lieferwagen und Kombis haben eine besondere "Ladefläche", die für nichts anderes benutzt werden kann.

11. Berechnung der Beschleunigung

Nachdem man festgelegt hat, was alles ins Auto hinein kommt, muß man seine Beschleunigung berechnen. Diese kann 5, 10 oder 15 mph betragen.

Ist die Triebwerkleistung eines Fahrzeugs kleiner als ein Drittel des Fahrzeuggewichts, ist es zu schwach. Man muß das Gewicht verringern oder ein größeres Triebwerk einbauen.

Ist die Triebwerkleistung größer oder gleich einem Drittel, aber kleiner als die Hälfte des Gewichts, beträgt die Beschleunigung 5 mph.

Ist die Triebwerkleistung größer oder gleich der Hälfte, aber kleiner als das Gewicht selber, beträgt die Beschleunigung 10 mph.

Ist die Triebwerkleistung größer oder gleich dem Gewicht selber, dann beträgt die Beschleunigung 15 mph.

Beispiel: Ein Auto der Luxusklasse wiegt 5.500 Pfund und hat einen Mittleres Triebwerk (mit einer Leistung von 1.400). 1.400 ist weniger als ein Drittel von 5.500 - das Auto fährt sich nicht von der Stelle. Also beschließen wir, ein größeres Triebwerk anzuschaffen, ein Großes (mit einer Leistung von 2.000). Natürlich benötigt das Große Triebwerk mehr Platz, wiegt mehr und kostet mehr als das Mittlere, so daß ein paar andere Sachen verschwinden müssen, um zumindest den Preis stabil zu halten - aber so läuft es eben, wenn man ein Auto baut. 2.000 ist zwischen einem Drittel und der Hälfte von 5.500, also hat das Auto jetzt eine Beschleunigung von 5 mph pro Turnus. Wenn man einen Weg finden könnte, das Fahrzeuggewicht auf 4.000 Pfund zu senken (oder ein Triebwerk mit einer Leistung von mindestens 2.750 einzubauen, ohne das Fahrzeuggewicht zu erhöhen), würde die Beschleunigung auf 10 mph pro Turnus steigen (da 2.000 die Hälfte von 4.000 ist), aber ein Auto der Luxusklasse, das 4.000 Pfund wiegen würde, wäre so armselig ausgestattet, daß es fast nutzlos wäre. Tja, so ist das eben...

12. Ausfüllen des Datenbogens

Jetzt, da man alle Bestandteile ausgewählt und dafür gesorgt hat, daß das Auto genügend Triebwerkleistung aufbringt, um zufriedenstellend zu beschleunigen, kann man für das Auto einen Datenbogen ausfüllen. Das Beispiel in Abschnitt II ist ein Beispiel dafür, wie es gemacht wird. Es zeigt, (a) welche Waffen das Auto hat und wo sie angebracht sind; (b) wieviel Munition in jeder Waffe ist; (c) wie stark das Auto auf jeder Position gepanzert ist; und (d) aus welchen Teilen das Auto sonst noch besteht und wo sie sich befinden. Es ist zu beachten, daß das Auto ein

Bugtriebwerk oder ein Hecktriebwerk haben kann.

Die Plazierung der Waffen ist mit einer Einschränkung verbunden: An jeweils einer Seite eines Autos dürfen nur so viele Waffen angebracht werden, daß sie höchstens ein Drittel der insgesamt in dem Auto an Platz zur Verfügung stehenden RE einnehmen. Motorräder und Seitenwagen sind von dieser Einschränkung ausgenommen.

Auf dem Datenblatt werden außerdem der Munitionsverbrauch und die Schäden vermerkt. Ebenfalls auf dem Datenblatt befinden sich das Tachometer und die Handinganzeige (siehe Abschnitt III, *Fahren*).

Für jeden Fahrzeugtyp in *Car Wars* ist ein leeres Datenblatt vorhanden. Die Blätter sollten vor der Benutzung fotokopiert werden.

13. Reparieren und Bergen

In einer Kampagne müssen beschädigte Fahrzeuge repariert werden. Beschädigte Panzerung kann zu einem Preis von \$50 pro SP repariert werden - oder die gesamte Panzerung kann zum Originalpreis plus 10% ersetzt werden (wie bei den Fahrzeugkonstruktionsregeln, siehe oben). Ein Bestandteil, der nur 1 SP erlitten hat, kann für 10% seines ursprünglichen Preises repariert werden; 2 SP: 30%; 3 SP: 50% usw. Es ist zum Beispiel billiger, ein stark beschädigtes Triebwerk ganz zu ersetzen, als es zu reparieren. Schutzkleidung kann nicht repariert werden. Ärztliche Hilfe für verletzte Figuren ist umsonst. (Sie sind versichert.)

Die obigen Preise beziehen Arbeitslohn und Ersatzteile mit ein. Wenn man die Arbeit selber erledigt, verringern sich die Reparaturkosten um ein Drittel. Viele Reparaturwerkstätten lassen einen die Arbeit in ihren Räumlichkeiten für \$50 pro Stunde auch selber machen.

Ein Fahrzeug oder ein Fahrzeugteil kann zum Ausschlachten verkauft werden. Der "Schrottwert" des Fahrzeugs ist: ursprüngliche Kosten des Fahrzeugs minus (potentielle) Reparaturkosten. Beschädigte Teile können zu diesem Kurs gekauft oder für die Hälfte dieses Kurses verkauft werden. Wenn man auf der Straße anhält, um ein Wrack auszuschlagen, kann man leicht an Reifen, Extramagazine und nicht verbrauchte Munition, Handwaffen und Fracht kommen. Andere Teile können ebenfalls geborgen werden, aber das dauert seine Zeit und bedarf des Talents "Mechaniker" (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*). Ein Wrack, das gebrannt hat, ist wertlos.

Verändern von Fahrzeugen

Zwischen den Duellen können neue Waffen und neues Zubehör in ein vorhandenes Fahrzeug eingebaut werden, solange das Gewichts- und Platzlimit beachtet wird. Alte Teile können aufbewahrt oder verkauft werden. Jedes Teil, das nicht im ursprünglich gebauten Fahrzeug vorhanden war, ist beim nachträglichen Einbau 10% teurer - die nachträgliche Einpassung hat ihren Preis!

Ausnahmen: Neue Reifen können zu den normalen Kosten aufgezogen werden, und Fahrgestell und Aufhängung dürfen nachträglich nicht mehr geändert werden.



XIII. MOTORRAD- UND TRIKEKONSTRUKTION

1. Motorräder

Der Bau eines Motorrads ist dem Bau eines Autos sehr ähnlich. Für ein Motorrad können beinahe alle Waffen und Zubehörteile benutzt werden, die auch für ein Auto in Anwendung kommen. Ein Mittleres oder Schweres Motorrad kann außerdem einen Seitenwagen ziehen - für einen Fahrgast, für Fracht oder einfach nur, um mehr Feuerkraft zu haben.

Rahmen	Preis	Gewicht	zul. Gesgew.	Platz(RE)
Leichtes Motorrad	\$200	250	800	4
Mittleres Motorrad	\$300	300	1.100	5
Schweres Motorrad	\$400	350	1.300	7
Leichter Seitenwagen	\$300	200	400	2
Schwerer Seitenwagen	\$450	350	750	3

Das Gewicht des Seitenwagens und dessen Inhalt wird nicht dem vom Motorradrahmen zu tragenden Gewicht zugerechnet, sondern Seitenwagen und Motorrad müssen ihre Gewichtslimits getrennt erfüllen. Für die Berechnung der Beschleunigung (die genauso wie bei Autos vorgenommen wird) werden beide Gewichte jedoch addiert. Ein Motorrad darf nur einen Seitenwagen haben. Das Fahrgestell eines Motorrads oder Seitenwagens kann nicht verändert werden, um das zulässige Gesamtgewicht zu erhöhen.

Panzerung

Ein Motorrad kann nur am Bug und am Heck gepanzert werden. Ein Seitenwagen gilt in diesem Fall als kleines Auto ohne Dach. Seitenwagen können also an fünf Positionen gepanzert sein: Bug, Heck, links, rechts und Unterboden. Panzerung für Motorräder und Seitenwagen kann Feuerfest, Reflektierend oder beides sein. Ein Motorrad muß an allen Positionen dieselbe Art Panzerung haben und ein Seitenwagen ebenfalls, aber das Motorrad kann eine andere Panzerung haben als sein Seitenwagen.

Fahrzeug	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
Leichtes Motorrad	10/4	20/4	11/4,4	25/4,4
Mittleres Motorrad	11/5	22/5	12,1/5,5	27,5/5,5
Schweres Motorrad	12/6	24/6	13,2/6,6	30/6,6
Leichter Seitenwagen	5/5	10/5	5,5/5,5	12,5/5,5
Schwerer Seitenwagen	5/6	10/6	5,5/6,6	12,5/6,6

Aufhängung

Die Aufhängung kann verbessert werden, um die Handlingklasse des Motorrads oder Seitenwagens anzuheben. Um die HK einer Kombination aus Motorrad und Seitenwagen zu bestimmen, werden die HKs der beiden addiert. Trotzdem bleibt die bestmögliche HK 3. **Beispiel:** Ein Motorrad mit HK 1 und Beiwagen mit HK 1 hat eine endgültige HK von 2. Wenn Motorrad und Seitenwagen beide für sich HK 2 hätten, würde für die Kombination HK 3 (erlaubtes Maximum) gelten.

Aufhängung	Preis	HK
Leicht	kein Aufpreis	0
Verbessert	100% der Kosten des Rahmens	1
Schwer	200% der Kosten des Rahmens	2

Triebwerke

Wie Autos haben auch Motorräder einen Brennstoffzellen-Antrieb.

Wie bei den früheren Motorrädern mit Verbrennungsmotor die diesem Fahrzeugtyp den auch unter dem neuen Antrieb beibehaltenen Namen gaben leisten die Motorradtriebwerke für ihr Gewicht und ihre Größe mehr als Autotriebwerke, können aber in größeren Fahrzeugen nicht benutzt werden, da sie ausbrennen würden.

Triebwerk	Preis	Gewicht	Platz(RE)	SP	Leistung	Tempo
Kleines Mrad	\$500	100	1	2	400	90
Mittleres Mrad	\$1.000	150	1	3	600	100
Großes Mrad	\$1.500	175	2	4	800	100
Super Mrad	\$2.000	200	2	5	1.000	100
Super Trike	\$3.000	250	3	6	1.200	100

Das Super Trike-Triebwerk ist eine Neuentwicklung, die insbesondere für dreirädrige Fahrzeuge (siehe unten) gedacht ist. Das Super Trike-Triebwerk kann nichtsdestoweniger auch von Motorrädern benutzt werden.

Die Beschleunigung wird bei einem Motorrad genauso ermittelt wie bei einem Auto, indem das Gesamtgewicht des Motorrads oder der Kombination aus Motorrad und Seitenwagen mit der Leistung des Triebwerks verglichen wird.

Reifen

Motorräder benötigen zwei Reifen; Seitenwagen benötigen einen. Vorder- und Hinterreifen eines Motorrads müssen gleich sein, und wenn es einen Seitenwagen hat, muß dessen Reifen denen des Motorrads auch entsprechen. Die Reifen für Motorräder und Beiwagen sind dieselben wie für Autos mit Ausnahme der Vollgummireifen, die an Motorrädern und Beiwagen nicht erlaubt sind. Motorradreifen sind genauso teuer und haben genauso viele SP wie Autoreifen, wiegen aber nur die Hälfte.

Waffenanordnung

Waffen können nur am Bug oder am Heck eines Motorrads angebracht werden. Bei einem Seitenwagen können sie am Bug, am Heck und an der Seite angebracht werden. Eine Waffe an einem Motorrad kann nicht mit einer Waffe an einem Seitenwagen gekoppelt werden, es sei denn, beides sind ausgelegte Waffen. Wenn der Seitenwagen vom Motorrad getrennt wird, ist die Kopplung gebrochen und muß ersetzt werden.



2. Trikes

Trikes sind genauso konstruiert wie die anderen Fahrzeuge in Car Wars. Wie der Spielstein eines Autos ist auch der eines Trikes 1 Block lang. Die Feuerbereiche eines Trikes unterscheiden sich von denen anderer Fahrzeuge (siehe "Trikes im Kampf", unten); dies sollte berücksichtigt werden, wenn ein Trike mit Waffen und Panzerung versehen wird.

Konstruktion

Von der Konstruktion her ähneln Trikes noch am meisten Motorrädern. Sie benutzen dieselben Reifen und dieselben Triebwerke wie Motorräder, mit einer Ausnahme: Trikes können Vollgummireifen benutzen.

zen. Vollreifen für Trikes stimmen in Preis und SP-Anzahl mit denen von Autos überein, wiegen aber nur die Hälfte.

Das Fahrgestell eines Trikes kann nicht verbessert werden, um die Ladekapazität zu erhöhen (wieder wie bei einem Motorrad), und auch die Aufhängung entspricht der eines Motorrads: Leichte Aufhängung ist umsonst und ergibt HK 0; Verbesserte Aufhängung kostet 100% des Preises für den Rahmen und ergibt HK 1; Schwere Aufhängung kostet 200% des Preises für den Rahmen und ergibt eine HK von 2.

Karosserie	Preis	Gewicht	zul. Gesgew.	Platz(RE)
Leichtes Trike	\$250	300	1.600	8
Mittleres Trike	\$300	500	2.100	10
Schweres Trike	\$400	700	2.800	12
Superschw. Trike	\$550	950	3.500	14

Trikes sind an denselben Stellen gepanzert wie Autos - das heißt, sie haben sechs Panzerungspositionen: Bug, Heck, rechts, links, Dach und Unterboden. Die Panzerung eines Trikes kann normal, Feuerfest, Reflektierend oder Feuerfest-Reflektierend sein (wie bei allen anderen Fahrzeugen). Die Panzerungsarten dürfen an einem Trike nicht kombiniert werden.

Fahrzeug	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
Leichtes Trike	11/5	22/5	12,1/5,5	27,5/5,5
Mittleres Trike	12/6	24/6	13,2/6,6	30/6,6
Schweres Trike	14/7	28/7	15,4/7,7	35/7,7
Superschw. Trike	16/8	32/8	17,6/8,8	40/8,8

Für Trikes können, mit einigen Ausnahmen, alle Waffen und alle Zubehörteile benutzt werden, die für ein Auto oder Motorrad zulässig sind. Trikes können keine Rammschilder benutzen, und sie können keine Seitenwagen ziehen. Leichte Trikes können nicht mit Geschütztürmen versehen werden; Mittlere Trikes können nur mit Geschütztürmen mit 1 RE versehen werden. Größere Trikes können mit Geschütztürmen mit bis zu 2 RE ausgerüstet werden.

Trikes können Radschützer benutzen - Radschützer für Autos an den beiden Hinterrädern und einen Radschützer für Motorräder am Vorderrad. Radschützer senken nicht die HK an einem Trike, wohl aber die HK an einem Umgedrehten Trike um 1. Einziehbare Radschützer sind für Trikes nicht erhältlich.

Umgedrehte Trikes

"Umgedrehte" Trikes, die zuerst in Europa auftauchten und jetzt in Nordamerika getestet werden, haben zwei Vorderräder und ein Hinterrad. Diese Radanordnung bietet eine größere Stabilität als bei einem herkömmlichen Trike, aber ein solches Trike ist nicht leicht erhältlich und ist vom Platzstandpunkt aus betrachtet auch weniger ökonomisch. Umgedrehte Trikes haben dieselben Karosserien wie herkömmliche Trikes, verfügen aber über 1 RE weniger, und das Fahrgestell kostet 50% mehr als ein normales. Die HK eines umgedrehten Trikes liegt um 1 höher als bei einem herkömmlichen Trike (Maximum 3). Umgedrehte Trikes können mit einem Rammschild ausgestattet werden, sind aber in allen anderen Punkten mit herkömmlichen Trikes identisch.

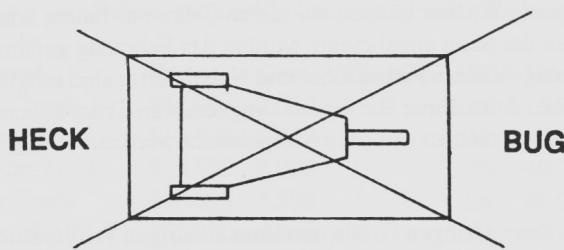
3. Trikes im Kampf

Ein Trike ist nicht einfach ein großes Motorrad oder ein dreirädriges Auto. Der erfolgreiche Trike-Duellant (oder Konstrukteur) darf die Unterschiede nicht vergessen, wenn er die Absicht hat zu überleben. Trikes haben einige wesentliche Vorteile, aber sie haben auch Nachteile.

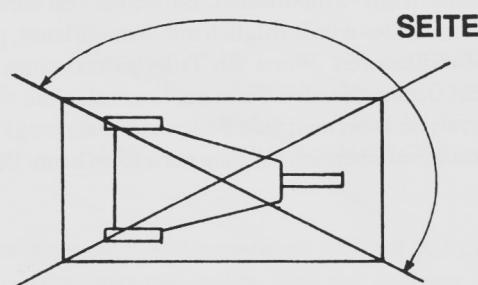
Feuerbereiche

Waffen können an einem Trike am Bug, am Heck und an den beiden Seiten angebracht werden; sie können auch in Geschütztürmen unterge-

bracht werden. Waffen an Bug und Heck haben denselben Feuerbereich, wie ihn Waffen an einem Auto haben (siehe nachstehende Abbildung); der Feuerbereich von Waffen in Geschütztürmen beträgt natürlich 360 Grad.



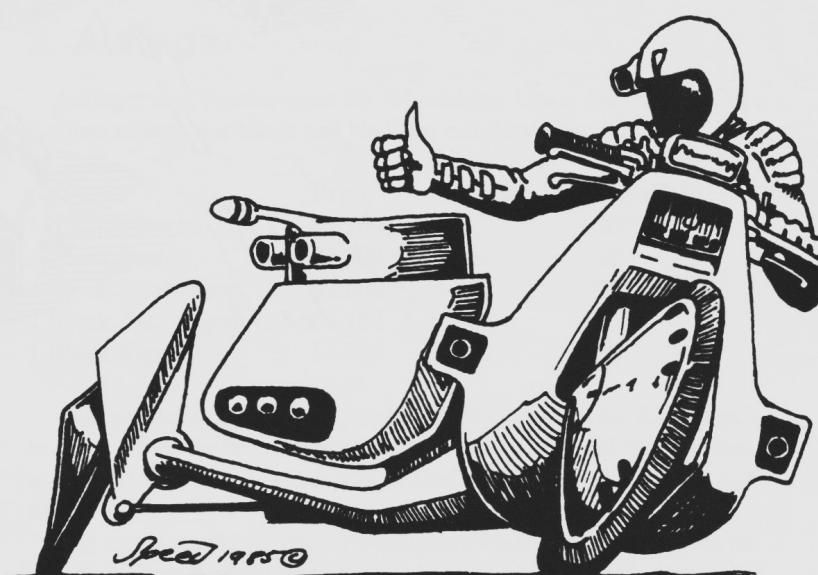
An der Seite angebrachte Waffen haben wegen der keilförmigen Gestalt der Triekarosserie einen größeren Feuerbereich als bei einem Auto an der Seite angebrachte Waffen. Die Seitenwaffen eines Trikes haben den "normalen" Feuerbereich plus den Feuerbereich der bei einem normalen Auto am Bug angebrachten Waffen (siehe nachstehende Abbildung).



Jedes Ziel im Bugfeuerbereich kann von am Bug angebrachten Waffen und von den Waffen beider Seiten getroffen werden! Waffen auf der rechten und der linken Seite können miteinander oder mit Bugwaffen koppelbar, so daß Ziele im Bugfeuerbereich mit den gekoppelten Waffen aufs Korn genommen werden können. Die gekoppelten Waffen müssen vom gleichen Typ sein, oder es kann nur mit einer Waffe gezielt werden, während die anderen so zu behandeln sind, als seien sie auf Automatik gestellt. (Mehr über gekoppelte Waffen in Abschnitt IV, Kampf.)

Lage der Waffen

Bei einem Trike kann jede Waffe am Bug oder in einem Geschützturm angebracht werden. An der Seite eines Trikes angebrachte schwere



Waffen führen jedoch zu Problemen mit dem Rückstoß. Die einzigen Offensivwaffen, die bei einem Trike an der Seite angebracht werden dürfen, sind MGs, FWs, Laser, ein RFG, sowie Schwere, Mittelschwere, Leichte und Miniraketen und Raketenwerfer.

Auslegende Waffen können bei einem Trike nur hinten angebracht werden; an der Seite angebrachte würden das Fahrzeug gefährden. An der Seite angebrachte Farbsprüher und Nebelwerfer sind möglich, aber unpraktisch. Ausnahme: Bei einem Umgedrehten Trike können auslegende Waffen auch an den Seiten angebracht werden.

Zielen

Wegen ihrer geringen Größe und ihres niedrigen Profils sind Trikes schwieriger zu treffen:

Leichtes Trike: -3 von vorne/hinten, -2 von der Seite.

Mittleres Trike: -2 von vorne/hinten, -1 von der Seite.

Schweres Trike: -1 von allen Seiten.

Superschweres Trike: -1 von vorne/hinten.

Weil Trikes so flach sind, kann auf ihre Dächer geschossen werden. Ein Angreifer kann auf das Dach eines Trikes schießen, wenn er eine Sichtlinie zum Bug oder zu einer der beiden Seiten hat. (Von hinten kann man nicht auf das Dach eines Trikes schießen, wohl aber auf einen Geschützturm.) Weil das Dach steil geneigt ist, wird jeder Angriff darauf zusätzlich mit -2 modifiziert. Ein Schuß von vorne auf das Dach eines Leichten Trikes würde folglich mit -5 modifiziert, plus oder minus sonstige Modifikatoren. Wenn ein Trike jedoch einen Geschützturm hat, trifft ein Dachtreffer den Turm automatisch ohne weitere Abzüge.

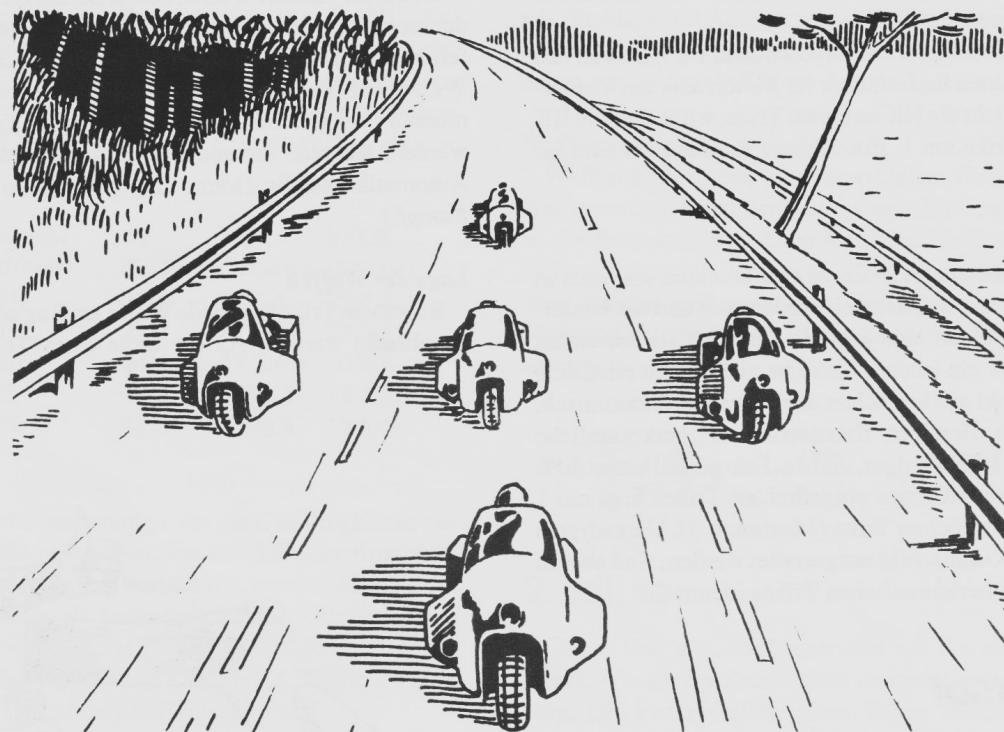
Normalerweise kann man jede Seite eines Fahrzeugs unter Beschuß nehmen, deren Feuerbereich das Feuer erwidern kann. Diese Regel muß

für Trikes geändert werden. Ein gegnerisches Fahrzeug im Bugfeuerbereich eines Trikes kann nur auf den Bug des Trikes schießen, obwohl das Trike das Feuer auch mit seinen an den Seiten angebrachten Waffen erwidern kann. Dies gilt, weil durch den flachen Aufprallwinkel bei einem Schuß auf die Seite der Schuß - selbst mit einem Laser - höchstwahrscheinlich abprallen würde. Die Besatzung eines gegnerischen Fahrzeugs auf der Trennlinie zwischen Bug- und Seitenfeuerbereich kann sich wie üblich aussuchen, auf welche Seite sie schießt.

Wird die Bugseite eines Trikes getroffen, wird mit 2 W gewürfelt. Bei einer 11 oder 12 ist das Vorderrad getroffen. Eventuell überzähliger Schaden verpufft. Bei einer 2-10 ist die Bugpanzerung getroffen. Eventuell überzähliger Schaden nach der Zerstörung der Panzerung betrifft die inneren Bestandteile eines Trikes auf dieselbe Weise, wie dies bei einem Auto auch der Fall ist. Es wird auch bei Angriffen von hinten und von der Seite dieselbe Methode zur Ermittlung der Lage des Schadens benutzt wie bei Autos (siehe "Lage des Schadens" in Abschnitt IV, Kampf).

Auch für Umgedrehte Trikes gelten die obigen Regeln, nur müssen "Bug" und "Heck" vertauscht werden. Ausnahme: Man kann von hinten trotzdem nicht das Dach eines Umgedrehten Trikes treffen, da das Heck trotz allem noch der höchste Teil des Trikes ist.

Gefahren und Würfe auf der Kontrolltabelle, die durch den Verlust eines Rades notwendig werden, hängen davon ab, welches Rad ein Trike verliert. Bei Verlust des Einzelrades wird so vorgegangen, als habe ein Motorrad ein Rad verloren, und bei Verlust eines der beiden Zwillingsräder wird so vorgegangen, als habe ein Auto ein Rad verloren. Ausnahme: Wenn ein Trike ein Rad verliert, ganz egal welches, kann es überhaupt nicht mehr fahren.



IX. ZEHRÄDRIGE LKWS

Für eine Fahrt von Stadt zu Stadt oder für den Überlandtransport kleinerer Ladungen ist vielleicht ein zehnrädriger Lkw oder Kleinbus genau das richtige Fahrzeug.

Kleinbusse und zehnrädrige Lkws sind im Spiel durch eineinhalb Block lange Spielsteine dargestellt. Sie werden in vielerlei Hinsicht wie große Autos behandelt, aber bei den zehnrädrigen Lkws gibt es einen wesentlichen Unterschied: Der zehnrädrige Lkw besteht aus zwei Teilen - der Kabineneinheit und dem Aufleger. Diese beiden Teile werden getrennt voneinander gebaut, fahren aber zusammen. Der Aufleger ruht auf dem Rahmen der Kabineneinheit.

1. Kabineneinheiten

Kabineneinheiten bieten mehr Platz und haben ein schwereres Fahrgestell als die meisten Autos, sind aber in beiden Punkten den richtigen Brummis unterlegen (siehe Abschnitt XI, *Trucks und Busse*). Es gibt zwei Arten von Kabineneinheiten - den normalen Aufbau mit flacher Schnauze und den größeren, schwereren, teureren Aufbau mit vorstehender Schnauze.

Aufbau	Preis	Gewicht	zul.Ges.Gew.	Platz(RE)
flache Schnauze	\$10.500	3.000	15.000	17
vorst. Schnauze	\$12.500	3.200	16.500	20

Der Karosseriepreis schließt Scheinwerfer, normalen Funk, Signalhorn und andere Bestandteile der Grundausrüstung ein. Die Fahrgestelle von Kabineneinheiten und normalen Zugmaschinen können verstärkt werden - ein Schweres Fahrgestell erhöht das zulässige Gesamtgewicht um 10% und kostet zusätzlich 50% des Karosseriepreises, während ein Superschweres Fahrgestell das zulässige Gesamtgewicht um 20% erhöht und zusätzlich 100% des Karosseriepreises kostet.

Eine verbesserte Aufhängung ist für zehnrädrige Lkws nicht erhältlich - alle haben eine HK von 1.

Reifen

Ein Lkw muß an allen zehn Rädern dieselben Reifen haben. Pannenbeständige Gürtelreifen gibt es für diese Lkws nicht, aber die anderen vier Sorten sind erhältlich. Radschützer haben bei übergroßen Fahrzeugen keinen Einfluß auf die HK.

Reifen	Preis/Stck	Gew./Stck	SP
Standardreifen	\$150	60	6
Hochleistungsreifen	\$300	80	9
Pannenbeständige Reifen	\$600	100	14
Vollgummireifen	\$1.500	150	18

Vollgummireifen für zehnrädrige Lkws sind völlig unempfindlich gegenüber Schäden durch Spikes und Schutt, werden aber von Hindernissen in Mitleidenschaft gezogen.

Triebwerke

Triebwerke für zehnrädrige Lkws und andere übergroße Fahrzeuge werden nicht wie die anderen Fahrzeuge in Car Wars durch einen Faktor für die "Leistung" gekennzeichnet.

Statt dessen ist für jedes Triebwerk angegeben, welches Höchstgewicht es bewegen kann. Alle übergroßen Triebwerke haben dieselbe Höchstgeschwindigkeit - 100 mph - und dieselbe Beschleunigung - 2,5 mph/Turnus bis zu einem Tempo von 25 mph, danach 5 mph/Turnus (siehe "Fahren", weiter unten in diesem Abschnitt). Übergroße Triebwerke können mit denselben Auflagen über ihre Höchstgeschwindigkeit hinaus beschleunigen wie Autotriebwerke. Das Triebwerk befindet sich

immer vor dem Fahrer, auch in Kabineneinheiten mit flacher Schnauze.

Triebwerk	Preis	Gew.	Platz(RE)	SP	Höchstgew.
Kleiner Truck	\$8.000	2.500	8	16	15.000
Mittlerer Truck	\$10.000	2.800	9	18	20.000
Normaler Truck	\$15.000	3.000	10	20	40.000
Großer Truck	\$20.000	3.500	13	26	60.000
Supertruck	\$25.000	4.000	16	32	80.000

Panzerung

Kabineneinheiten sind an den üblichen sechs Positionen gepanzert - Bug, Heck, rechts, links, Dach, Unterboden. Wenn eine Kabineneinheit einen anderen Aufbau als eine Pritsche hat, ist die Heckpanzerung jedoch unnötig. Die Unterbodenpanzerung der Kabineneinheit schützt nur das Kabineneinheit. Für den Aufbau ist eine unabhängige Unterbodenpanzerung notwendig.

Panzerung für Kabineneinheiten ist in allen vier Sorten erhältlich, und wie bei allen anderen Fahrzeugen ist das Kombinieren verschiedener Panzerungsarten nicht möglich.

Aufbau	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
flache Schnauze	30/14	60/14	33/15,4	75/15,4
vorst. Schnauze	32/15	64/15	35,2/16,5	80/16,5

Waffen

Waffen können an einer Kabineneinheit auf drei Positionen angebracht werden - Bug, links und rechts. Weil der Aufleger gewöhnlich höher ist als das Kabineneinheit, sind nach hinten schießende Waffen nicht gestattet, und Waffen in Geschütztürmen dürfen nicht nach hinten schießen. Eine Ausnahme sind der Pritschenaufbau und der Fall, in dem überhaupt kein Aufleger benutzt wird. Für zehnrädrige Lkws können Radschützer ohne Nachteile verwendet werden. Es können außerdem Rammsschilde sowie alle Waffen benutzt werden, die auch anderen übergroßen Fahrzeugen zur Verfügung stehen.

Extras

Im Heck einer Kabineneinheit können Türen eingebaut werden, so daß man vom Führerhaus direkt in den Aufleger gelangen kann. Wenn der Aufleger ein Tank ist, dürfte dies offensichtlich keine sehr gute Idee sein. Hecktüren kosten \$200 und verbrauchen weder Platz, noch haben sie zusätzliches Gewicht.

2. Aufleger

Aufleger sind Frachträume für zehnrädrige Lkws. Sie ruhen auf der Kabineneinheit des Lkws und sind fest mit ihr verbunden.

Aufleger	Preis	Gewicht	Platz(RE)
1 Block Pritsche	\$1.100	750	20*
1 Block Kasten	\$2.300	1.150	30
1 Block Kühlwagen	\$3.800	1.350	25
1 Block Tankwagen	\$6.150	1.900	25
1 Block Kipper	\$4.000	2.300	30

Aufleger haben kein Höchstgewicht, weil dieses von der Kabineneinheit des Lkws bestimmt wird. Aufleger sind direkt auf der Kabineneinheit befestigt und benötigen keine Reifen. Sie haben auch keine Aufhängung.

* Es ist zu beachten, daß der verfügbare Platz auf einer Pritsche nur ein ungefährer Wert ist. Je höher die Fracht gestapelt wird, desto mehr

kann eine Pritsche transportieren. 20 RE ist die Höchstgrenze für sicheren Transport, aber man kann versuchen, mehr zu transportieren. Wenn eine Pritsche mehr als 20 RE Fracht geladen hat, wird jedesmal dann mit 1W gewürfelt, wenn der Lkw ein S3-Manöver (oder schwieriger) ausführt oder einer S3-Gefahr (oder größer) ausgesetzt ist: Für jeweils 5 volle RE Fracht über 20 RE fällt die Fracht in 1 von 6 Fällen vom Aufleger (das heißt, bei 10 RE mehr, in 2 von 6 Fällen, bei 15 RE mehr in 3 von 6, usw.). Im Falle eines derartigen Unglücks bleiben 2W Fracht auf dem Aufleger.

Zum Beispiel befinden sich 28 RE Fracht auf einer Pritsche, was bedeutet, daß die Fracht in 1 von 6 Fällen hinunterfällt. Nachdem das Unglück geschehen ist, wird mit 2 Würfeln gewürfelt, und das Ergebnis gibt an, wie viele RE an Fracht sich danach noch auf dem Aufleger befinden. Es liegt am Spielleiter festzulegen, was mit der Fracht geschieht, die auf dem Highway gelandet ist. Das sollte davon abhängen, wie zerbrechlich die Fracht ist, wie sie verpackt ist und wie schnell der Lkw fährt, wenn die Fracht fällt.

Bei einem Kipper dürfen nur 5 seiner 30 RE mit Waffen ausgefüllt werden - der Rest muß für die Fracht reserviert bleiben. Ein Kipper hat kein Dach, weshalb Geschütztürme auf ihm nicht angebracht werden können. Der Aufleger kann gehoben werden, um den Inhalt abzukippen. Kontrollhebel für diesen Vorgang befinden sich zu beiden Seiten des Auflegers; ein zweiter Satz Kontrollhebel im Kabineneinheit gestattet es, den Aufleger von innen zu heben. Es dauert 7 Turnusse, den Aufbau vollständig zu heben, aber nur 5 Turnusse, um ihn wieder zu senken. Loses Material auf dem Kipper beginnt nach 2 Sekunden Hebevorgang auf den Boden zu rieseln. Der Kipper ist nach 10 Sekunden völlig leer.

Ein Tank muß auf jeder Position (s. u.) mit mindestens 20 Punkten gepanzert sein. Ein leichterer Tank würde auch unter ganz normalen Bedingungen Gefahr laufen, undicht zu werden oder gar zu explodieren.

Ein Kühlcontainer entspricht einem "Kasten", nur daß er eine Kühl anlage für den Transport leichtverderblicher Waren hat.

Panzerung und Waffen

Ein Aufleger ist auf sechs Positionen gepanzert - Bug, Heck, links, rechts, Dach und Unterboden. Ein Panzerungspunkt kostet für jeden Aufleger \$30 und wiegt 14 Pfund. Feuerfeste Panzerung kostet pro Punkt \$60 und wiegt 14 Pfund. Reflektierende Panzerung kostet \$33 und wiegt 15,4 Pfund, und Feuerfeste, Reflektierende Panzerung kostet \$75 und wiegt 15,4 Pfund pro Punkt. Für eine Pritsche ist natürlich nur Panzerung für den Unterboden erforderlich. Bei einer Pritsche kann im Heck ein kleiner, gepanzter Kasten angebracht werden, in dem Defensivwaffen transportiert und geschützt werden können. Der Kasten bietet bis zu 6 RE Platz und ist an sechs Positionen gepanzert. Panzerung für diesen Kasten kostet \$11 und wiegt 5 Pfund pro Punkt und kann mit den üblichen Aufschlägen für Preis und Gewicht Feuerfest, Reflektierend oder beides gemacht werden.

Waffen können an einem Aufleger im Heck, rechts und links angebracht werden (nicht am Bug). Aufleger können mit Geschütztürmen beliebiger Größe ausgerüstet werden (die nach vorne schießen können), aber sie dürfen höchstens einen Turm haben. Aufbauten können auch die Raketenplattform benutzen, aber dann ist kein Platz mehr für einen Geschützturm. Pritschen können natürlich nicht mit Geschütztürmen ausgerüstet werden.

3. Kleinbusse

Kleinbusse werden gebaut, um anstelle von Fracht viele Menschen zu befördern. Sie haben dieselbe Größe wie ein zehnrädriger Lkw, aber statt einer Kabineneinheit mit Aufleger bestehen sie nur aus einem großen Abteil. Die Grundkarosserie für einen Kleinbus kostet \$4.000, wiegt 3.000 Pfund, hat ein zulässiges Gesamtgewicht von 12.000 Pfund und 35 RE Platz (für Besatzung, Ausrüstung und Fahrgäste). Die Stärke des Fahrgestells kann wie bei den zehnrädrigen Lkws verändert werden. Die Aufhängung eines Kleinbusses kann nicht verbessert werden; seine

HK beträgt 1. Bei einem Kleinbus kommen dieselben Reifen wie bei einem zehnrädrigen Lkw zum Einsatz.

Busbesatzung

Busse sind für Fahrgäste konzipiert. Da auch Platz für Gepäck und zwischen den Sitzen bleiben muß, benötigt jeder Fahrgast 2 RE (nicht 1 wie in einem Auto). In einem Luxuskleinbus verbraucht jeder Fahrgast 3 RE und \$500 Sonderkosten. Für jeden Bus bedeutet ein Fahrgast 200 Pfund Gewicht wobei 50 Pfund für das Gepäck eingerechnet sind.

Ein Bus hat einen Fahrer und in der Regel einen Schützen. Ein Schütze kann ganz hinten, direkt am Heck postiert sein; wenn das der Fall ist, nimmt er nach den im Heck angebrachten Waffen Schaden, aber vor allen anderen inneren Bestandteilen des Busses. Ein Fahrer und jeder Schütze benötigt je 2 RE Platz und wiegt je 150 Pfund.

Panzerung und Waffen

Ein Kleinbus ist auf sechs Positionen gepanzert - Bug, Heck, links, rechts, Dach, Unterboden. Normale Panzerung kostet pro Punkt \$32 und wiegt 14 Pfund. Feuerfeste Panzerung kostet \$64 und wiegt 14 Pfund. Reflektierende Panzerung kostet \$35,2 und wiegt 15,4 Pfund, während Feuerfeste, Reflektierende Panzerung \$80 kostet und 15,4 Pfund wiegt.

Kleinbusse können jede Waffe benutzen, eine Raketenplattform eingeschlossen. Waffen können in jeder üblichen Position angebracht werden, einschließlich eines einzelnen Geschützturms beliebiger Größe auf dem Dach.

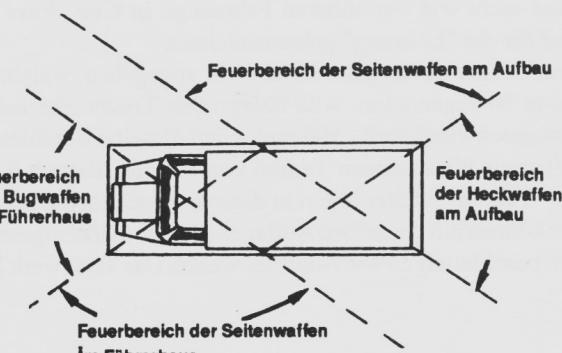
4. Kampf

Weil ein über großes Fahrzeug so hoch ist, kann ein auf seinem Dach montierter Geschützturm auf kein Ziel (außer einem anderen über großen Fahrzeug) schießen, das von der Mitte des Geschützturms 1 1/2 Blöcke und weniger entfernt ist. Wenn das kleinere Fahrzeug zwischen 1 1/2 und 6 Blöcke von der Mitte des Geschützturms entfernt ist, kann der Geschützturm auf das Dach des kleineren Fahrzeugs (aber auch auf jede Seite, zu der eine Schußlinie besteht) schießen. Das kann sich verheerend auswirken, wenn das kleinere Fahrzeug wenig oder gar keine Dachpanzerung hat.

Ein Geschützturm auf der Kabineneinheit kann nicht über seinen eigenen Aufleger hinwegschießen, es sei denn, der Aufleger ist eine Pritsche. Er kann über jedes kleinere Fahrzeug im Umkreis von 6 Blöcken hinwegschießen, wenn nötig. Dasselbe gilt für einen Geschützturm auf einem Kleinbus oder Aufleger.

Auf einen Kleinbus kann ein Geschützturm beliebiger Größe angebracht werden. Ein zehnrädriger Lkw kann zwei Geschütztürme haben - einen auf der Kabineneinheit und einen auf dem Aufleger. Der Geschützturm auf dem Aufleger gilt immer als der höher postierte Turm von beiden - sein Feuerbereich sind die vollen 360 Grad. Der Turm auf der Kabineneinheit kann nicht nach hinten schießen (Es sei denn, bei dem Aufleger handelt es sich um eine Pritsche).

Die Feuerbereiche bei einem Kleinbus werden genauso bestimmt wie bei einem Auto: Durch den Spielstein werden einfach die Diagonalen gezogen, und schon sind die vier Feuerbereiche markiert. Zehnrädrige Lkws haben etwas kompliziertere Feuerbereiche; bei ihnen werden die schwarzen Punkte in der Mitte der beiden langen Seiten benutzt (wenn die Punkte nicht vorhanden sind, sollten sie per Hand eingezeichnet werden). Die Feuerbereiche sind wie folgt:



Man beachte, daß sich die seitlichen Feuerbereiche für Kabineneinheit und Aufleger überlappen. Jeder, der einen zehnrädrigen Lkw von der Seite aus angreift, kann ohne Abzüge zwischen zwei Zielen wählen und muß genau angeben, worauf er schießt. Wird auf den Teil eines zehnrädrigen Lkws geschossen, ohne daß sich der Schütze im Feuerbereich dieses Teils befindet, wird der Trefferwurf mit -2 modifiziert.

5. Fahren

Zehnrädrige Lkws und Kleinbusse sind durch Spielsteine mit den Maßen 1/2 x 1 1/2 Blöcke dargestellt. Einige Spielsteine befinden sich auf den Kartons mit den Straßenteilen. Beide Fahrzeugarten manövriren so, wie das auch Autos tun. Um vernünftig mit einem derartigen Fahrzeug fahren zu können, ist das Talent "Trucker" erforderlich. Wenn eine Figur ohne dieses Talent ein derartiges Fahrzeug fährt, wird die HK um 3 verringert.

Gewicht und Beschleunigung

Das Getriebe eines zehnrädrigen Lkws oder eines Busses ist für allmäßliche Beschleunigung und schwere Lasten ausgelegt. Alle zehnrädrigen Lkws haben eine Beschleunigung von 2,5 mph, bis sie 25 mph erreichen. Danach haben sie eine Beschleunigung von 5 mph. Die Übersetzung dieser Fahrzeuge macht eine größere Beschleunigung unmöglich.

Da kein Beschleunigungswert berechnet werden muß, ist für die Trucktriebwerke keine "Leistung" angegeben. Um zu berechnen, ob ein bestimmtes Triebwerk einen Lkw in Bewegung setzt, werden die Gewichte der Kabineneinheit, des Auflegers und der zu transportierenden Last addiert. Bei einem Kleinbus werden die Gewichte des Fahrzeugs, der Insassen und der Fracht (falls vorhanden) addiert. Wenn ein Lkw oder Kleinbus das für sein Triebwerk erlaubte Höchstgewicht überschreitet, muß man entweder ein größeres Triebwerk einbauen oder die Konstruktion des Fahrzeug neu überdenken und es leichter machen.

Wenn ein Fahrzeug mit nur 2,5 mph pro Turnus beschleunigt, muß die Geschwindigkeitsmarke dieses Fahrzeugs auf der Fahrtabelle zwischen zwei Tempoangaben gelegt werden (z.B. zwischen 5 mph und 10 mph, um ein Tempo von 7,5 mph anzuzeigen). Ein Fahrzeug mit einem derartigen "Zwischentempo" fährt in denselben Phasen wie ein Auto mit dem nächsthöheren Tempo (d.h. 7,5 mph ziehen, wenn 10 mph ziehen). Fahrzeuge mit einem Zwischentempo ziehen in irgendeiner Phase 1/4 oder 3/4 Block weit, ganz genauso wie bei dem normalen 1/2 Block weiten "Halbzug".

Abbremsen, Unfälle und Zusammenstöße

Mit einer Ausnahme funktioniert das Abbremsen bei übergroßen Fahrzeugen genauso wie bei allen anderen Fahrzeugen. Jeder zehnrädrige Lkw oder Kleinbus, der mit mehr als 30 mph pro Turnus abbremsst, muß direkt auf Unfalltabelle 1 würfeln, und jeder seiner Reifen erleidet 2W Schaden. Man beachte, daß das Würfeln auf der Unfalltabelle mit dem Modifikator geschieht, den das Tempo vor dem Abbremsen vorschreibt. Bei zehnrädrigen Lkws und Kleinbussen kommen die Unfalltabellen für Autos zur Anwendung, wenn sie außer Kontrolle geraten.

Schutt und Hindernisse

Wegen ihres Gewichts sind übergroße Fahrzeuge den Gefahren der Straße viel weniger ausgeliefert - was ganz gut ist, weil ihre Handlingsklasse so niedrig ist.

Übergroße Fahrzeuge können nichtsdestoweniger (wenn sie keine Vollgummireifen haben) an ihren Reifen Schäden durch Straßenschutt erleiden, aber Schutt ist keine Gefahr. Das Überfahren eines Hindernisses ist eine S1-Gefahr. Jedes Rad erleidet 1W-3 Schaden. Die Gefahr und die Schäden durch das Überfahren von Schutt und Hindernissen treten sofort auf. Wenn das Fahrzeug sich im nächsten Turnus noch über dem Schutt oder Hindernis befindet, hat dies keine Auswirkungen mehr. Dasselbe gilt für Spikes und Minen; wenn das Fahrzeug sie nicht beim

erstenen Würfeln "trifft", muß im nächsten oder in darauffolgenden Turnussen nicht noch einmal gewürfelt werden.

Wenn eine Mine explodiert, beschädigt sie den Unterboden und jeden Reifen im Umkreis von 1 Block der Ränder des Minenspielsteins. Die daraus resultierende Gefahr wird so berechnet, als sei der gesamte Schaden (Unterboden plus Reifen) durch gegnerisches Feuer verursacht worden.

Gefahren für übergroße Fahrzeuge

Überfahren eines Hindernisspielsteins: S1

Gegnerisches Feuer verursacht 13-21 Treffer: S2

Gegnerisches Feuer verursacht 22 oder mehr Treffer: S3

Hänger löst sich, während Zugmaschine in Bewegung ist: S2

An einer Seite angebrachte Panzerabwehrkanone wird abgefeuert: S1

Panzerkanone wird abgefeuert: S2

Niederwalzen eines Motorrads: S1

Reifenverluste

Erster Reifen eines Paars an einem zehnrädrigen Lkw, Kleinbus oder einer Zugmaschine: S2

Zweiter Reifen eines Paars oder Vorderreifen: S3

Anmerkung: Wenn alle Reifen an einer Ecke verlorengegangen sind, wird auf Unfalltabelle 2 gewürfelt. Die HK sinkt auf -3, bis der Schaden repariert ist.

Zusammenstöße

Es wird dasselbe System benutzt wie für Autos (siehe Abschnitt 5, Fahren). Man beachte, wie gefährlich ein beladener Lkw sogar bei geringem Tempo wegen seines hohen Schadensmodifikators sein kann. Wenn man das vereinfachte System für Zusammenstöße benutzt, sollte man nicht übersehen, daß ein zehnrädriger Lkw und ein Motorrad nicht gleichrangig "abprallen" - die Endpositionen von Fahrzeugen, die in einen Zusammenstoß verwickelt sind, sollten nach vernünftigen Gesichtspunkten bestimmt werden. Bei dem einfachen System für Zusammenstöße richtet ein Fahrzeug mit einem Gewicht zwischen 10.000 und 19.999 Pfund den doppelten Schaden an.

Niederwalzen

Wenn ein zehnrädriger Lkw oder Kleinbus einen Zusammenstoß mit einem Motorrad hat (seitliches Streifen genügt nicht), kann er es auf Grund der unterschiedlichen Größe "niederwalzen", das heißt, direkt darüber hinwegfahren. Wenn ein derartiger Zusammenstoß stattfindet, wird mit 1W gewürfelt. Bei einer 1 oder 2 ist es ein normaler Zusammenstoß; bei einer 3-6 wird das Motorrad niedergewalzt.

Wenn ein Niederwalzen stattfindet, wird das Tempo des Motorrads auf 0 reduziert. Der zehnrädrige Lkw oder Kleinbus fährt einfach über den Spielstein des Motorrads hinweg. Dies ist zusätzlich zu der Gefahr, die der Zusammenstoß darstellt, eine S1-Gefahr für das übergroße Fahrzeug. Das niedergewalzte Fahrzeug erleidet durch den Zusammenstoß normalen Schaden und noch einmal denselben Schaden durch das Überrolltwerden. Dieser letztere Schaden wird gleichmäßig auf alle Teile des Motorrads verteilt (einschließlich Fahrer und Fahrgäste). Ein Motorradfahrer, der Gefahr läuft, niedergewalzt zu werden, sollte besser abspringen - eine kleine Chance ist besser als gar keine!

Wenn ein zehnrädriger Lkw oder Kleinbus ein Motorrad niedergewalzt, nehmen alle seine Reifen Schaden, als habe er ein Hindernis überfahren: 1W-3 Punkte pro Rad.



X. AUTOANHÄNGER

Kleine Anhänger können ganz nützlich sein, wenn man zusätzliche Fracht transportieren will oder zusätzliche Feuerkraft braucht. Um sie von den größeren Anhängern zu unterscheiden, die von Zugmaschinen gezogen werden (siehe Abschnitt XI, *Trucks und Busse*), werden sie "Autoanhänger" genannt.

1. Karosserien

Autoanhänger sind wenig mehr als Kästen mit Rädern - und natürlich mit Panzerung und Waffen. Es gibt zwei Grundversionen des Autoanhängers - den Kastenhänger und die Pritsche. Der Kastenhänger hat vier Seiten, ein Dach und einen Unterboden. Die Pritschen sind entblößt. Nur Unterbodenpanzerung und Radschützer sind erlaubt. Im Heck einer Pritsche ist ein kleiner gepanzerter Kasten mit bis zu 4 RE gestattet, der seine eigene Panzerung hat - sie kostet \$9 und wiegt 5 Pfund pro Punkt.

Anhänger	Preis	Gew.	Gesgew	Platz(Re)	SP(KupHak.)
Minikasten	\$200	400	900	3	1
6 Fuß Kasten	\$450	1.000	2.800	12	2
6 Fuß Pritsche	\$300	700	3.700	8	2
10 Fuß Kasten	\$700	1.600	4.700	20	2
10 Fuß Pritsche	\$475	1.100	6.200	13	2
15 Fuß Kasten	\$1.000	2.300	7.200	30	3
15 Fuß Pritsche	\$675	1.500	9.500	19	3
20 Fuß Kasten	\$1.300	2.800	9.400	38	3
20 Fuß Pritsche	\$875	1.900	12.400	24	3
25 Fuß Kasten	\$1.600	3.300	11.900	46	4
25 Fuß Pritsche	\$1.075	2.200	15.700	29	4
30 Fuß Kasten	\$1.900	3.500	14.100	54	4
30 Fuß Pritsche	\$1.250	2.300	18.600	35	4

"SP(KupHak)" bezieht sich darauf, wie viele SP der Kupplungshaken des Anhängers verkraften kann, bevor er bricht.

Jeder Autokastenanhänger kann zu einem Kühlanhänger gemacht werden, was zusätzlich 80% des Karosseriepreises kostet. Kühlanhänger verlieren 10% ihres Platzes und ihrer Gewichtskapazität (abgerundet), weiterhin wiegt die Karosserie 15% mehr.

Stärke des Fahrgestells

Das Fahrgestell eines Anhängers kann wie das eines Autos verstärkt werden, um das zulässige Gesamtgewicht zu erhöhen. Preise und Auswirkungen sind dieselben wie bei Autos. Außerdem wird mit der Verstärkung des Fahrgestells auch die Anzahl der Schadenspunkte des Kupplungshakens erhöht. Der Kupplungshaken eines Anhängers mit einem Superschweren Fahrgestell hat die doppelte Anzahl an Schadenspunkten. Bei Leichten und Schweren Kupplungshaken vermindert bzw. erhöht sich die Anzahl um 50% (abgerundet). Mehr über Kupplungshaken und Anhängerkupplungen siehe unten.

Reifen

Autoanhänger fahren generell mit Autoreifen. Es kann jede Sorte benutzt werden, aber alle sollten von derselben Sorte sein. Wenn dies nicht der Fall ist, wird 1 von der HK des ziehenden Autos abgezogen. Eine Ausnahme bildet der Minianhänger, der Motorradreifen hat, obwohl auch hier alle Reifen von derselben Sorte sein müssen.

Durch die Größe eines Anhängers ist auch die Mindestanzahl der Reifen vorgeschrieben. Minis, 6 Fuß lange und 10 Fuß lange Anhänger haben ein Paar Reifen; 15 und 20 Fuß lange Anhänger haben 2 Paar Reifen; alle längeren Anhänger haben 4 Paar Reifen.

Panzerung

Anhänger, die 20 Fuß lang (oder länger) sind haben 10 Panzerungspunkte, nicht 6 wie kleinere Fahrzeuge. Das ist so, weil jede der "langen" Seiten des Anhängers in eine vordere und eine hintere Hälfte aufgeteilt wird. Die 10 Positionen sind: Bug, Heck, Bug rechts, Heck rechts, Bug links, Heck links, Bug Dach, Heck Dach, Bug Unterboden, Heck Unterboden. Pritschen in dieser Länge sind auf zwei Positionen gepanzert - Bug Unterboden und Heck Unterboden. Anhänger, die kleiner sind als 20 Fuß, sind auf den üblichen sechs Positionen gepanzert. Es sind die üblichen Panzerungsarten erhältlich - Kombinieren ist nicht gestattet. Die Panzerung für Pritschen und für Kästen kostet in den verschiedenen Größenklassen jeweils dasselbe.

Anhänger	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
Mini	9/5	18/5	9,9/5,5	22,5/5,5
6 Fuß	15/7	30/7	16,5/7,7	37,5/7,7
10 Fuß	19/10	38/10	20,9/11	47,5/11
15 Fuß	25/13	50/13	27,5/14,3	62,5/14,3
20 Fuß	30/16	60/16	33/17,6	75/17,6
25 Fuß	35/17	70/17	38,5/18,7	87,5/18,7
30 Fuß	40/18	80/18	44/19,8	100/19,8

2. Kupplungen

Anhänger sind mit einem Kupplungssystem am schleppenden Fahrzeug befestigt. Jeder Anhänger hat einen Kupplungshaken. Die Anzahl der Schadenspunkte, die ein Kupplungshaken verkraften kann, ist auf der ersten Tabelle in diesem Abschnitt angegeben. Der Trefferwurf für einen Schuß auf einen Kupplungshaken wird mit -5 modifiziert, mit -7, wenn der Anhänger an einem Auto festgemacht ist.

Die Anhängerkupplung des schleppenden Fahrzeugs muß extra gekauft werden und wird nach dem Gewicht, das sie schleppen kann, in Klassen eingeteilt. Anhängerkupplungen sind außen am Fahrzeug angebracht und nicht durch eine Panzerung geschützt; man kann im Kampf darauf schießen, und es gelten die gleichen Modifikatoren wie für Kupplungshaken.

Anhängerkupplung	Preis	Gewicht	Anhängergew.	SP
Leicht	\$250	10	2.000	1
Normal	\$350	20	6.000	1
Schwer	\$500	30	12.000	2
Superschwer	\$650	40	20.000	3

"Anhängergewicht" ist das Höchstgewicht, das eine Kupplung schleppen kann, ohne zu zerbrechen. "Gewicht" ist das Gewicht des Kupplungssystems - Gewicht und Preis müssen in das Gesamtgewicht und den Endpreis des schleppenden Fahrzeugs mit einberechnet werden.

Anhängerkupplungen können gemietet und vorübergehend an Fahrzeugen angebracht werden. Der Mietpreis beträgt 10% des Kaufpreises plus 10% Kaution, aber gemietete Kupplungen öffnen sich leichter, wenn der Winkel zwischen Kupplungshaken und Anhängerkupplung zu klein wird, und zwar bei einem Wurf von 1-4 (siehe "Zu starkes Anwinkeln" weiter unten).

(Größere Anhänger in einem Gespann Zugmaschine/Hänger, siehe Abschnitt XI, *Trucks und Busse*.)

Besondere Anhängerkupplungen

Gegen Aufpreis sind Kupplungen erhältlich, die ein sofortiges Abhängen des Anhängers zulassen. Dieses Abhängen kann aus dem schleppenden Fahrzeug heraus erfolgen, wenn gewünscht auch aus dem

Anhänger heraus. Das Abhängen eines Anhängers auf diese Weise ist eine Schußaktion, und wenn dies während der Fahrt geschieht, ist der Anhänger führerlos (siehe unten).

Explosivkupplungen sprengen den Anhänger in einem Notfall ab. Es sind Einmal-Systeme, und nach jedem Gebrauch muß eine neue Kupplung eingebaut werden. Sie sind um \$400 teurer als normale Kupplungen.

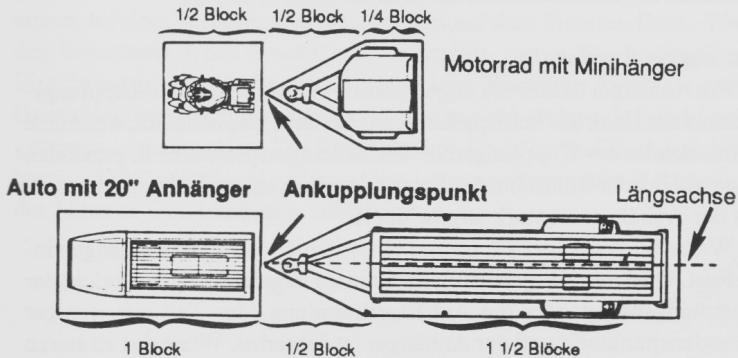
Schnellöffnende Kupplungen sind wie Explosivkupplungen, aber sie können wiederverwendet werden. Sie kosten \$900 mehr als normale Kupplungen.

3. Fahren

Anhänger werden, wie alle anderen Fahrzeuge auch, durch rechteckige Spielsteine dargestellt. Die Spielsteine sind je nach der Länge des Anhängers von unterschiedlicher Größe und haben einen zusätzlichen dreieckigen Vorsatz, der den Kupplungshaken des Anhängers darstellt. Alle Spielsteine sind 1/2 Block breit. Grundlinie und Höhe des dreieckigen Vorsatzes betragen ebenfalls 1/2 Block.

Anhänger	Länge des Spielsteins
Mini	1/4 Block
6 Fuß	1/2 Block
10 Fuß	3/4 Blöcke
15 Fuß	1 Block
20 Fuß	1 1/2 Blöcke
25 Fuß	1 3/4 Blöcke
30 Fuß	2 Blöcke

Jeder Anhänger ist mit einem Kupplungshaken am schleppenden Fahrzeug befestigt. Der Ankupplungspunkt ist durch einen Punkt in der Mitte der Rückseite des Spielsteins des schleppenden Fahrzeugs markiert. Siehe nachstehende Abbildung:



Beschleunigen und Abbremsen

Der Beschleunigungswert für ein Fahrzeug mit Anhänger wird normal berechnet, aber das Gewicht des Anhängers muß mitgezählt werden. Das Gewicht eines Anhängers zählt nicht gegen das zulässige Gesamtgewicht der Karosserie des schleppenden Fahrzeugs. Jedes Fahrzeug mit Anhänger, das mehr als 30 mph in einem Turnus abbremsst, würfelt sofort auf Unfalltabelle 3, und alle Reifen (auch die des Anhängers) erleiden 2W Schaden.



Unfalltabelle 3 - Fahrzeuge mit Anhänger

Wenn für ein Fahrzeug mit Anhänger die Situation "Zu starkes Anwinkeln" eintritt (Winkel zwischen Anhänger und Schleppfahrzeug kleiner als 90 Grad) wird mit 1 W gewürfelt. Bei einer 1, 2 oder 3 bricht die Kupplung, und der Anhänger ist führerlos.

-1 Unbedeutendes Schlittern. Das Schleppfahrzeug schlittert 1/4 Block wie bei einem Unbedeutenden Schlittern in Unfalltabelle 1. Der Anhänger folgt nach wie bei einem normalen Manöver. *

0 Schwaches Schleudern. Das Schleppfahrzeug bewegt sich nicht; der Anhänger schleudert 1/4 Block. Vorgehensweise wie bei einem normalen Schleudern; es wird ausgewürfelt, ob der Anhänger nach links oder rechts schleudert, dann wird das Heck des Anhängers 1/4 Block in diese Richtung um den Ankupplungspunkt gedreht. *

1 Mäßiges Schlittern. Das Schleppfahrzeug schlittert 1/2 Block; der Anhänger folgt nach. **

2 Starkes Schleudern. Das Schleppfahrzeug bewegt sich nicht; der Anhänger schleudert wie bei 0, bewegt sich aber 1/2 Block. **

3 Mäßiges Schlittern und Schleudern. Dies ist ein Ergebnis wie unter 1, gefolgt von einem Ergebnis wie unter 2. **

4 Kräftiges Schlittern und Schleudern. Wie unter Ergebnis 3, oben, aber das Schleppfahrzeug schlittert 3/4 Block, während der Anhänger dann 3/4 Block schleudert. ***

5 Extremes Schleudern. Das Schleppfahrzeug bewegt sich nicht, der Anhänger schleudert 1 Block. ***

6 Extremes Schlittern und Schleudern. Das Schleppfahrzeug schlittert 1 Block; der Anhänger folgt und schleudert dann 1 Block. ***

7 Kupplung bricht. Anhänger wird führerlos. Die Anhängerkupplung des Schleppfahrzeugs nimmt 1W-2 Schaden. Eine weitere S2-Gefahr! Siehe "Führerlose Anhänger", weiter unten. ***

8 Wie unter 7, aber der Anhänger überschlägt sich.

9 Wie unter 7, aber das Schleppfahrzeug überschlägt sich. Es besteht die fünfzigprozentige Wahrscheinlichkeit, daß es in Brand gerät.

10 Wie unter 9, aber der Anhänger überschlägt sich ebenfalls.

11 Wie unter 9, aber das Schleppfahrzeug fliegt durch die Luft wie in Ergebnis 10 oder mehr auf Unfalltabelle 1.

12 oder mehr - wie unter 11, aber der Anhänger überschlägt sich ebenfalls.

* Jeder weitere Trefferwurf dieses Fahrzeugs wird in diesem Turnus zusätzlich mit -3 modifiziert.

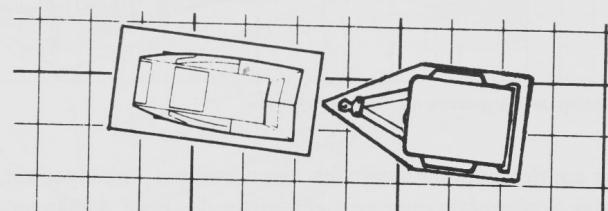
** Jeder weitere Trefferwurf dieses Fahrzeugs wird in diesem Turnus zusätzlich mit -6 modifiziert.

*** In diesem Turnus kein automatisches Feuer aus diesem Fahrzeug mehr gestattet.

Geradeausfahren

Fahrzeuge, die Anhänger schleppen, werden durch zwei Spielsteine dargestellt - einen für das Schleppfahrzeug und einen für den Anhänger. Ein Anhänger kann von sich aus nicht beschleunigen und baut normalerweise einen Unfall, wenn er sich während der Fahrt löst (siehe unten).

Der Anhängerspielstein wird so an das Schleppfahrzeug angesetzt, daß der Kupplungshaken den Ankupplungspunkt des Schleppfahrzeugs berührt wie in der Abbildung weiter oben. Eine gute Methode, die Spielsteine zusammenzuhalten, ist die, in jeden Spielstein ganz nah am Ankupplungspunkt ein kleines Loch zu stechen und beide Spielsteine mit einer Heftzwecke zu verbinden (von unten nach oben durchstechen), bis sie für ein Manöver wieder getrennt werden müssen. Zum Geradeausfahren werden die Spielsteine in folgende Position gebracht:



Die Kombination der beiden Spielsteine zieht in jeder Phase, die die Fahrtabelle für ihr Tempo angibt, 1 Block (1/2 Block in einem Halbzug) vorwärts, ganz genauso wie ein normales Auto. Dies ist die normale Schleppanordnung. Das Anwinkeln des Anhängers ist ein Manöver, wie es nachfolgend beschrieben ist.

Manöver

Ein Fahrzeug, das einen Anhänger zieht, manövriert genauso wie ein Auto, nur ist ihm die Schnapsschmuggler-Kehre verboten. Es werden die Bilder und Beschreibungen aus Abschnitt III, *Fahren*, benutzt. Die Manöverschablone kann ebenfalls sehr effektiv benutzt werden.

Der Anhänger folgt dem Schleppfahrzeug auf eine sehr interessante Weise, weil er ein eigenständiger Teil ist, der über die Kupplung mit dem Schleppfahrzeug verbunden ist. Bei einem Manöver werden die beiden Spielsteine einer nach dem anderen gezogen und dabei kurzfristig getrennt. Am Ende eines Manövers muß sich der Endpunkt des Kupplungshakens des Anhängers direkt über dem Ankupplungspunkt des Schleppfahrzeugs befinden. Der Winkel zwischen Schleppfahrzeug und Anhänger darf niemals kleiner sein als 90 Grad; wenn dies doch geschieht, ist der Anhänger zu stark angewinkelt worden (siehe unten).

Der Schlüssel für den Umgang mit einem Anhängers ist: Vermeiden unnötigen Tempos und unnötiger Manöver.

Um mit einem Anhänger zu manövrieren, wird zunächst das *Schleppfahrzeug* entsprechend den Manöverbeschreibungen oder der Manöverschablone gezogen. Danach wird der Anhänger wie folgt bewegt:

Zuerst wird er entlang seiner Längsachse (siehe Abbildung) dieselbe Strecke geradeaus gezogen, die das Schleppfahrzeug gezogen ist - wenn das Schleppfahrzeug 1 Block vorwärts gezogen ist, zieht auch der Anhänger 1 Block vorwärts.

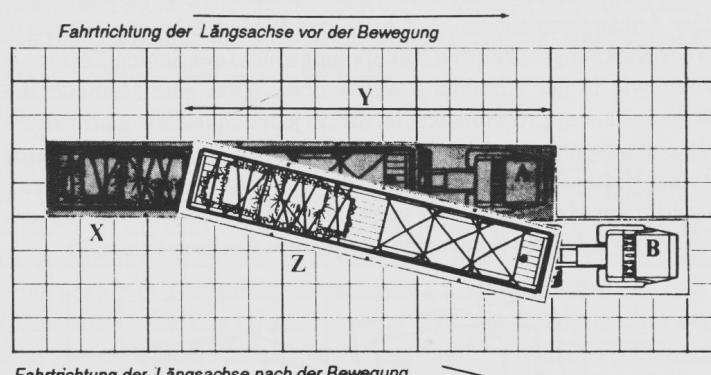
Als zweites wird eine der beiden hinteren Ecken des Anhängerspielsteins festgehalten und der Anhänger so gedreht, daß sein Kupplungshaken sich so nahe wie möglich am Ankupplungspunkt des Schleppfahrzeugs befindet.

Drittens wird die Lage des Anhängers so korrigiert (normalerweise Vorwärtsbewegung von 1/8 bis 1/4 Block), daß der Kupplungshaken sich direkt über dem Ankupplungspunkt befindet.

Wenn der Anhänger jetzt eine Mauer oder einen anderen Spielstein berührt, hat ein Zusammenstoß stattgefunden. Wenn der Anhänger jedoch im Verlauf der ersten beiden Schritte mit etwas in Berührung gekommen ist, hat kein Zusammenstoß stattgefunden.

In der nachstehenden Abbildung ist die grau gezeichnete Position die Ausgangsposition; die weiße Position ist die endgültige Position nach Ausführung eines starken Driftens. Der Pfeil mit den zwei Spitzen zeigt an, wo der Anhänger nach dem ersten Schritt gestanden hat; er ist 1 Block geradeaus bewegt worden, wonach er genau auf der alten Position der Zugmaschine steht. Die Zugmaschine ist von A nach B gefahren. Der Anhänger ist von X zu einer "imaginären" Position Y gezogen und dann in die endgültige Position nach Z gedreht worden.

Zwei Pfeile zeigen außerdem die Richtung der Längsachse des Anhängers vor und nach dem Manöver an.



Wenn ein Schleppfahrzeug noch einen zweiten Anhänger hat, wird zuerst das Schleppfahrzeug gezogen, dann der erste Anhänger, dann

wird der zweite Anhänger so gezogen, als sei der erste Anhänger das Schleppfahrzeug (siehe Abschnitt XI, *Trucks und Busse*).

Rückwärtsfahren

Das Rückwärtsfahren funktioniert genauso wie das normale Fahren. Zunächst wird das Schleppfahrzeug zu seiner neuen Position gefahren. Dann wird der Anhänger rückwärts in Richtung seiner Längsachse gezogen. Wenn der Kupplungshaken so nahe wie möglich am Ankupplungspunkt ist, wird eine Ecke des Anhängerspielsteins festgehalten, und er wird gedreht, bis sich der Haken wieder über dem Ankupplungspunkt befindet. Wie beim Vorwärtsfahren findet ein Zusammenstoß nur statt, wenn der Anhänger am Ende seiner Bewegung mit einem anderen Gegenstand in Berührung ist.

Ein Fahrzeug, das einen Anhänger zieht, kann mit jedem Tempo bis zu 20 mph rückwärts fahren, aber das Rückwärtsfahren kann ein zu starkes Anwinkeln des Anhängers bewirken. Es ist unklug, schneller als mit 5 mph rückwärts zu fahren; noch sicherer sind 2,5 mph.

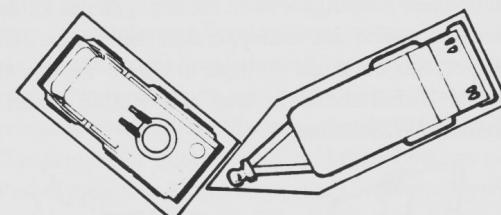
Der Effekt des zu starken Anwinkelns ist ziemlich realistisch. So verhält sich ein Anhänger tatsächlich. Man kann das Manövrieren mit Anhängern selber versuchen; wenn man in einem Spiel wirklich einmal rückwärts aus einer engen Gasse oder Einfahrt herausfahren muß, wird man nicht gegen eine Mauer fahren wollen.

Unabhängig vom Geschick eines *Players* im Umgang mit den Spielsteinen muß die *Charakter* das richtige Talent haben, um sicher mit einem Anhänger rückwärts fahren zu können. Das benötigte Talent hängt vom Schleppfahrzeug ab - Fahrer für Autos, Biker für Motorräder und Trikes, Trucker für übergroße Fahrzeuge. Wenn eine Figur ohne entsprechendes Talent versucht, mit einer Kombination Schleppfahrzeug/Anhänger rückwärts geradeaus zu fahren, muß sie in jeder Fahrphase mit 1W würfeln. Bei einer 1 bricht das Heck des Anhängers um 1 Kästchen (1/4 Block) aus (Manöver wie bei "Richtungsänderung", Richtung wird ausgewürfelt). Wenn das Gespann auf andere Weise rückwärts fährt (nicht geradeaus), bricht der Anhänger bei einer 1-3 aus. Die Richtungsänderung erfolgt immer in die Richtung, die den Anhänger noch stärker anwinkelt, als er es ohnehin schon ist.

Zu starkes Anwinkeln

Ein Anhänger ist zu stark angewinkelt, wenn die Seite des Kupplungshakens das Heck des Schleppfahrzeugs berührt. Das bedeutet, wenn eine Dreieckseite des Kupplungsteils des Anhängerspielsteins in parallelen Kontakt mit der Rückseite des Spielsteins des Schleppfahrzeugs kommt, ist der Anhänger zu stark angewinkelt.

Wenn ein Anhänger auf Grund eines Schleuderns zu stark angewinkelt ist, wird mit 1W gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-3 bricht der Kupplungshaken oder die Anhängerkupplung (das Teil mit weniger Schadenspunkten), und der Anhänger ist führerlos. Wenn das zu starke Anwinkeln auf Grund eines Manövers erfolgt, wird erst gewürfelt, wenn der Anhänger zwei aufeinanderfolgende Fahrphasen lang zu stark angewinkelt ist. Siehe auch nachstehende Abbildung:



Führerloser Anhänger

Wenn ein Kupplungshaken oder eine Anhängerkupplung zerstört wird oder bricht oder wenn ein Anhänger freiwillig abgehängt wird, ist ein führerloser Anhänger auf der Straße. Es gibt keine Möglichkeit, einen führerlosen Anhänger zu kontrollieren. Der Kupplungshaken schlägt auf die Erde und erleidet dabei 1W Schaden für je 10 mph Tempo des Anhängers. Überzähligler Schaden wird vom Unterboden des Anhängers aufgefangen. Der Anhänger nimmt dann eine Überprüfung auf

der Kontrolltabelle unter HK -1 und seinem derzeitigen Tempo vor. Ein eventuell folgender Wurf auf einer Unfalltabelle wird auf Unfalltabelle 2 gemacht. Wenn er nicht völlig außer Kontrolle gerät, fährt er weiterhin geradeaus, wobei er um 15 mph pro Turnus langsamer wird und entsprechend diesem neuen Tempo am Ende jedes Turnus Schaden nimmt. Der Anhänger überschlägt sich automatisch, wenn er im führerlosen Zustand auf eine Gefahr oder auf ein Hindernis trifft. Aus einem sich überschlagenden Anhänger kann nicht geschossen werden; Schießen ist erst dann wieder möglich, wenn der Anhänger mit der richtigen Seite nach oben zur Ruhe gekommen ist.

Unfälle und Zusammenstöße

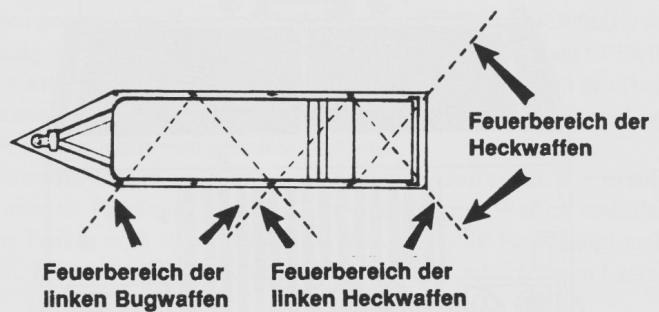
Für Autos und Motorräder mit Anhänger muß auf Unfalltabelle 3 gewürfelt werden, wenn sie außer Kontrolle geraten. Autos und Motorräder mit Anhänger werden von Schutt, Hindernissen und anderen Gefahren der Straße normal in Mitleidenschaft gezogen. Das Verlieren des ersten Reifens eines Paares an einem Anhänger ist eine S1-Gefahr. Das Verlieren des zweiten Reifens eines Paares ist eine S2-Gefahr. Wenn alle Reifen auf einer Seite eines Autoanhängers verloren worden sind, muß auf Unfalltabelle 3 gewürfelt werden. In diesem Fall sinkt die HK auf -3.

Wenn eine Kombination Schleppfahrzeug/Anhänger in einen Frontalzusammenstoß oder Bug-auf-Heck-Zusammenstoß verwickelt ist, wird das Gesamtgewicht von Schleppfahrzeug und Anhänger zugrunde gelegt, um den Aufprallschaden zu ermitteln. Wenn eine derartige Kombination seitlich getroffen wird, wird das Gewicht des Teils (Anhänger oder Schleppfahrzeug) benutzt, der getroffen worden ist, um den Aufprallschaden zu ermitteln.

4. Kampf

Anhänger, die 20 Fuß lang oder noch länger sind, können an jeder langen Seite an zwei Positionen ("vorne" und "hinten") Waffen anbringen. Sie können außerdem mit zwei Geschütztürmen versehen werden, einem auf dem vorderen Dach und einem auf dem hinteren Dach. Was den Feuerbereich der Geschütztürme betrifft, gelten für sie dieselben Einschränkungen wie für zehnrädrige Lkws. Wenn ein Anhänger zwei Geschütztürme hat, muß einer als "höher" und der andere als "niedriger" gekennzeichnet werden. Der Feuerbereich des höheren Geschützturms beträgt 360 Grad. Der niedrigere Geschützturm kann nicht in Richtung des höheren Geschützturms schießen.

Bei Anhängern, die 20 Fuß lang oder länger sind, müssen die Waffen auf dieselbe Weise angebracht werden wie die Panzerung. Das heißt, nicht "rechts", sondern entweder "Bug rechts" oder "Heck rechts". Jeder Anhänger dieser Größe ist mit schwarzen Punkten versehen, die Zielpunkte für diese Waffen darstellen; die Feuerbereiche werden in der nachstehenden Abbildung gezeigt. Man beachte, daß sich die Feuerbereiche stark überlagern.



Wenn ein Gegner auf Dach, Unterboden oder Seite eines Anhängers dieser Größe schießt, muß er genau angeben, ob er auf die vordere oder hintere Hälfte schießt. Er kann nur dann ohne Abzüge auf den Teil eines Anhängers schießen, wenn er sich auch im Feuerbereich dieses Teils befindet. Der Trefferwurf auf ein Ziel in Sichtlinie wird mit -2 modifiziert, wenn sich der Feuernde nicht im Feuerbereich dieses Ziels befindet. Wegen der Überlagerung einiger Feuerbereiche eines Anhängers kann der Angreifer oft ohne Abzüge zwischen Zielen wählen.

Wenn zum Beispiel die rechte vordere Panzerung durchschlagen wird, nimmt zuerst eine Waffe Schaden, die vorne rechts angebracht ist, dann der Inhalt des Fahrzeugs, dann eine Waffe, die vorne links angebracht ist, und schließlich die linke vordere Panzerung. Schäden vorne rechts haben keine Auswirkungen auf die Waffen hinten rechts usw. Ganz allgemein muß ein Schuß die rechte vordere, linke vordere, Bug-, vordere Dach- oder vordere Unterbodenpanzerung durchschlagen, um irgend etwas im Bugteil zu beschädigen, und die rechte hintere, linke hintere, Heck-, hintere Dach- oder hintere Unterbodenpanzerung, um irgend etwas im Heck des Anhängers zu beschädigen.

Kleinere Anhänger (15 Fuß und weniger) haben an denselben Stellen Waffen wie Autos und können nur einen Geschützturm haben. Es gibt außerdem Beschränkungen, was die Größe des Geschützturms betrifft - nicht mehr als 3 RE für einen 15 Fuß langen Anhänger, 2 RE für den 10 Fuß langen Anhänger, 1 RE für den 6 Fuß langen Anhänger. Minianhänger dürfen keine Geschütztürme haben.



XI. TRUCKS UND BUSSE



Auf den Straßen geht es rauh zu. Motorradbanden, Highwaygeier, Barrikaden, Zufallsduellanten... all das fordert seinen Tribut. An den meisten Autobahnen sind seit Jahren schon keine Ausbesserungsarbeiten mehr vorgenommen worden. Aber jemand muß trotzdem die schweren Lasten von Stadt zu Stadt transportieren. Und die großen Trucks rollen noch immer.

Die Trucker haben sich erhebliche Reputation erworben. Es sind Profis. Sie gehen mit ihren Waffen genauso geschickt um wie mit ihren Trucks... oder sie leben nicht lange. Ein Trucker, so sagt man, schießt niemals zuerst - aber immer zuletzt. (Das stimmt nicht immer, aber es hört sich gut an.) Die Menschen, die sich ihren Lebensunterhalt auf den gefährlichen Fahrten von Stadt zu Stadt verdienen, haben kein Interesse daran, einen Kampf zu beginnen... nur daran, ihn zu beenden. Es ist keine gute Idee, sich mit einem Fünfachser anzulegen. Und ihre Vetter, die gepanzerten Busse, sind nicht weniger gefährlich.

Die Trucker gehören einer lose organisierten, aber äußerst ernst zu nehmenden Gesellschaft an, die als "Bruderschaft" bekannt ist und es sich zur Aufgabe gemacht hat, sich um die Probleme auf den Straßen zu kümmern, die das Leben und das Einkommen ihrer Mitglieder bedrohen. Unfaire Gesetzeswände, Highwaygeier, Lohnbetrügereien und schießwütige Duellanten auf den Straßen sind typische Probleme; die Antwort der Bruderschaft reicht von Bummelstreiks in dem betreffenden Gebiet bis zu - gelegentlichen - Großangriffen. Wesentlich öfter werden einfach Beschreibungen und Autokennzeichen der Übeltäter in Umlauf gebracht. Wenn jeder Truck, Bus und gepanzerte Kurier ein Feind ist, hält man sich besser von der Straße fern!

Andererseits sind Trucker gewöhnlich sehr liebenswürdige Fahrer, wenn man ihnen keinen Ärger macht. Ein Truck oder Bus wird oft anhalten, um einem Fahrer in Schwierigkeiten zu helfen, oder sich sogar einmischen, um ein unfaires Duell auf der Straße zu unterbinden. Warnung: Jeder, der versucht, einen Fahrer in einen Hinterhalt zu locken, indem er seine gutmütige Art ausnutzt, wird ganz gewiß von der Bruderschaft geächtet, wenn sie herausfindet, wer es war. Einen Bruder im fairen Kampf auf den Ewigen Highway zu schicken ist eine Sache - einen Barmherzigen Samariter in eine Falle zu locken ist *niederträchtig*.

Die großen Trucks sind im Kampf aus einer Reihe von Gründen furchterregend. Sie haben sehr viel Feuerkraft, und sie sind schlicht und einfach groß - groß genug, um aus einem Zusammenstoß einen hoffnungslosen Fall zu machen. Es gibt viele andere Unterschiede zwischen einem großen Truck und einem kleineren Auto, und das Wissen um

diese Unterschiede ist wesentlich, wenn man sich wirkungsvoll mit ihnen auseinandersetzen will.

1. Zugmaschinen

Die "Zugmaschine" - die Einheit, die einen Anhänger zieht - ist das stärkste Einzelfahrzeug auf der Straße. Eine komplette Zugmaschine hat eine Karosserie (einschließlich Anhängerkupplung), Panzerung, zehn Räder und ein Triebwerk. Nach Wahl des Käufers kann sie ein verstärktes Fahrgestell, Radschützer und verschiedene andere Ausrüstungsgegenstände haben... plus, natürlich, Waffen.

Karosserien

Es gibt vier verschiedene Karosserien für Zugmaschinen. Im Preis eingeschlossen sind Scheinwerfer, normaler Funk, laute Signalhörner und eine recht luxuriöse Polsterung. Er schließt außerdem die Anhängerkupplung mit ein.

Karosserie	Preis	Gewicht	GesGew.	Platz(RE)
Flache Schnauze	\$12.000	3.500	10.000	19
Vorsteh. Schnauze	\$14.000	3.700	11.000	22
Fl. Schn./Schlafkab.	\$17.000	3.900	12.000	24
Vst. Schn./Schlafkab.	\$20.000	4.100	13.500	27

"GesGew." bezieht sich nur auf das zulässige Gesamtgewicht der Zugmaschine, nicht auf das Gewicht, das sie ziehen kann, wenn ein Anhänger dabei ist. Das zulässige Gesamtgewicht mit Anhänger hängt von dem Triebwerk ab, mit dem die Zugmaschine ausgestattet ist (s. u.).

Die Anhängerkupplung ist der Sattel hinten auf der Zugmaschine - die Vorrichtung, die es ermöglicht, daß ein Anhänger angebracht wird. Sie ist im Karosseriepreis eingeschlossen. Der Sattel hat 8 SP und kann im Kampf getroffen werden. Wenn dies geschieht, kann er für \$150 pro Schadenspunkt repariert oder ersetzt werden. Er erfüllt seinen Zweck erst dann nicht mehr, wenn er völlig zerstört ist, aber wenn er zerstört wird, während er sich in Gebrauch befindet, wird der Anhänger führerlos. Der Sattel ist nicht gepanzert und kann unter Inkaufnahme eines beachtlichen negativen Modifikators für den Trefferwurf angegriffen werden. Wenn eine Zugmaschine von hinten gerammt wird, nimmt der Sattel den Schaden nach der Heckpanzerung, aber vor allen im Heck angebrachten Waffen.

Für übergroße Fahrzeuge gibt es nur eine Aufhängung: Schwer. Daher sind die Kosten für die Aufhängung im Karosseriepreis enthalten. Jede Zugmaschine hat an und für sich eine Handlingklasse von 0. Jeder Bus und jedes Gespann aus Zugmaschine und Anhänger hat eine HK von 1.

Fahrgestell

Das Fahrgestell einer Zugmaschine und eines Busses kann verstärkt werden, wodurch das zulässige Gesamtgewicht für Bus oder Zugmaschine erhöht wird. Das Standardfahrgestell gehört zur regulären Ausstattung - es ergibt sich kein Aufpreis, aber es gibt auch keinen Gewichtsbonus. Ein Schweres Fahrgestell kostet 50% des Karosseriepreises und erhöht das zulässige Gesamtgewicht um 10%. Das Superschwere Fahrgestell erhöht das zulässige Gesamtgewicht um 20% und kostet 100% des Karosseriepreises.

Panzerung

Die Panzerung ist an einer Zugmaschine an denselben Stellen angebracht wie bei einem Auto - Bug, Heck, rechts, links, Dach und Unterboden. Es ist normale, Feuerfeste, Reflektierende und Feuerfeste Reflektierende Panzerung für Zugmaschinen erhältlich, aber die verschiedenen Sorten können nicht kombiniert werden.

Karosserie	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
Flache Schn.	30/14	60/14	33/15,4	75/15,4
Vorst. Schn.	32/15	64/15	35,2/16,5	80/16,5
Fl. Schn./Schlafk.	32/15	64/15	35,2/16,5	80/16,5
Vst. Schn./Schlafk.	34/16	68/16	37,4/17,6	85/17,6

Triebwerke

Zugmaschinen verfügen über dieselben Triebwerke wie zehnrädrige Lkws, jedoch mit zwei Ausnahmen: Das Kleine und das Mittlere Trucktriebwerk sind zu schwach, um ein großes Gespann bewegen zu können. Das Normale, Große und das Supertruck-Triebwerk haben alle eine Höchstgeschwindigkeit von 100 mph und dieselbe Beschleunigung (2,5 mph pro Turnus bis 25 mph, 5 mph/Turnus danach), wie es auch bei den zehnrädrigen Lkws der Fall ist. Die Triebwerke können für kurze Zeit über 100 mph hinaus beschleunigt werden, und zwar unter denselben Einschränkungen wie bei den zehnrädrigen Lkws. Das Triebwerk befindet sich immer vor dem Fahrer und der Besatzung, auch in einer Zugmaschine mit flacher Schnauze.

Reifen

Eine Zugmaschine muß auf allen zehn Rädern dieselben Reifen haben. Zugmaschinen benutzen dieselben Reifen wie zehnrädrige Lkws.

Besatzung

Fast alle Zugmaschinen sind für zwei Personen konzipiert - ein Fahrer und ein Ersatzfahrer oder Schütze. Manche haben Platz für drei Personen. Pro Person im Kabineneinheit der Zugmaschine werden 2 RE und 150 Pfund veranschlagt. Ein Kabineneinheit mit Schlafkabine hat mehr Platz als ein normales Kabineneinheit (siehe Karosserietabelle). Wenn dieser zusätzliche Platz tatsächlich als Schlafkabine genutzt werden soll (anstatt für Waffen) verbraucht jede Schlafkabine 3 RE. So kann eine Person schlafen, während der Truck unterwegs ist, wodurch lange Fahrten ohne Unterbrechung möglich sind.

Waffen und Panzerung

Waffen und Panzerung werden an einer Zugmaschine dort angebracht, wo sie auch bei normalen Fahrzeugen angebracht werden. Eine Zugmaschine kann mit einem Geschützturm beliebiger Größe ausgestattet werden.

2. Anhänger

Ein Halbanhänger hat hinten 8 Räder; ein "Voll"anhänger hat hinten 8 Räder und 2 oder 4 Räder vorne. Die Vorderräder an einem Anhänger sind an das Lenksystem der Zugmaschine angeschlossen, um das Manövrieren zu ermöglichen. Wenn der Anhänger abgehängt wird (absichtlich oder zufällig), werden die Vorderräder des Anhängers automatisch in einer Geradeausstellung blockiert. Dies ermöglicht es dem Anhänger, frei zu rollen, falls notwendig.

Jeder Anhänger muß eine Karosserie und einen Kupplungshaken haben. Panzerung ist nicht notwendig, könnte aber ganz nützlich sein. Anhänger können außerdem mit Radschützern, Waffen und anderem Zubehör ausgerüstet werden.

Anhänger	Preis	Gewicht	Platz(RE)
40 Fuß Tieflader	\$3.000	2.000	50*
40 Fuß Container	\$6.000	3.000	80
40 Fuß Kühlwagen	\$10.000	3.500	75
40 Fuß Tankwagen	\$16.000	5.000	60
40 Fuß Kipper	\$11.000	6.000	70

Anhänger haben kein zulässiges Gesamtgewicht, weil das zulässige Gesamtgewicht eines Trucks durch das Triebwerk der Zugmaschine bestimmt wird.

* Wie bei den Pritschenaufbauten ist der verfügbare Platz ein ungefährer Wert. Es werden die Regeln benutzt, die für Pritschenaufbauten gelten (siehe Abschnitt IX, *zehnrädrige Lkws*), und zwar mit folgenden Abwandlungen: Für jeweils 10 volle RE über 50 RE Fracht fällt die Fracht in 1 von 6 Fällen vom Anhänger, und bei einem derartigen Unglück bleiben 3W Fracht auf dem Anhänger.

Ein Tieflader hat weder ein Dach noch Seiten. Er kann mit einem kleinen gepanzerten Kasten mit höchstens 6 RE Platz für Defensivwaffen ausgerüstet werden. Der Kasten ist an den üblichen sechs Stellen gepanzert, und die Panzerung kostet \$11 und wiegt 5 Pfund pro Punkt. Sie kann gegen den üblichen Aufpreis Feuerfest, Reflektierend oder Feuerfest Reflektierend gemacht werden.

Mit einem Kipper verhält es sich genauso wie mit einem Kipperaufleger, aber als Anhänger kann der Kipper 10 RE mit Waffen ausfüllen.

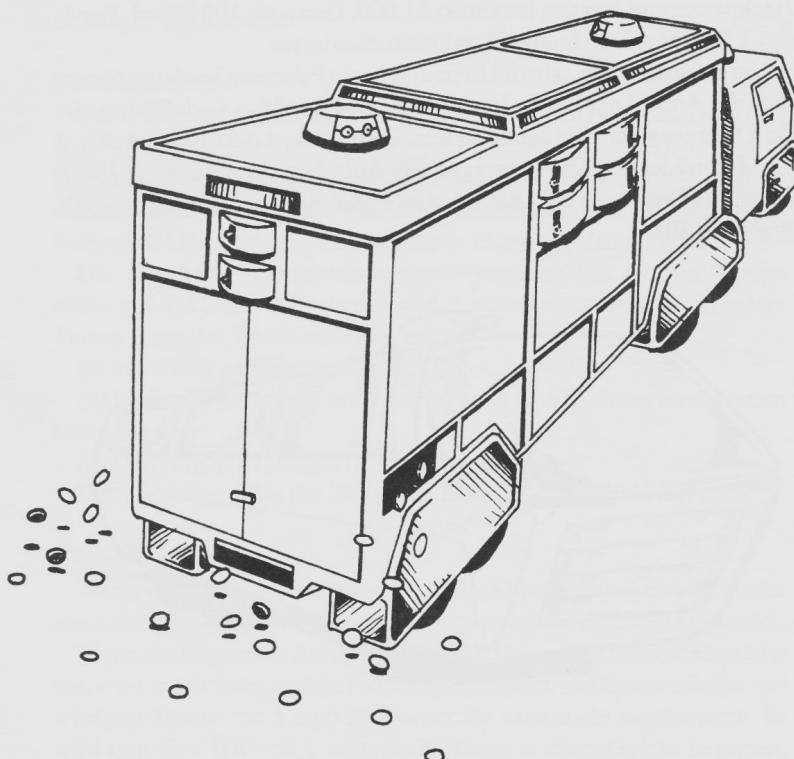
Ein Tanker muß an jeder Position mindestens 20 Panzerungspunkte haben, genauso wie der Tankeraufleger bei den zehnrädrigen Lkws.

Panzerung

Die großen Anhänger werden an zehn Positionen gepanzert. Die zehn Positionen sind: Bug, Heck, Bug rechts, Bug links, Heck rechts, Heck links, Bug Dach, Heck Dach, Bug Unterboden, Heck Unterboden. Im wesentlichen sind die vier "langen" Seiten jeweils in zwei Hälften geteilt (für nähere Einzelheiten siehe "Kampf" weiter unten in diesem Abschnitt). Die Panzerung kostet für jeden Anhänger \$40 pro Punkt und wiegt 18 Pfund. Feuerfeste Panzerung kostet \$80 und wiegt 18 Pfund pro Punkt. Reflektierende Panzerung kostet \$44 und wiegt 19,8 Pfund und Feuerfeste Reflektierende Panzerung kostet \$100 und wiegt 19,8 Pfund pro Punkt.

Reifen

Anhänger fahren mit denselben Reifen wie zehnrädrige Lkws. Ein Halbanhänger muß 8 Reifen desselben Typs an der hinteren Hälfte des Anhängers haben; auf jeder Seite befinden sich zwei Paare. (Wenn von der Seite darauf geschossen wird, nimmt immer zuerst der äußere Reifen Schaden.) Ein Vollanhänger hat zwei weitere (einen auf jeder Seite) oder vier weitere (ein Paar auf jeder Seite) an seinem vorderen Ende. Halbanhänger haben Stützen, die ausgeklappt werden, wenn sie nicht an eine Zugmaschine angekuppelt sind. Diese Stützen haben je 5 SP,



können aber nur angegriffen werden, wenn der Anhänger darauf ruht, und der Trefferwurf für einen Schuß auf sie wird mit -5 modifiziert.

Kupplungshaken

Der Kupplungshaken paßt in den Sattel der Zugmaschine und verbindet die beiden. Jeder Anhänger muß genau einen Kupplungshaken haben. Im Kampf kann nicht darauf geschossen werden, aber er kann freiwillig (siehe "Explosivkupplungshaken" weiter unten) oder durch einen Unfall zerstört werden. Es gibt drei Arten von Kupplungshaken.

Standardkupplungshaken: Kostet \$100, kein Platz, kein Gewicht. Kann nur von außen gelöst werden - ein Vorgang, der ungefähr 5 Minuten dauert.

Explosivkupplungshaken: Kostet \$500, kein Gewicht, kein Platz. Arbeitet in jeder Hinsicht wie ein Standardkupplungshaken, kann aber im Notfall aus dem Kabineneinheit heraus zur Explosion gebracht werden (was als Schußaktion zählt). Dadurch wird der Anhänger sofort abgehängt (siehe "Lose Anhänger", unten). Der Kupplungshaken muß erneuert werden, bevor der Anhänger wieder an eine Zugmaschine angehängt werden kann (vorausgesetzt, der Anhänger überlebt überhaupt).

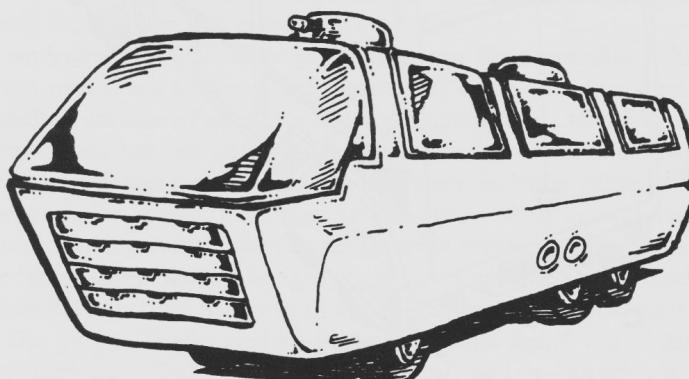
Schnellöffnender Kupplungshaken: Kostet \$1.000, kein Gewicht, kein Platz. Arbeitet wie ein Explosivkupplungshaken, zerstört sich aber nicht, wenn er aktiviert wird. Der Anhänger kann daher wieder angehängt werden (wenn er nach dem Abhängen keinen Unfall erleidet). Es dauert ungefähr 30 Minuten, einen Anhänger mit einem schnellöffnenden Kupplungshaken wieder anzuhängen.

Rampen

Auf Tiefladern (und gelegentlich auch in Containern) können Fahrampen eingebaut werden, so daß kleine Fahrzeuge hinauffahren können. Der Preis für einen Satz von 2 Rampen beträgt \$300. Das Gewicht beträgt 200 Pfund; die Rampen benötigen keinen Extraplatz. Die Rampen sind erst dann zerstört, wenn der Anhänger ein Wrack ist.

In einen Container (oder Bus) kann eine Sturmrampe eingebaut werden, um es Menschen, Motorrädern, Trikes oder Wagen der Subkompaktklasse zu ermöglichen, schnell hinein und heraus zu kommen. Im wesentlichen handelt es sich dabei um eine Extratur im Heck, die volle 2 Kästchen breit ist. Sie kann in jeder Phase heruntergelassen werden, aber es dauert eine volle Sekunde (10 Phasen) lang, sie wieder hochzuziehen. Da sich die gesamte Heckpanzerung an der Sturmrampe befindet, ist das Innere des Anhängers entblößt, während die Rampe herabgelassen ist. Die Rampe ist erst dann zerstört, wenn die gesamte Heckpanzerung zerstört ist. Preis: \$1.000. Gewicht: 100 Pfund. Benötigt 1 RE für den Öffnungs-/Schließmechanismus.

Um zu bestimmen, wieviel Frachtraum ein Fahrzeug benötigt, nimmt man die Anzahl der RE an Innenraum (einschließlich Ladefläche), die dem Fahrzeug zur Verfügung stehen. Dann addiert man 10 für Autos, 4 für Motorräder und 2 für Beiwagen. Ein Auto der Luxusklasse mit 19 RE belegt als Fracht 29 RE. Ein schweres Motorrad mit 7 RE belegt als Fracht 11 RE.



Besatzung

Anhänger haben keine Fahrer. Platz für Schützen und Fahrgäste ist in einem Anhänger vorhanden. Jeder Schütze benötigt 2 RE; jeder Fahrgäst benötigt ebenfalls 2 RE.

Waffen

So wie es für die Panzerung 10 Positionen gibt, so können auch Waffen und Geschütztürme an einem Anhänger auf 10 Positionen angebracht werden. Wenn der Anhänger 2 Geschütztürme hat (einen auf dem vorderen Dach, einen auf dem hinteren Dach), muß einer höher sein als der andere - der Feuerbereich des höherliegenden beträgt 360 Grad, der tieferliegende kann nicht in die Richtung des höherliegenden schießen. Es liegt am Spielleiter, über eventuelle Streitigkeiten, was der tieferliegende Turm treffen kann und was nicht, zu entscheiden.

Andere Einschränkungen:

Tieflader dürfen keine Geschütztürme haben.

Tanker haben *normalerweise* keine Geschütztürme. (Es ist sehr selten, daß Tanker überhaupt Waffen haben, sieht man einmal von Defensivvorrichtungen im Heck (hinter dem Tank) und von Splittergranaten ab.)

An der vorderen Hälfte des Anhängers dürfen keine auslegenden Waffen angebracht werden.

Kein Anhänger darf eine Waffe haben, die in Bugrichtung schießt (außer denen in Geschütztürmen).

3. Busse

Manche Busse sind hauptsächlich auf Verteidigung ausgelegt und werden von schwerbewaffneten Motorrädern oder Autos eskortiert. Andere haben mehr als genug Waffen, um auf sich selber aufpassen zu können.

Karosserie

Ein kompletter Bus hat eine Karosserie, ein Triebwerk, zehn Reifen, Panzerung und (wahrscheinlich) Waffen. Er kann ein verstärktes Fahrgestell, Radschützer und anderes Zubehör haben. Praktisch alle Busse haben ein großes Fahrgastabteil - Busse haben den Zweck, Fahrgäste zu befördern und zu schützen, nicht den, sich zu duellieren.

Bus	Preis	Gewicht	GesGew.	Platz(RE)
30 Fuß Karos.	\$5.000	4.000	16.000	45
40 Fuß Karos.	\$7.000	5.500	21.000	60

Die Möglichkeiten für Stärke des Fahrgestells, Triebwerk und Aufhängung entsprechen denen für eine Zugmaschine. Die Handling-klasse für einen Bus beträgt 1. Busse müssen 10 Reifen haben - zwei Vorderreifen und zwei Paar Hinterreifen an jeder Seite. Es kann jeder Truckreifen benutzt werden, aber alle 10 Reifen müssen von derselben Sorte sein. Radschützer (bis zu drei Stück pro Seite) können benutzt werden, ohne daß die HK sinkt.

Panzerung

Busse sind wie Anhänger sehr lang und haben zehn Positionen, die gepanzert werden müssen. Busse können mit jeder Panzerungssorte gepanzert werden, aber die verschiedenen Sorten können nicht kombiniert werden.

Bus	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
30 Fuß Bus	35/17	70/17	38,5/18,7	87,5/18,7
40 Fuß Bus	40/18	80/18	44/19,8	100/19,8

Besatzung

Busse sind für die Beförderung von Fahrgästen konzipiert. Wie bei Kleinbussen muß Platz für Gepäck und zwischen den Sitzen veranschlagt werden - es gelten 2 RE und 200 Pfund pro Fahrgast. Luxusvarianten und Besatzungspositionen entsprechen denen bei Kleinbussen.

Waffen

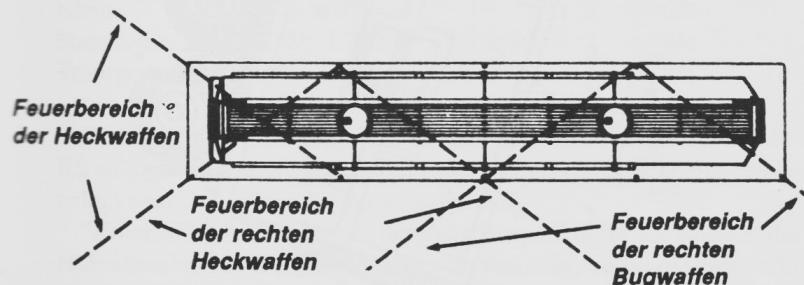
Waffen können an den vorderen und hinteren Hälften der Längsseiten eines Busspielsteins angebracht werden. Ein Bus kann mit zwei Geschütztürmen ausgerüstet werden, aber einer der beiden muß als höherliegend gekennzeichnet werden, so daß er über den anderen hinwegschießen kann. Ausgelegte Waffen können nicht an der vorderen Hälfte des Busses angebracht werden.

4. Kampf

Geschütztürme auf Zugmaschinen, Anhängern und Bussen unterliegen denselben Beschränkungen wie Geschütztürme auf zehnrädrigen Lkws.

Man beachte, daß der Sattel eines Trucks nicht gepanzert ist und von einem Gegner mit einem Modifikator von -6 aufs Korn genommen werden kann, der eine Sichtlinie zu dem schwarzen Punkt auf dem Spielstein hat, unabhängig davon, ob ein Anhänger angehängt ist oder nicht. Der Sattel wird nur dann getroffen, wenn auch auf ihn gezielt worden ist.

Die Feuerbereiche für eine Zugmaschine werden auf dieselbe Weise bestimmt wie für normale Autos: Durch den Spielstein werden die Diagonalen gezogen, wodurch die vier Feuerbereiche festgelegt sind. Anhänger und Busse haben kompliziertere Feuerbereiche und benutzen zu ihrer Festlegung die schwarzen Punkte auf den Längsseiten der Spielsteine. Die Feuerbereiche sind wie folgt:



Man beachte, daß sich die seitlichen Feuerbereiche überlagern. Jeder, der einen Anhänger oder Bus von der Seite angreift und sich in beiden seitlichen Feuerbereichen befindet, kann sich ohne Abzüge die Hälfte auswählen, auf die er schießt, und muß sein Ziel genau angeben.

Eine Zugmaschine nimmt Schäden genauso wie ein Auto. Anhänger und Busse nehmen Schäden so, wie es große Autoanhänger tun (siehe Abschnitt X, *Autoanhänger*).

5. Fahren

Übergroße Fahrzeuge fahren im Prinzip wie normale Fahrzeuge. Es gibt jedoch gewisse Abwandlungen.

Handlingklasse

Übergroße Fahrzeuge sind nicht leicht zu handhaben. Die Handlingklasse einer Zugmaschine ohne Anhänger ist 0. Durch Hinzufügen eines Anhängers steigt sie auf 1. Busse haben ebenfalls HK 1. Weitere Verbesserungen der Handlingklasse können nur durch gute Reflexe in Verbindung mit dem Talent Trucker (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*) herbeigeführt werden.

Beschleunigen und Abbremsen

Große Trucks und Busse unterliegen denselben Beschleunigungsregeln wie zehnrädrige Lkws. Jeder Truck, der mit mehr als 30 mph in einem Turnus abremst, muß sofort auf Unfalltabelle 3 würfeln, und jeder Reifen erleidet 2W Schaden. Busse, die mit mehr als 30 mph in einem Turnus abbremsen, nehmen denselben Schaden an den Reifen und würfeln auf Unfalltabelle 2.

Geradeausfahren

Busse sind durch einzelne lange Spielsteine dargestellt. Dagegen besteht ein Gespann aus Zugmaschine und Anhänger aus zwei Spielsteinen - eben aus Zugmaschine und Anhänger. Beide zusammen bilden den Truck oder das Gespann. Ein Anhänger allein kann nicht beschleunigen und baut normalerweise einen Unfall, wenn er sich während der Fahrt löst (siehe unten). Eine Zugmaschine allein kann fahren; ihre Beschleunigung ist besser, aber ihre HK ist schlechter.

Wenn ein Anhängerspielstein und ein Zugmaschinenspielstein gemeinsam benutzt werden, wird der Anhänger ein Stück auf die Zugmaschine gelegt. Der schwarze Punkt vorne auf dem Anhängerspielstein stellt seinen Kupplungshaken dar. Der schwarze Punkt hinten auf dem Zugmaschinenspielstein stellt den Sattel dar. Der Kupplungshaken des Anhängers paßt in den Sattel; daher müssen die beiden Punkte am Ende eines Manövers immer genau übereinander liegen.

Busse und Trucks fahren in jeder Phase, in der es die Fahrzeige in Abhängigkeit von ihrem Tempo vorschreibt, 1 Block, ganz so wie normale Autos.

Manöver

Busse und Zugmaschinen manövriren so wie Autos, nur daß Trucks die Schnapschmuggler-Kehre nicht ausführen können. Es können die Bilder und Beschreibungen aus Abschnitt III, *Fahren*, benutzt werden. Man kann sich vorstellen, daß die Autos auf den Bildern jeweils den vordersten Block des übergroßen Fahrzeugs darstellen. Auch die Manöverschablone kann benutzt werden.

Gespanne manövriren wie Fahrzeuge mit Autoanhängern und fahren auch genauso rückwärts. Siehe die Regeln dazu in Abschnitt X, *Autoanhänger*. Am Ende eines Manövers müssen die beiden schwarzen Punkte wieder übereinander liegen. Der Winkel zwischen Zugmaschine und Anhänger darf niemals kleiner werden als 90 Grad; sollte dies doch geschehen, ist der Anhänger zu stark angewinkelt worden. Es wird mit 1W gewürfelt: Bei einer 1, 2 oder 3 bricht der Kupplungshaken, und der Anhänger ist führerlos.

Schneckentempo

Ein Truck, der ein kompliziertes Manöver auf engem Raum ausführt (z.B. einparken oder in ein befestigtes Gebiet einfahren), wird sehr langsam fahren. In der Realität fährt er vielleicht nur mit 1 mph. In diesem Spiel sind 2,5 mph das langsamste, noch praktikable Tempo. Dies wäre 1/4 Block pro Turnus, der in Phase 5 gefahren wird.

Die Geschwindigkeitsmarke eines Gespanns mit diesem Tempo sollte auf die Zeile zwischen 0 und 5 mph gelegt werden. In jedem Turnus kann der Truck wie folgt fahren:

(a) 1/4 Block geradeaus oder

(b) 1/4 Block geradeaus plus Drehung wie eine Drehung im normalen Manöver oder

(c) Drehung ohne jeder Vorwärtsbewegung.

Der Anhänger folgt der Zugmaschine nach den üblichen Regeln.

Führerlose Anhänger

Wenn ein Sattel zerschossen wird, ein Kupplungshaken bricht oder ein Anhänger absichtlich abgehängt wird, wird der Anhänger führerlos.

Wenn der führerlose Anhänger ein Vollanhänger ist, also Vorderräder hat, wird er wie jedes andere Fahrzeug behandelt. Er fährt geradeaus und wird pro Turnus um 5 mph langsamer. Er kann nicht manövriren. Es wird ihm eine HK von 1 unterstellt. Wenn er einer Gefahr begegnet, findet eine Überprüfung auf der Kontrolltabelle statt, und nach einem

XX-Ergebnis oder einem mißlungenen Kontrollwurf muß auf Unfalltabelle 2 gewürfelt werden. Solange er nicht außer Kontrolle gerät, können eventuell mitfahrende Schützen mit den Waffen des Anhängers schießen (mit Ausnahme von Laserwaffen, die das Triebwerk der Zugmaschine als Energiequelle benötigen).

Halbanhänger ohne Vorderräder bauen sofort einen Unfall, wenn sie während der Fahrt von ihrer Zugmaschine abgehängt werden. Der Bug des Anhängers schlägt auf der Erde auf, und die vordere Unterbodenpanzerung erleidet pro 10 mph Tempo beim Aufprall 1W Schaden; danach wird für den Halbanhänger sofort auf Unfalltabelle 2 gewürfelt. Wenn die Hinterräder nach diesem Wurf zufällig noch Bodenkontakt haben sollten, fährt er geradeaus weiter, wobei er in jedem Turnus um 15 mph langsamer wird und zu Beginn eines neuen Turnus nach obigen Regeln neuen Schaden erleidet, bis er steht. Seine HK ist -1. Wenn sich Schützen im Anhänger befinden, können sie ihre Waffen erst dann wieder abfeuern, wenn der Anhänger steht, und auch dann nur, wenn er richtig herum steht.

Wenn ein Halbanhänger auf den Boden aufschlägt, bricht der Kupplungshaken; daher kann er erst dann wieder an eine Zugmaschine angehängt werden, wenn der Haken erneuert worden ist.

6. Unfälle und Zusammenstöße

Für Busse und Zugmaschinen ohne Anhänger gelten dieselben Unfalltabellen wie für Autos, wenn sie außer Kontrolle geraten. Wenn ein Gespann aus welchen Gründen auch immer außer Kontrolle gerät, kommt Unfalltabelle 3 zur Anwendung.

Schutt und Hindernisse

Busse und Gespanne gehen mit Schutt und Hindernissen genauso um wie zehnrädrige Lkws. Die Gefahren auf der Straße und im Kampf, die Auswirkungen auf Busse und Gespanne haben (wie zum Beispiel der Verlust von Reifen oder Beschädigungen durch gegnerische Schüsse), sind ebenfalls identisch mit denen, die Auswirkungen auf zehnrädrige Lkws haben (siehe die Liste auf S.49).

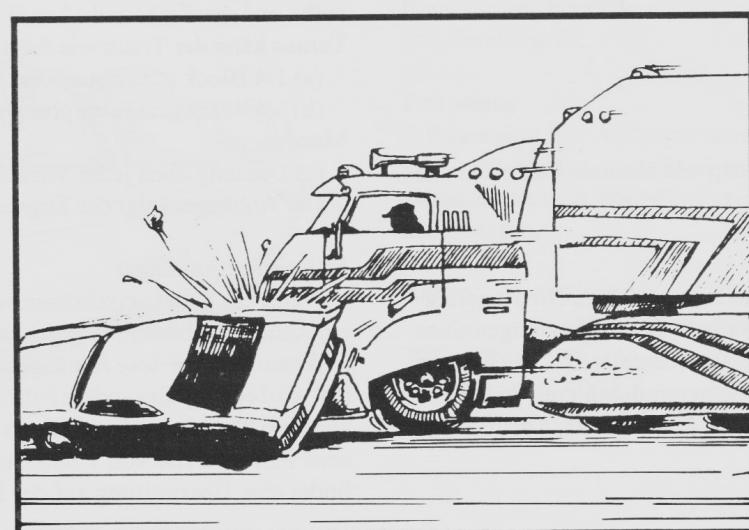
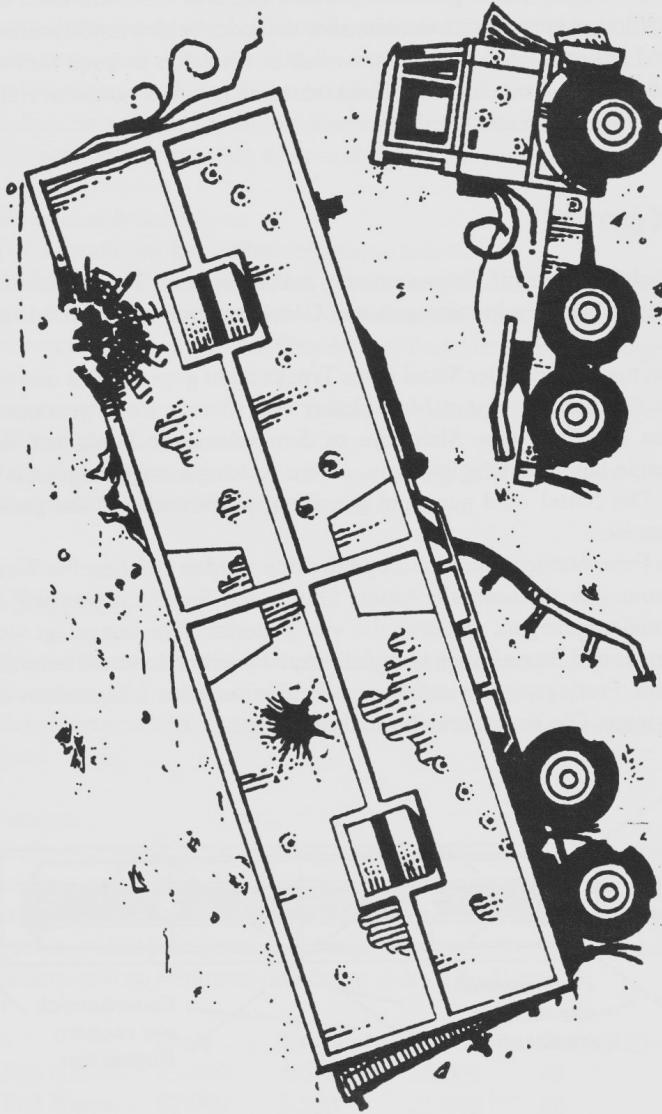
Zusammenstöße

Es wird das System für Zusammenstöße benutzt, das in Abschnitt III, *Fahren*, erläutert ist. Man beachte, wie gefährlich ein voll beladenes Gespann wegen seines hohen Schadensmodifikators selbst bei niedrigem Tempo ist.

Wenn man das vereinfachte System für Zusammenstöße benutzt, sollte man daran denken, daß Fahrzeuge mit stark unterschiedlichem Gewicht bei einem Zusammenstoß nicht gleich reagieren. Ein Fahrzeug mit einem Gewicht zwischen 10.000 und 19.999 Pfund richtet bei einem Zusammenstoß den doppelten Schaden an. Wenn das Fahrzeug zwischen 20.000 und 39.999 Pfund wiegt, wird der Schaden verdreifacht, und bei Gespannen, die zwischen 40.000 und 80.000 Pfund wiegen, wird der Schaden vervierfacht!

Niederwalzen

Gespanne und Busse können wie zehnrädrige Lkws kleinere Fahrzeuge niederwalzen. Während zehnrädrige Lkws nur Motorräder niederwalzen können, sind die großen Gespanne und Busse jedoch imstande, auch Autos der Subkompaßt- und der Kompaktklasse sowie Leichte und Mittlere Trikes niederzuwalzen. Das Niederwalzen eines Autos oder Trikes ist eine S3-Gefahr. Alle anderen Regeln entsprechen denen für zehnrädrige Lkws.



XII. HUBSCHRAUBER

Schnittig, schnell und stark, so durchziehen die Hubschrauber des Jahres 2035 die Lüfte. Für lange Strecken nicht sonderlich praktisch, sind sie doch die bevorzugten Angriffs- und Rettungsvehikel ihres Zeitalters. Schnell, wendig und manövrierfähig wie ihre Gegenstücke des zwanzigsten Jahrhunderts haben sie das Potential für starke Feuerkraft und Panzerung. Sie sind außerdem weniger sicher und widerspenstiger als Bodenfahrzeuge und zudem ziemlich teuer. Aber wenn man es sehr eilig hat oder das Ziel mit einem Bodenfahrzeug nicht zu erreichen ist, dann dürfte ein Hubschrauber genau das richtige sein.

1. Bau

Die Konstruktionsregeln für Hubschrauber sind denen für Autos sehr ähnlich. Die wesentlichen Faktoren sind auch hier Preis, Gewicht und Platz. Um einen effektiven Hubschrauber zu bauen, müssen diese Faktoren sorgfältig gegeneinander abgewogen werden.

Hubschrauber haben nur fünf Grundbestandteile: Rumpf (der auch den Rotordurchmesser festlegt), Triebwerk, Waffen, Panzerung und Zubehör. Hubschrauber haben keine veränderbaren Fahrgestelle, keine Aufhängung und keine Reifen. Das zulässige Gesamtgewicht eines Hubschraubers ist einzig und allein eine Funktion seiner Triebwerksleistung (siehe unten).

Der Rumpf

Es gibt vier verschiedene Rumpfarten. Zu beachten ist, daß die Handlinggrundklasse mit wachsender Größe des Hubschraubers sinkt.

Rumpf	Preis	Gewicht	Platz(RE)	HK	Rotor SP
Ein-Mann	\$10.000	500	13	3	3/3
Klein	\$20.000	800	19	2	5/3
Standard	\$40.000	1.200	24(+6)	2	6/4
Transport	\$80.000	2.000	24(+17)	1	8/4

Die Zahlen in Klammern unter "Platz" geben die Anzahl der Fracht-RE an. Diese RE können nicht mit anderen Hubschrauberkomponenten belegt werden (außer wie unten angegeben).

"Rotor SP" gibt die Anzahl der Schadenspunkte für die Rotoren der Hubschrauber an. Die erste Zahl gilt für den Hauptrotor, die zweite für den Stabilisierungsrotor am Heck.

Der Ein-Mann-Hubschrauber wird auch in einem "verstaufreundlichen" Format angeboten. Gegen einen Aufpreis von \$1.000 ist ein Modell zu haben, das in seine Bestandteile zerlegt werden kann. Es hat einen zusammenlegbaren Rumpf und Faltrotoren und paßt auf jede Ladefläche mit mindestens 13 RE. Das Auseinandernehmen dauert 15 Minuten, und man benötigt dafür einen Werkzeugkasten. Das Zusammensetzen dauert genau so lange (und man benötigt dafür ebenfalls einen Werkzeugkasten).

Triebwerke

Bei Hubschraubern kommt dieselbe Brennstoffzellen-Technologie zur Anwendung wie bei Autos, Trucks und Motorrädern. Hubschraubertriebwerke können jedoch nur für Hubschrauber benutzt werden - sie sind ganz speziell für die beim Fliegen auftretenden Belastungen konstruiert und für andere Arbeitsbereiche ungeeignet.

Triebwerk	Preis	Gewicht	Platz(RE)	SP	Leistung
Mini	\$10.000	2.500	8	16	5.000
Klein	\$15.000	3.000	10	20	8.000
Standard	\$20.000	3.500	13	26	14.000
Super	\$25.000	4.000	16	32	20.000

Die Beschleunigung wird bei einem Hubschrauber anders berechnet

als bei einem Auto, da ein wesentlicher Teil der Leistung dafür benötigt wird, das Fahrzeug in der Luft zu halten. Wenn die Leistung eines Hubschraubers geringer ist als sein Gewicht, ist das Triebwerk unterdimensioniert, und die Maschine hebt gar nicht erst ab. Wenn die Leistung mindestens so groß ist wie das Gewicht, aber geringer ist als das Anderthalbfache des Gewichts, hat der Hubschrauber im Geradeausflug eine Beschleunigung von 5 mph. Wenn die Leistung dem Anderthalbfachen des Gewichts oder mehr entspricht, beträgt die Beschleunigung im Geradeausflug 10 mph.

Die Höchstgeschwindigkeit eines Hubschraubers mit einem Minitriebwerk beträgt 180 mph; die anderen drei Triebwerke haben eine Höchstgeschwindigkeit von 200 mph. Diese Höchstgeschwindigkeit kann für kurze Zeit überschritten werden, und zwar durch Belastung des Triebwerks. In diesem Fall gelten dieselben Regeln wie für Autotriebwerke, bzw. für den Sinkflug (siehe unten).

Die Reichweite eines Hubschraubers mit frisch aufgeladenem Triebwerk beträgt 200 Meilen bei einer Reisegeschwindigkeit von 100 mph. Diese 200 "Leistungseinheiten" erhöhen bei geringerem Tempo den Aktionsradius; bei höherem Tempo werden sie schneller verbraucht. Die Regeln dafür, wie das Tempo die Reichweite eines Fahrzeugs beeinflußt, sind in Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*, in dem Kapitel über Triebwerke aufgeführt. Nur muß 100 mph als Ausgangstempo (bei dem der Verbrauch 10 Einheiten auf 10 Meilen beträgt) zugrunde gelegt werden. Die Tabelle muß entsprechend variiert bzw. ergänzt werden. Ein Schuß mit einem Laser verbraucht ebenfalls Einheiten - siehe an derselben Stelle. Das Aufladen des Triebwerks dauert an allen Aufladestationen und Truck Stops, die für Hubschrauber ausgerüstet sind, 10 Minuten und kostet \$250.

Panzerung

Hubschrauber müssen auf sechs Positionen gepanzert werden: Bug, Heck, links, rechts, Dach und Boden. Haupt- und Stabilisierungsrotor sind nicht durch eine Panzerung geschützt. Alle Sorten Panzerung stehen für Hubschrauber zur Verfügung, und das Kombinieren der Sorten ist nicht erlaubt.

Rumpf	Normal (\$/Gew)	FF (\$/Gew)	LR (\$/Gew)	FFLR (\$/Gew)
Ein-Mann	16/8	32/8	17,6/8,8	40/8,8
Klein	20/10	40/10	22/11	50/11
Standard	30/14	60/14	33/15,4	75/15,4
Transport	35/17	70/17	38,5/18,7	87,5/18,7

Waffen

Waffen funktionieren in Hubschraubern genauso wie in Bodenfahrzeugen. Es gibt gewisse Unterschiede in der Anbringung, in den Zielmethoden usw., aber alle Waffen, die Bodenfahrzeuge zur Verfügung stehen, kommen auch für Hubschrauber in Frage. (Zwei Waffen - Bomben und Splitterbomben - können nur von Hubschraubern benutzt werden.) Man beachte, daß auszulegende Waffen nicht sonderlich effektiv sind. Farbsprüher und Nebelwerfer funktionieren ganz normal, aber ein Hubschrauber darf sich höchstens 7 1/2 Fuß - 1/2 Block im Spielmaßstab - über dem Boden befinden, wenn Öldüsen, Spikeleger und Minenleger noch funktionieren sollen; über dieser Höhe verteilen sich Öl, Spikes und Minen zu sehr, um noch wirkungsvoll sein zu können.

Waffen können am Bug, am Heck, an den Seiten und am Boden angebracht werden. Geschütztürme können nur am Boden angebracht werden. Ein Geschützturm kann wie eine links, rechts, vorne oder hinten angebrachte Waffe schießen und ist durch die Bodenpanzerung geschützt. Für an der Seite und am Boden angebrachte Waffen kann Frachtraum benutzt werden. Für im Heck angebrachte Waffen muß

Frachtraum benutzt werden, wenn der Hubschrauberrumpf Frachtraum hat.

Die Feuerbereiche müssen unter dem Aspekt der Dreidimensionalität betrachtet werden - siehe "Kampf", unten, für eine ausführliche Erklärung.

Zubehör

Für Hubschrauber ist ein breites Spektrum an Spezialausrüstung erhältlich. Beinahe jedes in Abschnitt VII, *Fahrzeugkonstruktion*, aufgeführte Zubehör kann auch in einen Hubschrauber eingebaut werden - mit einigen offensichtlichen Ausnahmen wie Radschützer. Es folgt eine Liste von Zubehör, das *nur* für Hubschrauber Anwendung finden kann.

Winde: 1 RE, 100 Pfd., \$500, 1 SP. Winden sind Vorrichtungen, mit denen Fracht und Personen mit starken Drahtseilen an Bord gezogen werden können. Sie müssen an einer Seite mit einer Tür (oder im Boden, wenn der Hubschrauber ein Bombenluk hat) angebracht werden und können nur benutzt werden, wenn diese Tür offen ist. Das Gerät besteht aus einer drehbaren Trommel und einem 90 Fuß (6 Blöcke) langen Seil. Das Gerät kann eine Belastung von 4.000 Pfund verkraften. Das Seil kann problemlos mit einem Tempo von 1 Block/Sekunde abgewickelt werden; wenn das angehängte Gewicht kleiner ist als 1.000 Pfund, kann das Seil mit einem Tempo von 1 Block/Sekunde aufgewickelt werden; wenn die Anhängelast 1.000 bis 1.999 Pfund beträgt, wird es mit einem Tempo von 1/2 Block/Sekunde aufgewickelt, und wenn die Anhängelast 2.000 Pfund und mehr beträgt, wird 1/4 Block pro Sekunde aufgewickelt. Es bedarf einer Person und 3 Sekunden (6 Sekunden falls es sich um ein Fahrzeugs oder einen ähnlich großen Gegenstand handelt), um das Seil an dem fraglichen Objekt zu befestigen. Beispiel: Von einem schwelbenden Hubschrauber kann ein Besatzungsmitglied in 6 Sekunden 90 Fuß heruntergelassen werden. Dieses Besatzungsmitglied braucht weitere 3 Sekunden, um das Seil an einer anderen Figur zu befestigen, die gerettet werden soll, und danach benötigt der Windenmechanismus weitere 6 Sekunden, um beide hinaufzuziehen. Wenn das Besatzungsmitglied das Seil zum Beispiel an einem schweren Motorrad befestigt, wird es länger dauern.

Das Windenseil kann nur von Waffen getroffen werden, die "flächen-deckend" schießen können (das heißt, MGs, Flammenwerfer und Laser). Unter diesen Umständen hat es 10 SP, und der Trefferwurf für das Seil wird mit -8 modifiziert.

Persönlicher Fallschirm: Nimmt den Platz von 2 Granaten ein, 20 Pfd. als Fracht, \$200, 4 SP. Fallschirme werden benutzt, wenn Menschen aus Flugzeugen springen. (Eine Figur springt hinaus, indem der Spielstein auf ein Kästchen gezogen wird, das keinen Boden hat - das heißt, sie geht durch die Tür oder durch das Bombenluk.) Das Thema Fallgeschwindigkeit wird später angesprochen, aber ein Fallschirm öffnet sich nur dann rechtzeitig, um eine Figur zu retten, wenn sie aus einer Höhe von mindestens 20 Blöcken abspringt. Der Fallschirm öffnet sich nach 16 Blöcken freiem Fall, bremst den Fall während der nächsten 4 Blöcke ab und verhält sich danach genauso wie ein Drachen (siehe "Kuriositäten" weiter unten). Ein offener Fallschirm kann nur von einem Flammenwerfer beschädigt werden, wobei der Trefferwurf wegen der Größe des Fallschirms allerdings mit +3 modifiziert wird.

Fahrzeugfallschirme: 3 RE, 150 Pfd., \$1.500, 4 SP. Fahrzeugfallschirme funktionieren genauso wie normale Fallschirme, werden aber benutzt, wenn große Kisten mit Versorgungsgütern oder sogar Fahrzeuge abgeworfen werden. An einem Fahrzeugfallschirm können Fahrzeuge mit einem Gewicht bis zu 2.000 Pfund abgeworfen werden. Der Abwurf muß aus einer Höhe von mindestens 30 Blöcken erfolgen; der Fallschirm öffnet sich nach 20 Blöcken freien Falls und verhält sich nach weiteren 10 Blöcken wie ein Drachen. Fahrzeugfallschirme können von Flammenwerfern getroffen werden, wobei der Trefferwurf mit +4 modifiziert wird.

Kufen: Kein Gewicht, kein Platz, keine Kosten. Kufen gehören zur Standardausrüstung eines Hubschraubers; alle Hubschrauber haben ein Paar Kufen, um darauf zu landen. Der Trefferwurf auf eine Kufe wird mit -8 modifiziert, und die Anzahl der SP einer Kufe ist unterschiedlich:

8 SP pro Kufe bei einem Ein-Mann- oder Kleinen Hubschrauber, je 12 SP bei einem Standard- oder Transporthubschrauber.

Kufenträgen: Kein Platz, 25 Pfd., \$300, 2 SP. Kufenträgen sind mannshohe Zylinder, die an den Kufen eines Hubschraubers angebracht werden, um den Transports zusätzlicher Personen zu ermöglichen. Jede Kufentrage gibt dem Hubschrauber 1 RE zusätzlich an Platz, aber dieser Platz kann nicht für die Unterbringung von Waffen benutzt werden. Kufenträgen sind nicht gepanzert und daher ungeschützt; man zielt auf sie wie auf Fußgänger (Trefferwurf wird mit 3 modifiziert).

Schwimmer: Kein Platz, 50 Pfd., \$500, 7 SP. Schwimmer sind Kufenuntersätze, die es einem Hubschrauber ermöglichen, auf dem Wasser zu landen. Wenn einer oder beide Schwimmer zerstört werden, hat ein Hubschrauber, der auf dem Wasser gelandet ist, nur drei Turnusse Zeit, um wieder abzuheben - danach ist er zu tief im Wasser versunken, um sich noch daraus befreien zu können; nach weiteren 10 Turnussen ist er vollständig unter Wasser. Der Trefferwurf auf einen Schwimmer wird mit -3 modifiziert.

Bombenluk: 1 RE, 100 Pfd., \$1.000. Bombenluk sind im Boden angebrachte Türen, durch die große Ausrüstungsgegenstände abgeworfen werden können. (Man beachte, daß ein Hubschrauber kein Bombenluk haben muß, um Bomben einsetzen zu können. Bomben können auch außen am Hubschrauber befestigt werden oder jeweils ihre eigene kleine Tür haben, die nur für diese Bombe benutzt wird.) Die Türen eines Bombenlucks sind faktisch die Bodenpanzerung des Hubschraubers; wenn sie geöffnet sind, hat der Hubschrauber im Prinzip keine Bodenpanzerung mehr. Die Türen des Bombenlucks werden geöffnet, indem ein Besatzungsmitglied des Hubschraubers den Mechanismus aktiviert (was als Schubaktion zählt); am Ende des nächsten Turnus sind die Türen geöffnet. Dieselbe Abfolge wird zum Schließen des Luks benutzt.

2. Fliegen

Fliegen ist mannigfaltiger als Fahren - ein Hubschrauber bewegt sich in drei Dimensionen anstatt in zweien. Für jeden Hubschrauber muß auf einem Stück Papier die jeweilige Höhe vermerkt werden, die im Maßstab des Spiels nach Viertelblöcken gemessen wird. Diese Höhe gibt an, wo sich der Boden eines Hubschraubers zu einem bestimmten Zeitpunkt befindet ("0" bedeutet auf der Erde).

Beschleunigen und Abbremsen

Ein schwelbender Hubschrauber (das heißt einer, der nicht versucht seine Höhe nach oben *oder* unten zu verändern), zieht genau wie Bodenfahrzeuge entsprechend seinem Tempo 1 Block pro 10 mph pro Turnus. Hubschrauber beschleunigen im Gerdeausflug wie Autos: Zu Beginn eines Turnus wird durch das Verschieben der Marke auf dem Datenblatt das neue Tempo festgelegt, dann wird der Hubschrauber in den durch das Tempo festgelegten Phasen gezogen. Hubschrauber haben einen von zwei Beschleunigungswerten: 5 oder 10 mph. Ein Hubschrauber kann im Sinkflug (siehe unten) schneller beschleunigen.

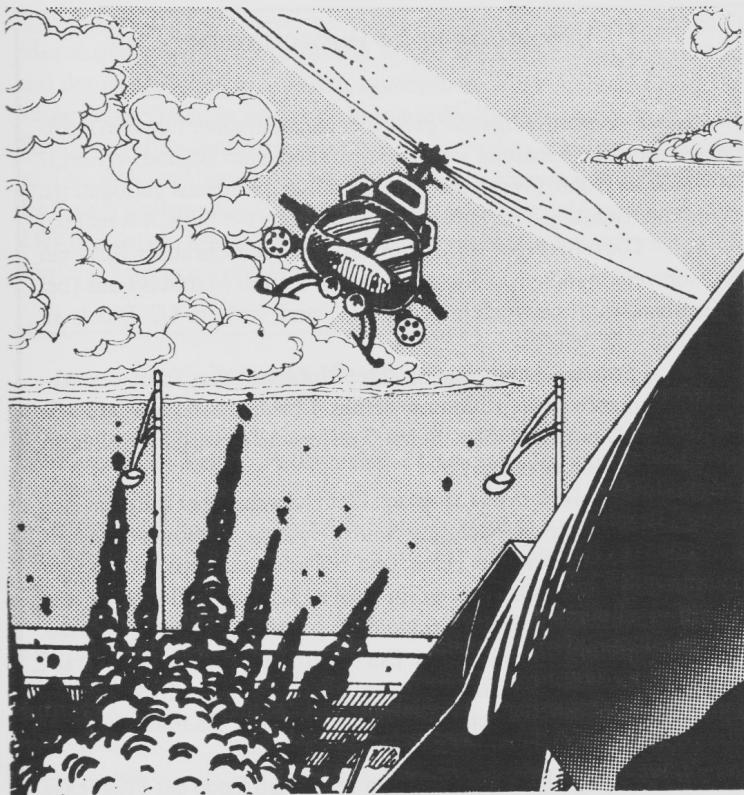
Wenn ein Hubschrauber schneller als 200 mph fliegt - durch Überlastung des Triebwerks oder durch Höhenverlust - zieht man von seinem Tempo 100 mph ab und richtet sich dann nach dieser Zeile auf der Fahrtabelle, wobei der Hubschrauber dann in jeder Phase 1 Block mehr fliegt als angegeben.

Ein Hubschrauber, der 240 mph fliegt, würde 2 Blöcke in Phase 1 ziehen, 3 Blöcke in Phase 2, 2 Blöcke in Phase 3, 3 Blöcke in Phase 4, usw.

Ein Hubschrauber kann pro Turnus problemlos um 5 oder 10 mph abbremsen. Er kann auch mit 15 mph pro Turnus abbremsen, wobei aber sofort auf der Unfalltabelle für Hubschrauber (siehe unten) gewürfelt werden muß.

Steigflug und Sinkflug

Im Steigflug opfert ein Hubschrauber 1/2 Block seiner Vorwärtsbewegung, um 1/4 Block zu steigen. Das bedeutet, ein Hubschrauber, der



in einer Phase ein Zugpotential von 2 Blöcke hat, kann statt dessen auch 1 1/2 Blöcke vorwärts ziehen und 1/4 Block steigen oder 1 Block vorwärts ziehen und 1/2 Block steigen. Ein Hubschrauber darf nicht mehr als 1/2 Block pro Turnus steigen. Um senkrecht aufzusteigen, sollte ein Hubschrauber sein Tempo auf 10 mph festsetzen und diesen 1 Block Vorwärtsbewegung in 1/2 Block Steigflug pro Turnus umwandeln.

Um vom Boden abzuheben, muß ein Hubschrauber (a) drei Turnusse lang mit Aufwärmten verbringen, wobei die Rotoren auf Fluggeschwindigkeit gebracht werden; (b) einen Turnus lang Tempo 0 einstellen, um das Abheben einzuleiten; und (c) entsprechend der Beschleunigung auf 5 oder 10 mph gehen, um dann abzuheben. Wenn die Beschleunigung 5 mph beträgt, kann der Hubschrauber im ersten Turnus nur 1/4 Block steigen. Wenn die Beschleunigung 10 mph beträgt, kann er im ersten Turnus entweder 1/2 Block steigen oder 1/4 Block steigen und 1/2 Block vorwärts ziehen. Ein Hubschrauber am Boden - dessen Triebwerk jedoch nicht abgestellt ist - kann in Bereitschaft bleiben und benötigt nur die Sekunde mit Tempo 0 unter (b), bevor ein abheben möglich ist.

Ein Hubschrauber kann durch den Sinkflug schneller beschleunigen. Ein zu steiler Sinkflug kann katastrophale Folgen haben, aber ein leichtes Absinken kann das Tempo eines Hubschraubers gefahrlos erhöhen. Ein Hubschrauber muß eine volle Sekunde im Sinkflug verbringen, wobei er so viele Blöcke zieht, wie es sein derzeitiges Tempo vorschreibt. Der Spieler gibt an, wieviel Höhe der Hubschrauber innerhalb gewisser Grenzen (siehe unten) in einem Turnus verliert. Für jeden halben Block Höhenverlust gewinnt der Hubschrauber in der Beschleunigungsphase des nächsten Turnus 5 mph an Tempo.

Ein Hubschrauber muß in den Sinkflug hinein beschleunigen - der Pilot kann nicht einfach vom Geradeausflug zu einem Sinkflug von 60 Fuß überwechseln und 40 mph an Tempo gewinnen, und das alles noch in einer Sekunde. Ein Hubschrauber kann im Sinkflug zusätzlich zu seiner normalen Beschleunigung pro Turnus 10 mph an Tempo gewinnen. Dabei ist zu notieren, wieviel Tempo durch Sinkflug gewonnen wird, da dies ausgeglichen werden muß, wenn der Sinkflug abgefangen werden soll.

Ein Hubschrauber wird abgefangen, indem er einen Teil seines Tempos für das Gewinnen von Höhe benutzt - 1/2 Block Vorwärtsbewegung entspricht 1/4 Block Höhe. Ein Hubschrauber, der durch den Sinkflug an Tempo gewonnen hat, muß jedoch die Sinkrate ausgleichen, bevor er wieder anfangen kann zu steigen. Die Sinkrate wird für jeden

halben Block "Steigflug" um 5 mph verringert. Anmerkung: Das Vorwärstempo verringert sich, wenn ein Hubschrauber abgefangen wird.

Zum Beispiel hat ein Hubschrauber durch Sinkflug 35 mph an Tempo gewonnen, und dabei 3 1/2 Blöcke an Höhe pro Sekunde einbüßt. Jetzt will der Pilot den Hubschrauber abfangen. Aber er kann nicht einfach "aufhören zu sinken" - er muß "Höhe gewinnen", um den Sinkflug auszugleichen. Das Ausgleichen der 3 1/2 Blöcke in einer Sekunde würde den Hubschrauber zu sehr belasten und ihn auseinanderreißen. Ein Spieler mit einem Hubschrauber im Sinkflug kann nur 1 Block Vorwärtsbewegung pro Turnus für das Gewinnen an Höhe verwenden - folglich sinkt der Hubschrauber am Ende der ersten Sekunde noch mit 30 mph, mit 25 mph am Ende der zweiten Sekunde, mit 20 mph am Ende der dritten Sekunde usw., bis er am Ende des siebten Turnusses wieder geradeaus fliegt.

Ein Hubschrauber kann pro Turnus 1/2 Block an Höhe verlieren, ohne daß dies als Sinkflug gilt. Dieser Höhenverlust beeinflußt das Tempo des Hubschraubers überhaupt nicht.

Manöver

Was die Spielmechanismen anbelangt, so unterscheidet sich das Manövrieren von Hubschraubern nicht vom Manövrieren von Autos. In jeder Flugphase kann ein Spieler ein Manöver mit dem Hubschrauber ausführen. Jedes Manöver hat einen Schwierigkeitsgrad, der die HK des Hubschraubers in diesem Turnus verringert.

Die Handlinggrundklasse eines Hubschraubers wird durch seine Größe bestimmt und vom Reflexwurf des Piloten modifiziert, der wiederum durch die Talentstufe des Piloten modifiziert wird. Bei Pilot +1 wird 1 zum Wurf addiert, bei Pilot +2 werden 2 addiert, usw. Ohne das Talent Pilot, kann eine Figur einen Hubschrauber kaum starten, geschweige denn ihn fliegen. Die Handlinggrundklasse des Hubschraubers plus Bonus durch das Pilotentalent legt den Betrag fest, um den der Handlingstatus des Hubschraubers zu Beginn eines Turnus heraufgesetzt wird. Es handelt sich hierbei um dasselbe System, das auch für Autos benutzt wird. Für eine eingehendere Beschreibung siehe Abschnitt IV, *Fahren*.

Ein Hubschrauber kann folgende Manöver ausführen (siehe auch untenstehende Abbildung):

Geradeausflug: Dies kann auch im Sinkflug oder Steigflug geschehen. Die HK wird dadurch nicht verändert.

Sinkflug: Ein S1-Manöver in jeder Phase, in der der Hubschrauber 2 Blöcke oder mehr vorwärts fliegt.

Koordinierte Wendung: Entspricht einer "Richtungsänderung" für Autos und ist ein S1-Manöver.

Abschwenken: Entspricht einer "Kurve" für Autos (siehe Abbildung) und ist ein S3-Manöver. Wenn ein Hubschrauber in einer Phase 2 Blöcke fliegt, findet das Abschwenken im Verlauf des zweiten Blocks statt.

Verlagern: Entspricht dem "Driften" für Autos und ist ein S1-Manöver.

Driften: Entspricht dem "Starken Driften" für Autos und ist ein S3-Manöver (siehe Abbildung).

Rotieren: Ein S2-Manöver und eine schnelle Methode, eine Drehung um 180 Grad auszuführen (siehe Abbildung). Das Manöver kann nur ausgeführt werden, wenn der Hubschrauber mit einem Tempo von 20 mph oder weniger fliegt. In jeder Flugphase wird der Hubschrauber in die Richtung gezogen, in die er ursprünglich geflogen ist, dabei aber zusätzlich um 90 Grad gedreht. Nach Beendigung zweier Phasen hat er seine Flugrichtung um 180 Grad geändert (siehe auch *Rückwärtsfliegen*, unten). Hubschrauber mit einem Tempo von 0 oder 5 mph können ebenfalls rotieren, indem sie sich in jeder Phase um 90 Grad drehen.

Rückwärtsfliegen: Rückwärtsfliegen ist kaum mit taktischen Vorteilen verbunden, sieht man einmal von Situationen ab, die genauestes Manövrieren erfordern, wie zum Beispiel ein Abheben unter ungünstlichen Umständen. Ein Hubschrauber kann mit einem Tempo von bis zu 20 mph rückwärts fliegen; ein Hubschrauber, der rückwärts fliegt, kann die oben beschriebenen Manöver mit +S1 bei 5 oder 10 mph und +S2 bei

15 oder 20 mph Tempo ausführen.

Andere Manöver kann ein Hubschrauber nicht ausführen. Engere Manöver würden einen Hubschrauber einer zu starken Belastung unterwerfen und ihn auseinanderreißen.

Für Hubschrauber werden Überprüfungen auf der Kontrolltabelle auf dieselbe Weise wie bei den anderen Fahrzeugen vorgenommen. Der Handlingstatus wird mit dem augenblicklichen Tempo gekreuzt. Wenn ein Kontrollwurf erforderlich ist, wird gewürfelt. Wenn der Hubschrauber außer Kontrolle gerät, wird auf der Unfalltabelle für Hubschrauber gewürfelt, wobei der dem Tempo entsprechende Modifikator zum Wurf zu addieren ist.

Gefahren

Gefahren machen sich sofort in dem Moment bemerkbar, in dem sie auftreten, und verringern den Handlingstatus des Hubschraubers.

Einige Gefahren:

Zusammenstoß mit einem anderen Flugzeug oder Fahrzeug: S4

Gegnerisches Feuer, Schaden 1-5 Punkte: S1

Gegnerisches Feuer, Schaden 6-9 Punkte: S2

Gegnerisches Feuer, Schaden 10 Punkte oder mehr: S3

Stabilisierungsrotor setzt aus oder wird zerstört: S4

Pilot verletzt oder getötet: S2

Unfälle

Bei einem Hubschrauber gibt es zwei Unfallmöglichkeiten: Eine davon besteht darin, daß der Hubschrauber außer Kontrolle gerät, die andere darin, mit etwas zusammenzustoßen (sowohl im Flug als auch bei einem Absturz). Die Unfalltabelle für Hubschrauber bezieht sich auf die erste Möglichkeit. (Natürlich führt es über kurz oder lang zum Absturz, wenn der Pilot die Kontrolle über den Hubschrauber nicht wiederlangt.)

Unfalltabelle für Hubschrauber

-1, 0, 1 - *Unfreiwilliges Driften*: Der Hubschrauber führt ein Driftmanöver in die Richtung aus, in die er manövriert ist, und verliert 1/4 Block an Höhe. (Wenn der Hubschrauber geradeaus geflogen ist, wird die Richtung des Driftens ausgewürfelt: 1-3 links, 4-6 rechts.)

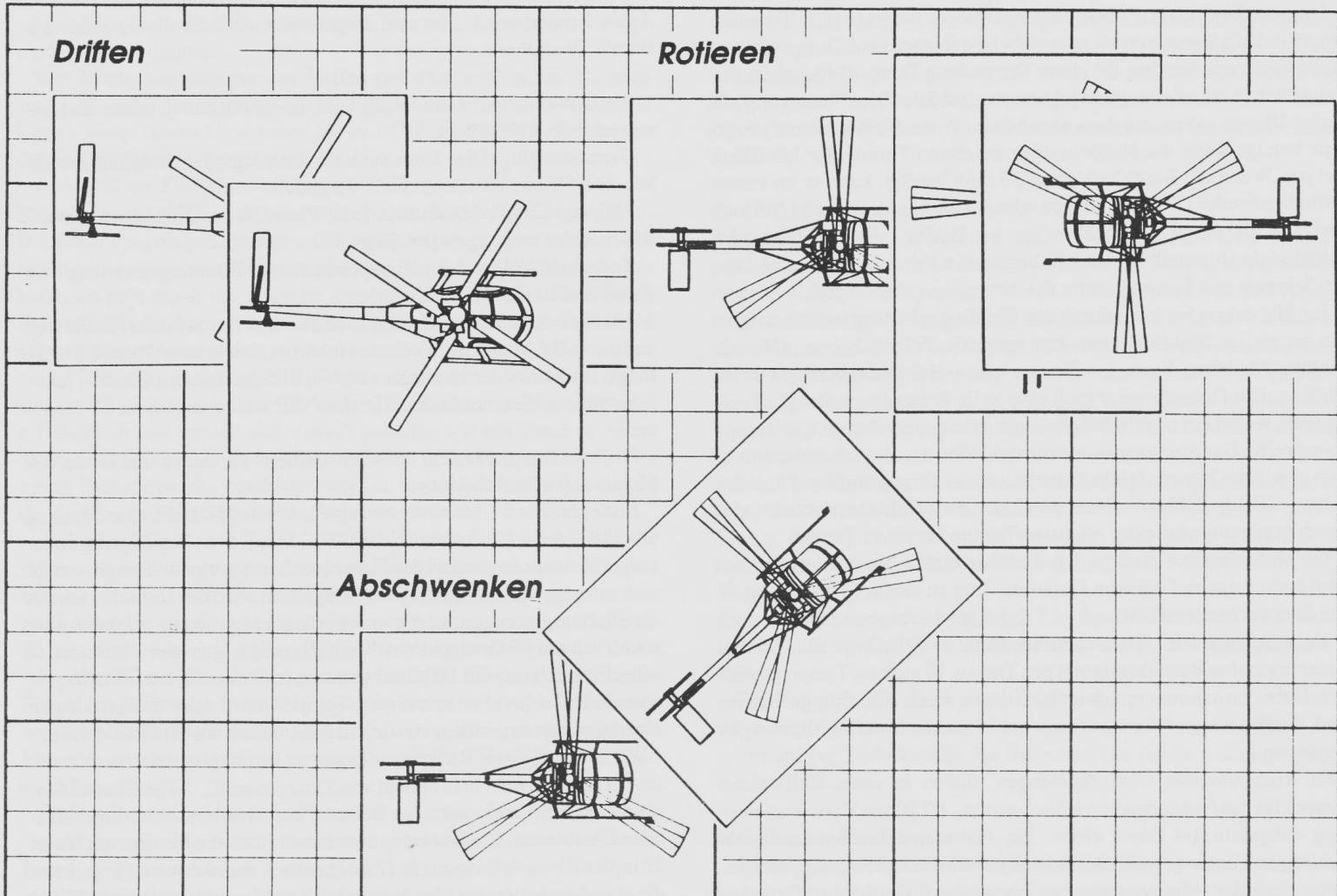
2, 3 - *Unfreiwilliges Abschwenken*: Der Hubschrauber führt ein Abschwenkmanöver in Richtung seines letzten Manövers aus (bei Geradeausflug auswürfeln wie oben) und verliert 1/2 Block an Höhe.

4, 5 - *Starkes Abschwenken*: Der Hubschrauber führt ein Abschwenkmanöver in Richtung seines letzten Manövers aus. Er verliert 1 Block an Höhe. Seine Trefferwürfe werden in diesem Turnus mit -3 modifiziert.

6, 7 - *Abschwenken mit Sinkflug*: Der Hubschrauber führt ein Abschwenkmanöver in Richtung seines letzten Manövers aus. Er verliert 1 1/2 Blöcke an Höhe und befindet sich mit 10 mph im Sinkflug. Außerdem muß er in seiner nächsten Flugphase ein Driften in Richtung des Abschwenkens ausführen, oder er setzt das Abschwenken automatisch fort. Der Handlingstatus des Hubschraubers wird durch das Driften nicht verändert. Beim Abschwenken mit Sinkflug darf der Hubschrauber nicht schießen. Es muß gecheckt werden, ob die Rotoren aussetzen (siehe unten).

8, 9 - *Trudeln*: Der Hubschrauber macht am Ende der Flugphase eine Drehung um 90 Grad in Richtung seines letzten Manövers. Es muß ein Rotorencheck gemacht werden. In der nächsten Flugphase führt der Hubschrauber automatisch ein Abschwenken mit Sinkflug aus. Der Hubschrauber darf nicht schießen.

10+ - Rotoren setzen automatisch aus.



Wenn ein Hubschrauber mit einem anderen Objekt zusammenstößt oder abstürzt, wird auf die übliche Weise das Aufpralltempo berechnet und der entsprechende Schaden zugeordnet. Wenn sich ein Objekt im freien Fall befindet (was geschieht, wenn die Rotoren aussetzen), ist das Tempo des Hubschraubers beim Aufprall eine Funktion der Absturzhöhe. Die Erdbeschleunigung beträgt 32 Fuß/sec², was auf den Maßstab des Spiels übertragen gleichbedeutend ist mit einer Zahl zwischen 2 und 2 1/4 Blöcke pro Sekundenquadrat. Zur Berechnung des Aufpralltempo wird die folgende Tabelle benutzt:

Tabelle für den freien Fall

Verstrichene Zeit	Fallstrecke	Gesamtfallstrecke	Tempo
1. Sekunde	2 1/4 B	2 1/4 B	20 mph
2. Sekunde	4 1/4 B	6 1/2 B	45 mph
3. Sekunde	6 1/2 B	13 B	65 mph
4. Sekunde	8 1/2 B	21 1/2 B	85 mph
5. Sekunde	10 3/4 B	32 1/4 B	110 mph
6. Sekunde	12 3/4 B	45 B	135 mph
7. Sekunde	15 B	60 B	160 mph
8. Sekunde	17 B	77 B	180 mph
9. Sekunde	19 1/4 B	96 1/4 B	200 mph
10. Sekunde	21 1/4 B	117 1/2 B	215 mph

Es ist höchst unwahrscheinlich, daß ein Hubschrauber höher als 117 Blöcke über dem Boden schwebt. Sollte dies aber doch einmal der Fall sein, wird die Tabelle einfach extrapoliert. Man beachte, daß ein eventuelles Sinktempo des Hubschraubers, das er zu Beginn des freien Falls vielleicht hatte, zum Aufpralltempo addiert wird. Wenn ein Hubschrauber bereits mit 3 1/2 Blöcke pro Turnus sinkt (35 mph), wenn die Rotoren aussetzen, werden 35 mph zum Aufpralltempo addiert. Es wird immer zum niedrigeren Tempo hin abgerundet, wenn die tatsächlich zurückgelegte Gesamtfallstrecke zwischen zwei Zahlen auf der Tabelle liegt.

Beispiel: In dem Versuch, einen zu steilen Sinkflug abzufangen, geht bei einem Hubschrauber der Kontrollwurf wirklich gründlich daneben, und seine Rotoren setzen aus. Im Moment des Ausfalls sank der Hubschrauber mit einem Tempo von 30 mph und befand sich 14 Blöcke über dem Boden. Auf der obigen Tabelle liegt 14 Blöcke zwischen 13 und 21 1/2 Blöcken, folglich wird die Zeile für 13 Blöcke benutzt - wenn der Hubschrauber aufschlägt, hat er eine Fallgeschwindigkeit von 65 mph. Dazu werden noch die 30 mph addiert, mit denen der Hubschrauber sank, so daß sich ein Aufpralltempo von 95 mph ergibt. Das dürfte aller Voraussicht nach sehr weh tun. Sehr weh sogar.

Bei den meisten Zusammenstößen (gegen ein Gebäude fliegen, Absturz, Zusammenstoß mit einem anderen Hubschrauber) werden die Rotoren automatisch zerstört. Eine Ausnahme könnte eine Situation darstellen, in der die untere Hälfte eines Hubschraubers über das Dach eines Gebäudes schrammt. In solchen Situationen hat immer der Spielleiter das letzte Wort.

Aussetzen der Rotoren

Nach bestimmten Ergebnissen auf der Unfalltabelle für Hubschrauber muß überprüft werden, ob die Rotoren aussetzen. Auch im Falle eines Zusammenstoßes besteht die Möglichkeit, daß die Rotoren "aussetzen" - das heißt in diesem Fall, daß sie abbrechen oder deformiert werden. Anmerkung: Ein kreisendes Rotorblatt verursacht 4W+6 Schaden an allem, was es trifft.

Rotorencheck

Es wird mit 2W gewürfelt:

2-7 - Keine Auswirkungen. Rotoren funktionieren noch.

8-10 - Rotoren beschädigt. Vor Beginn jedes Turnusses muß auf dieser Tabelle gewürfelt werden, und jeder weitere Wurf von 8 an

aufwärts führt zum Aussetzen der Rotoren.

11-12 Rotoren setzen aus. Der Hubschrauber fällt wie ein Stein. Bon Voyage.

Modifikatoren

Hubschrauber fliegt mit 80 mph bis 120 mph: +1

Hubschrauber fliegt mit 121 mph bis 160 mph: +2

Hubschrauber fliegt mit 161 mph bis 200 mph: +3

Hubschrauber fliegt mit über 200 mph: +4

Triebwerk beschädigt: +1

Rotor durch Schüsse beschädigt: +4

Wenn das Triebwerk eines Hubschraubers aussetzt, die Rotoren aber noch intakt sind, hat der Hubschrauber eine Chance, sicher zu landen. Die Vorwärtsbewegung verlangsamt sich um 5 mph/Turnus, und der Hubschrauber sinkt 1/2 Block/Turnus. Der betreffende Spieler muß zu Beginn jedes Turnus auf der Unfalltabelle für Hubschrauber würfeln.

3. Kampf

Der Kampf mit dem Hubschrauber entspricht dem Kampf mit gewöhnlichen Fahrzeugen - natürlich mit den zusätzlichen Komplikationen einer dritten Dimension.

Lokalisierung des Schadens

Wie Autos auch können Hubschrauber an einer Vielzahl von Stellen Schaden erleiden. Wenn die Bugpanzerung getroffen wird, nimmt zuerst die Bugpanzerung Schaden, dann das, was dahinter liegt, dann das, was dahinter liegt, usw. Folgende Liste dient zur Bestimmung dessen der Bestandteile und Personen hinter den verschiedenen Panzerungen.

Bug: Bugpanzerung; Bugwaffen; Pilot oder Kopilot/ Schütze; Elektronik; Triebwerk; Fracht; Heckwaffen; Heckpanzerung.

Heck: Wie oben, aber in umgekehrter Reihenfolge.

Rechts: Rechte Panzerung (Tür); Waffen auf der rechten Seite; entweder Pilot oder Kopilot/Schütze oder Elektronik oder Triebwerk oder Fracht (auswürfeln); Waffen auf der linken Seite; linke Panzerung (Tür).

Links: Wie oben, aber in umgekehrter Reihenfolge.

Boden: Bodenpanzerung; Bodenwaffen; entweder Fracht oder Triebwerk oder Elektronik oder Pilot oder Kopilot/Schütze; Dachpanzerung.

Dach: Wie oben, aber in umgekehrter Reihenfolge.

Auf Kufen, Schwimmer, Hauptrotor und Stabilisator muß jeweils einzeln gezielt werden. Diese Hubschrauberteile werden niemals als Folge eines anderen Angriffs getroffen.

Der Trefferwurf auf die Kufen wird mit -8 modifiziert, der auf Schwimmer mit -3. Wenn ein oder beide Kufen oder Schwimmer zerstört sind, fällt der Hubschrauber bei der Landung unelegant auf eine Seite (1W Schaden für die Seite) und der Hauptrotor zerbricht.

Der Trefferwurf auf Haupt- und Stabilisator wird mit -6 modifiziert. Wenn sie getroffen werden, wird mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 6 trägt der Rotor 2 Treffer davon. Bei jedem anderen Ergebnis erhält er 1 Treffer. Dabei spielt es keine Rolle, mit welcher Waffe geschossen wurde. Der Grund dafür ist, daß der größte Teil der Schußwirkung harmlos verpufft. Wenn der Hauptrotor zerstört ist, stürzt der Hubschrauber ab. Wenn der Stabilisator zerstört wird, vollführt der Hubschrauber eine unendliche Folge von Rotationsmanövern entgegen dem Uhrzeigersinn, die erst mit der Landung des Hubschraubers ein Ende finden. Der Pilot muß in der ersten Flugphase jedes Turnus eine Überprüfung auf der Kontrolltabelle vornehmen, und die Rotationsmanöver des Hubschraubers beeinträchtigen ihrem Schwierigkeitsgrad entsprechend den Handlingsstatus.

Feuerbereiche

Im Kampf kann ein Hubschrauber auf alles zielen, was sich in seinem Feuerbereich befindet. Ein Angreifer, der sich im Feuerbereich eines

Hubschraubers befindet, kann auf die entsprechende Seite, und nur auf diese Seite, zielen. Mit anderen Worten, wenn ein Hubschrauber mit den Waffen auf seiner rechten Seite auf ein Fahrzeug zu zielen vermag, kann dieses Fahrzeug das Feuer auf die rechte Seite des Hubschraubers erwidern. Wenn der Hubschrauber sowohl mit seinen Bodenwaffen als auch mit den Waffen auf seiner linken Seite ein Ziel anzuvisieren vermag, kann das Ziel das Feuer wahlweise entweder auf den Boden oder auf die linke Seite erwidern.

Bei Bodenfahrzeugen können Feuerbereichsprobleme entstehen, wenn sie Hubschrauber angreifen. Zum Beispiel kann eine Bugwaffe nicht auf etwas zielen, das sich direkt über ihr befindet. Eine Fahrzeugwaffe kann auf jedes Ziel schießen, das horizontal weiter entfernt ist als vertikal. Wenn sich also Hubschrauber A im normalen Feuerbereich von Auto B befindet und 5 Blöcke weit entfernt und 4 Blöcke über ihm ist, kann Auto B auf ihn schießen. Wenn er jedoch 4 Blöcke weit entfernt und 5 Blöcke über ihm ist, kann Auto B nicht auf ihn schießen.

Beachten Sie, dass zwei Fahrzeuge in verschiedenen Höhen, werden die beiden Modifikatoren für Entfernung addiert. Der Modifikator für Kernschußentfernung wird nur benutzt, wenn sowohl die horizontale als auch die vertikale Entfernung Kernschußentfernung ist.

Beispiele: Das Ziel ist 7 Blöcke entfernt (Modifikator -1) und 6 Blöcke höher (auch -1); der Gesamtmodifikator ist -2. Das Ziel ist 10 Blöcke entfernt (-2) und 6 Blöcke hoch (-1); der Gesamtmodifikator ist -3. Das Ziel ist 4 Blöcke entfernt (0) und 1/2 Block hoch (Kernschußentf.). Da jedoch nur eine Entfernung Kernschußentfernung ist, wird der +4 Modifikator dafür nicht gegeben; der Gesamtmodifikator ist 0. Das Ziel ist 1 Block entfernt (Kernschußentf.) und 1/4 Block hoch (auch Kernschußentf.); der Gesamtmodifikator ist +4.

Mit Handwaffen und Waffen auf Stativen gibt es keine Feuerbereichsprobleme - mit ihnen kann auf jedes Ziel geschossen werden.

Wenn die vertikale Entfernung zwischen einem Bodenfahrzeug und einem Hubschrauber größer ist als die horizontale Entfernung - zum Beispiel 7 Blöcke hoch und 2 Blöcke entfernt -, kann das Auto nur auf den Boden des Hubschraubers schießen und auch dann nur mit einer auf dem Dach angebrachten Waffe oder mit einer Waffe in einem Universalgeschützturm. Der Hubschrauber kann nur auf das Dach des Autos schießen und auch die nur mit am Boden angebrachten Waffen oder mit Waffen in einem am Boden angebrachten Geschützturm.

Bomben

Das Abwerfen einer Bombe ist ein Angriff, der im wesentlichen vom Zufall bestimmt wird. Wenn der Trefferwurf mißlingt, kann die Bombe praktisch überall landen. Zuerst stellt man sich ein Koordinatensystem mit dem Ziel im Nullpunkt vor; dann wird gewürfelt, um festzustellen, wohin die Bombe fällt:

- 1 - Auf der vertikalen Achse, aber nach links
- 2 - Auf der vertikalen Achse, aber nach rechts
- 3 - Auf der horizontalen Achse, aber nach oben
- 4 - Auf der horizontalen Achse, aber nach unten
- 5 - Nach links oder rechts (auswürfeln) und nach oben
- 6 - Nach links oder rechts (auswürfeln) und nach unten

Um zu bestimmen, wie weit die Bombe danebengegangen ist, ist ein weiterer Wurf notwendig: Wenn die Bombe aus einer Höhe von 1 bis 10 Blöcken abgeworfen wurde, wird mit 1W gewürfelt, und das Ergebnis gibt die Entfernung in Blöcken an, die die Bombe in der entsprechenden Richtung danebengeht. (Bei zwei Entfernungen wird zweimal gewürfelt.) Wenn die Bombe aus einer Höhe von 10,1 bis 15 Blöcken abgeworfen wurde, beträgt die Entfernung 1W+3 Blöcke. Bei einer Höhe von 15,1 bis 20 Blöcken beträgt sie 2W+3 Blöcke. Und bei einer Höhe von mehr als 20 Blöcken beträgt die Entfernung 4W. Die Abweichung in einer Richtung kann niemals größer sein als die Höhe, aus der die Bombe abgeworfen wurde.

Einstauben

Eine weitere recht praktische Sache, die man mit einem Hubschrauber anstellen kann, ist das "Einstauben" eines Bodenfahrzeugs. Wenn ein

Hubschrauber auf eine Höhe von höchstens 1 Block über einem Bodenfahrzeug sinkt und es sich bei dem Gelände nicht um den gewissenhaft sauberen Arenaasphalt handelt, wird die Gegend "eingestaubt": Die Rotoren wirbeln eine unangenehme Wolke aus Staub, Kies, Abfällen und anderem Material auf, die dieselben Auswirkungen hat wie eine Nebelwand. Direkt unter dem Hubschrauber wird ein 1 x 1/2 Block großer Nebelstein gelegt. Diese Wolke bleibt so lange unter dem Hubschrauber, wie er nicht höher steigt als 1 Block über dem Erdboden. Wenn der Hubschrauber sich horizontal bewegt, wird die Wolke mit ihm bewegt, ansonsten hat sie in jeder Hinsicht dieselben Auswirkungen wie Nebel. Die Staubwolke hat vom Boden aus eine Höhe von 1/2 Block.

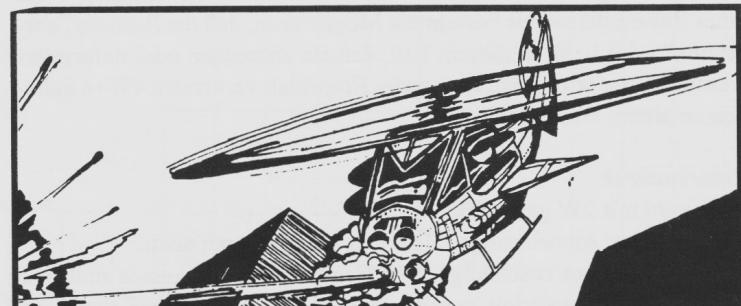
4. Kuriositäten

Drachen

Drachen sind nichtmotorisierte Gleiter für eine Person. Ein Drachenflieger muß aus einer bestimmten Höhe abheben und dann sinken, um das für den Flug notwendige Tempo zu gewinnen. Der Drachenflieger rennt mit vollem Tempo über den Rand einer Klippe oder eines Gebäudedachs; die Erhebung muß mindestens 50 Fuß hoch sein (3 1/2 Blöcke). Drachen fliegen normalerweise mit einem Tempo von 20 mph. Sie haben eine HK von 2. Sie unterliegen denselben Regeln für Sinken und Steigen wie Hubschrauber, aber sie geraten bei 15 mph ins Trudeln. Ein Drachen, der ins Trudeln gerät, muß sofort sinken, um Tempo zu gewinnen. Um zu steigen und sich in der Luft zu halten, sind Drachen auf Aufwinde angewiesen - es liegt beim Spielleiter festzulegen, wo sich Aufwinde befinden und wie stark sie sind. Drachen können die Manöver Driften und Abschwenken ausführen, nicht aber das Manöver Rotieren. Wenn ein Hubschrauber in einer Höhe von 3 Blöcken oder weniger über einen Drachen hinwegfliegt, bilden die dadurch verursachten Turbulenzen eine S6-Gefahr.

Grashüpfer

Der Grashüpfer ist eine ungewöhnliche Kombination aus einem Hubschrauber und einem Auto. Ein Grashüpfer besteht aus einer Autokarosserie der Mittel- oder Luxusklasse, die so umgebaut ist (Preis: \$15.000), daß sie spezielle Hubschrauberausrüstung aufnehmen kann. Diese Ausrüstung besteht aus einem Schiebedach (Geschütztürme sind nicht erlaubt), durch das ein Faltrotor ausgefahren werden kann. Es dauert einen Turnus lang, den Rotor zu aktivieren; in dieser Sekunde wird das Schiebedach zurückgeschoben, der Rotor ausgefahren und die Rotorblätter entfalten sich zu voller Länge. Danach muß sich der Rotor 3 Turnus lang drehen. Im vierten Turnus hebt der Grashüpfer mit dem Beschleunigungswert ab, der sich aus den Regeln für die Beschleunigung von Hubschraubern ergibt. Am Boden hat ein Grashüpfer eine Beschleunigung von 5 mph. Für Grashüpfer kommen nur Mini- oder Kleine Hubschraubertriebwerke in Frage. Das Triebwerk benötigt die normale Anzahl an RE plus 1 RE für den Rotor. Um den Grashüpfer zu fahren, ist das Talent Fahrer erforderlich; um ihn zu fliegen, ist das Talent Pilot erforderlich. Einmal in der Luft, verhält sich der Grashüpfer wie ein Hubschrauber. Der Trefferwurf auf den Rotor und den Stabilisierungsrotor (der aus dem Kofferraum springt) wird mit -6 modifiziert. Der Hauptrotor hat 5 SP, der Stabilisierungsrotor hat 3 SP. In der Luft hat der Grashüpfer eine HK von 2.



XIII. SZENARIOS

In Car Wars ist eine Vielzahl verschiedener Szenarios möglich. Vor einem Spiel muß man sich also entscheiden, welche Art Szenario man spielen will:

(a) Was für Fahrzeuge werden benutzt? Man kann für die Fahrzeuge bestimmte Begrenzungen in Preis, Gewicht, Größe usw. festsetzen, die nicht überschritten werden dürfen, man kann aber auch ohne jedes Limit spielen. Man kann auch jedem Spieler ein großes Budget einräumen (\$40.000 ist eine gute Summe) und es jedem Spieler freistellen, wie viele Fahrzeuge er mit dieser Summe baut.

(b) Wird es ein Straßenkampf, ein Stadtkampf oder ein Arenakampf? Oder wird es gar etwas ganz Bizarres wie ein Duell im Gelände oder ein Kampf in einer Tiefgarage? Wenn es kein Straßenkampf sein sollte, wird ein Spielplan benötigt - man kann sich einen eigenen zeichnen oder einen der vorhandenen Spielpläne benutzen. Man muß außerdem die Startpositionen und das Anfangstempo der Fahrzeuge festsetzen.

(c) Gibt es einen Spielleiter? Ein Spielleiter ist niemals notwendig, aber je mehr Spieler teilnehmen, desto sinnvoller ist er. Ein großes Szenario entwickelt sich schneller und macht auch mehr Spaß, wenn ein Spielleiter für eine Hintergrundgeschichte und Kommentare sorgt und zudem strittige Fragen klärt.

Der Spielleiter hat drei Aufgaben: Er ist die oberste Instanz in allen Regelfragen, indem er sich davon überzeugt, daß die Fahrzeuge der Spieler regelgerecht sind und alle Streitigkeiten über Regelauslegungen schlichtet. Er kümmert sich um die Fahrtabelle und gibt an, wann ein Fahrzeug fahren kann, und er zieht selber alle Fahrzeuge, die außer Kontrolle geraten sind. In Arenaszenarios fungiert er als Arenaobmann, indem er den Spielplan zeichnet, die Grundregeln festsetzt und die Preise verteilt. Ein Spielleiterposten kann genauso viel Spaß machen wie das Spielen selber.

(d) Gibt es Gefahren auf der Straße (das heißt, werden schuttübersäte Straßenabschnitte benutzt), oder ist das Wetter schlecht (z.B. Regen)?

(e) Zeigen sich die Spieler vor Spielbeginn gegenseitig ihre Datenblätter, oder müssen die Spieler "auf die harte Tour" herausfinden, welche Waffen ihre Gegner haben - dann nämlich, wenn sie benutzt werden?

Wenn die Grundregeln feststehen, ab dafür! Hier sind ein paar Vorschläge:

1. Straßenszenarios

Für ein Straßenszenario werden die Straßenteile benötigt. Am Anfang werden so viele Straßenteile aneinandergelegt, wie man braucht, um beginnen zu können; im Verlauf des Spiels können dann verlassene Straßenteile von hinten weggenommen und vorne wieder angelegt werden. Mit dieser Methode kann ein Highway buchstäblich unendlich lang sein. Man kann die Straßenteile auch teilweise übereinanderlegen, um Kreuzungen, Auffahrten, engere Kurven oder sonst etwas, das einem noch einfällt, zu simulieren.

Straßenduell

Straßenkampf für zwei Spieler - jeder mit einem Auto. Jeder Spieler erhält ein festes Budget (\$10.000 und \$15.000 sind gut geeignet), um sich ein Auto von der Liste (siehe Abschnitt XIV) auszusuchen - oder, im Falle erfahrener Spieler, um sich ein Auto zu bauen. Die Spieler würfeln aus, welcher Wagen vorne beginnt. Mit 2W wird der Abstand bestimmt: 2 bis 12 Blöcke. Beide Autos fahren zu Beginn mit einem Tempo von 60 mph in dieselbe Richtung. Sieger ist der Überlebende.

Variante: Jedesmal dann, wenn ein neues Straßenstück angelegt werden muß, wird gewürfelt; bei einer 6 wird ein schuttbedecktes Straßenstück benutzt, was ein wenig zusätzliche Würze in den Kampf bringt.



Rudelangriff

Straßenkampf für zwei Spieler. Ein Spieler erhält \$25.000, um sich ein Auto zu kaufen oder zu bauen. Der andere Spieler erhält \$30.000 und muß sich mindestens 5 Motorräder kaufen oder bauen. Das Auto beginnt mit einer Führung von 12 Blöcken, und alle Fahrzeuge fahren mit einem Tempo von 80 mph. Die Motorräder gewinnen, wenn sie das Auto zerstören, und sie gewinnen entscheidend, wenn sie den Fahrer töten, aber das Auto fahrtüchtig bleibt. Das Auto gewinnt, wenn (a) die Motorräder zerstört sind, (b) es seine Führung auf 30 Blöcke ausbauen kann und kein Motorrad eine größere Beschleunigung hat als es selbst; oder (c) das Auto 5 Meilen (das sind 1.760 Blöcke) Weg zur Stadt und damit in die Sicherheit zurückgelegt hat.

Variante: Zwei Spieler erhalten je \$15.000 für jeweils 3 oder mehr Motorräder. Nur einer der beiden Spieler kann gewinnen, aber um das zu schaffen, muß er so lange mit dem anderen Spieler zusammenarbeiten, bis das Auto zerstört oder schwer beschädigt ist.

Variante: Statt eines Autos erhält der betreffende Spieler einen Truck (Zugmaschine/Anhänger) im Wert von \$80.000, und der andere Spieler erhält \$120.000 für Autos und Motorräder. Dies ist ein gewagter Überfallversuch - die meisten Banden legen sich mit den großen Trucks nicht an. Es gelten dieselben Siegbedingungen wie im Grundszenario.

2. Arenakämpfe

Die vielleicht populärste Form des Autoduells ist der hochorganisierte Turnierzyklus der American Autoduel Association (AADA). Bei den Arenakämpfen stehen sich Fahrer in einer Situation gegenüber, die so fair ist, wie sie nur sein kann, so daß der Sieg einzig und allein vom Können abhängt, nicht von unfairen Vorteilen auf Grund von zahlenmäßiger Überlegenheit oder besserer Ausrüstung.

Die Regeln der AADA

Die American Autoduel Association stuft Duellfahrzeuge nach ihrem Gesamtpreis ein. Die Handwaffen einer Fahrzeugbesatzung fallen nicht unter den Gesamtpreis, wohl aber Schutzkleidung. Fahrzeuge bis zu \$5.000 bilden die Klasse 5; Fahrzeuge von \$5.001 bis \$9.999 sind in Klasse 10; Fahrzeuge von \$10.001 bis \$14.999 sind in Klasse 15. Die AADA sponsort außerdem Wettkämpfe in den Klassen 20, 25, 30 und in der Freien Klasse (für Fahrzeuge, die \$30.000 und mehr kosten).

Einige Regeln gelten für alle Klassen. Es gibt zumindest eine (und normalerweise mehrere) "Sicherheitslinien". Sicherheitslinien befinden sich gewöhnlich vor den Einfahrten zu den Boxen und manchmal auch noch anderswo. Fahrzeuge oder Fußgänger, die eine Sicherheitslinie überschreiten, sind nicht mehr am Kampf beteiligt - das Schießen auf ein Ziel jenseits einer Sicherheitslinie ist ein Foul, das üblicherweise die Disqualifikation des Schützen zur Folge hat. Jemand, der so unfair ist, auf jemanden zu schießen, der eine Sicherheitslinie überschritten hat, wird in der Regel von Auftritten bei Veranstaltungen der AADA ausgeschlossen - im Wiederholungsfall für immer.

Man muß die Kapitulation eines Gegners nicht annehmen. Solange er sich auf Arenaboden befindet, kann man ganz legal Hackfleisch aus ihm machen. Aber Duellanten, die Kapitulationen nicht annehmen, machen sich dadurch bei ihren Kollegen schnell unbeliebt und leben nicht sehr lange.

Es gibt Arenen in der ganzen Welt, und alle unterscheiden sich von einander. Manche sind einfach ebene, freie Flächen; in anderen stehen sonderbare Gebäude und Hindernisse; wieder andere ähneln eher Rennstrecken denn Arenen. Viele Arenen sind aus bereits bestehenden Einrichtungen hervorgegangen, die natürlich Spuren hinterlassen haben. Arenen sind aus Einkaufszentren, Flughäfen, Rennstrecken und völlig aufgegebenen Städten entstanden. Jede Karte in diesem Spiel kann als verlassene Gegend betrachtet und als Arena benutzt werden.

Eine Arenaveranstaltung ins Leben zu rufen ist einfach. Zunächst wird ein Geldlimit festgesetzt, aber man kann auch noch andere Limits festsetzen (z.B. nur Motorräder, keine Zielcomputer, keine Laser, nur eine Person pro Fahrzeug). Dann überzeugt man sich, daß alle Fahrzeuge den Regeln entsprechen und dann kann man sie aufeinander loslassen. Sieger ist der Überlebende. Die Sieger der Arenaveranstaltungen erhalten üblicherweise den Schrottwert (das heißt das, was das Auschlachten einbringt) ihrer Abschüsse sowie ein Preisgeld, das zwischen 50% und 150% des Gesamtwerts aller beteiligten Fahrzeuge liegt.

Amateurabend

Das ist der beste Weg, um mit Autoduellen zu beginnen. Amateurabende werden von Fernsehstationen gesponsort, die den Kämpfern als Gegenleistung für ihre Teilnahme Duellfahrzeuge zur Verfügung stellen. Die Autos sind selten mehr als \$6.000 oder \$7.000 wert, aber für eine mittellose Figur ist dies der einzige Weg in die glitzernde Welt der Autoduelle. Jeder Teilnehmer bekommt dasselbe Auto (normalerweise ein Serienfahrzeug, an dem der Fahrer jedoch kleinere Veränderungen, zum Beispiel an der Anordnung der Waffen und der Panzerung, vornehmen kann). Die Fahrzeuge fahren gleichzeitig und mit einem Tempo von 20 mph in die Arena ein, jedes durch eine andere Einfahrt. Nach Ablauf von 30 Sekunden kann ein Fahrzeug jederzeit die Arena verlassen, aber danach darf es nicht wieder hineinfahren. Sieger ist der Überlebende mit dem höchsten Prestige (siehe Abschnitt VI, *Kampagnencharaktere*). Ein Fahrer darf sein Auto behalten, wenn es ihm gelingt, damit aus der Arena herauszukommen, und erhält zusätzlich den Schrottwert seiner Abschüsse.



Jemand mit hohem Tempo hereinfahren muß. In einem derartigen Fall wird das elektrische Minenfeld abgeschaltet. Der Schalter befindet sich im Sicherheitsbüro. Für beide Tore sind Spielsteine vorhanden; sie sind innen an der Mauer angebracht und können ferngesteuert vom Wächterhäuschen und vom Sicherheitsbüro aus (das sich über die Entscheidung des Wächterhäuschen hinwegsetzen kann) geschlossen werden. Sie öffnen und schließen sich 1 Kästchen pro Sekunde und können von Fahrzeugen über 2.000 Pfund blockiert werden. Leichtere Fahrzeuge werden zermalmt.

Mauern: Die Außenmauern sind zwei Etagen hoch und haben eine Stärke von 50 SP, stürzen aber unter keinen Umständen vollständig ein. Die Tore haben eine Stärke von 20 SP; die Gebäude und die Geschütztürme in den Ecken haben eine Stärke von 10 SP.

Verteidigungsanlagen: Die Hauptverteidigung besteht aus den vier Geschütztürmen in den Ecken; jeder Turm befindet sich gerade noch über Mauerniveau. Alle sind mit Schweren Lasern bestückt und können vom Dach hinter den Türmen, von den kleinen Geschützhäuschen (das die Dachkontrollen außer Kraft setzen kann) und vom Sicherheitsbüro aus (das alle anderen Kontrollen außer Kraft setzen kann) bedient werden. Sie so zu drehen, daß sie auf etwas innerhalb der Mauern schießen können, ist nicht möglich.

Im Innenhof befindet sich ein altes Artilleriegeschütz, das bei Angriffen aus größeren Entfernungen eingesetzt werden kann. Zu seiner Bedienung sind zwei Personen erforderlich. Es kann alle 10 Sekunden einmal schießen und bewirkt bei einem direkten Treffer 8W Schaden und in einem Umkreis von 3 Blöcken 3W Schaden. Jede Granate wiegt 30 Pfund und kostet \$150. Seine Reichweite beträgt ungefähr 12 Meilen! Der erforderliche Trefferwurf ist 13. Es gibt jedoch keine Modifikatoren für Entfernung, und wenn ein Beobachtungsposten Sichtkontakt mit dem Ziel hat, gilt bei Dauerfeuer ein Modifikator von +1 pro Schuß bis zu einem Maximum von +7 für ein ruhendes Ziel und +4 für ein Ziel, das nicht schneller als 30 mph fährt. (Selbst mit einem Beobachtungsposten wäre ein Treffer bei einem schnelleren Fahrzeug reines Glück.) Für Spieler, die ein zweites Artilleriegeschütz postieren wollen, ist ein entsprechender Spielstein vorhanden.

Wächterhäuschen: Ein kleines Gebäude, von dem aus die Tore bedient und Neuankömmlinge überprüft werden, wenngleich der Truck Stop normalerweise (von Notsituationen mal abgesehen) allen offensteht, die nicht schon dem Augenschein nach dem Gesindel zuzurechnen sind.

Kraftstation: Enthält die riesigen Batterien zum Aufladen der Fahrzeuge. Auf dem Dach befindet sich eine große Windmühle, und die Kraftstation ist durch eine unterirdische Leitung mit dem nächstgelegenen Kraftwerk verbunden. Außerdem befinden sich auf allen Gebäudedächern Solarzellen. Es ist nicht völlig unmöglich, den Truck Stop von jeder Stromquelle abzuschneiden, aber es ist doch sehr schwierig. Zum Aufladen fährt ein Fahrzeug mindestens bis auf 2 Blöcke an die Seite des Gebäudes heran, wo sich kein Gehsteig befindet. Es können zwei Fahrzeuge auf einmal aufgeladen werden.

Sicherheitsgebäude: Enthält Wohnungen für den Sicherheitschef und seinen Assistenten; einen Messeraum; das Sicherheitsbüro, in dem sich

3. Im Truck Stop

Das Spiel enthält als Spielplan die Karte eines typischen befestigten Truck Stops. Ein Truck Stop bietet eine Vielzahl von Dienstleistungen an, die von Speise und Trank über Energie zum Aufladen der Triebwerke bis hin zu größeren Reparaturen reichen. Eine Einrichtung wie diese ist auf den längeren Highwayabschnitten oft die stärkste Bastion von Gesetz und Ordnung. Sie ist das Äquivalent zu einer Taverne des Mittelalters: ein sicherer Platz, an dem man die Nacht verbringen und sich bei einem guten Schluck Geschichten erzählen kann.

Die Karte kann ohne weitere Vorbereitungen als Kampfarena benutzt werden. Es macht jedoch mehr Spaß, wenn man ihr durch Personen, Waffen, wertvollen (Beute-) Gegenständen und einen Hintergrund "Leben einhaucht". Einige Grunddaten für den Anfang:

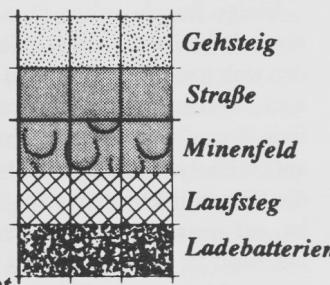
Legende

Gebäudeinnenwand

Gebäudeaußenwand

•

Außenwand, der weiße Punkt ist ein Flutlicht



Einfahren: Daß die Einfahrt durch das Haupttor so schwierig ist, hat seinen Grund: Die Fahrzeuge sollen langsam fahren. Als Test für seine Geschicklichkeit im Manövrieren kann man versuchen, einen großen Truck durch das Haupttor zu fahren, ohne an den Mauern anzuecken. Das andere Tor ist eine Noteinfahrt, die nur dann geöffnet wird, wenn

eine Verwahrungszelle für aufsässige Kunden und Fernsehmonitoren befinden, mit denen einige Örtlichkeiten überwacht werden; und die Waffenkammer. Dort können Waffen und Munition gekauft werden, und oft werden dorthin auch Fahrzeugwaffen zur Reparatur gebracht.

Hauptgebäude: Zwei Stockwerke hoch. Enthält eine Gastwirtschaft, ein Restaurant, Duschen für die Trucker, motelähnliche Schlafräume (S); Ruheräume (RR), Büros usw. Der Grundriß des ersten Stocks ist mit dem des Erdgeschosses identisch. Über den Schlafräumen befinden sich weitere Schlafräume; über den Hauptbüros und dem Funkraum liegen Wohnungen, die dem Besitzer des Truck Stops gehören; über dem Restaurant und der Gastwirtschaft befindet sich ein Lagerraum. Über dem Fernsehzimmer und dem Foyer befindet sich ein Laden beziehungsweise eine Wäscherei. In das Hauptgebäude gelangt man nur durch die Vordertür oder durch die Reparaturwerkstatt (unter dem Laufsteg). Alle außer den Angestellten werden am Eingang aufgefordert, ihre Schußwaffen abzugeben. Die Geschäftsführung besteht energisch darauf, innerhalb des Hauses Frieden zu halten, obwohl Pistolenduelle hinter der Garage gestattet sind.

Tunnel: Ein Fluchttunnel, der nur den höheren Angestellten bekannt ist. Er beginnt am "X" im Funkraum und endet außerhalb der Karte an einer verborgenen Falltür. Er wird nur in höchster Not benutzt; normalerweise ist er mit einem Schreibtisch über der Falltür gesichert.

Reparaturwerkstatt: Ebenfalls zwei Etagen hoch, aber ohne Zwischendecke. Ist mit dem Hauptgebäude verbunden. Enthält neun Servicehallen und ein gut verschlossenes Munitionsdepot. Die kreuzweise schraffierten Kästchen stellen einen Laufsteg dar, der sich auf einer Höhe befindet, in der sich normalerweise der Fußboden des ersten Stocks befinden würde, um eine Sicherheitsüberwachung zu gestatten. Hier kann man zu den üblichen Preisen für jedes Fahrzeug die Dienste eines Mechanikers in Anspruch nehmen.

Ideen für Szenarios

Es gibt neben der Funktion als Aufladestation noch eine Reihe anderer Verwendungszwecke für einen Truck Stop. Ein gutes Szenario könnte um einen Großangriff auf den Truck Stop herum aufgebaut werden, aber die Angreifer müßten schon sehr gut bewaffnet sein, um gewinnen zu können.

Der Truck Stop wird oft als "neutrales Gebiet" betrachtet, wo sich normalerweise miteinander verfeindete Gruppen treffen und Geschäfte erledigen können. Um diese Tatsache herum können eine ganze Reihe von Szenarios erstellt werden. Die Spieler könnten von einer Person kontaktiert werden, die verbotene Waren verkaufen (oder kaufen) will. Wenn die Spieler ihre Kontaktperson im Truck Stop treffen, stellen sie fest, daß sie betrogen worden sind. Ist die Geschäftsführung des Truck Stops an dem Schwindel beteiligt? Vielleicht, vielleicht auch nicht. Das hängt davon ab, wie man die Sache als Spielleiter in Szene setzen will.

Im allgemeinen, werden nicht viele Schüsse auf einen und in einem Truck Stop abgegeben. Aber der Ort ist wie geschaffen dafür, Informationen aufzuschlappen, die Hilfe einer dritten Partei für sich zu gewinnen und die neueste Ausrüstung zu erstehen.

4. Stadtämpfe

Außer dem Truck Stop enthält das Spiel noch eine zweiteilige Karte des Geschäftsviertels der Stadt Midville, Ohio. Es gibt zwei Szenarios, die sich speziell auf diese Karte beziehen, aber man kann den Spielplan auch als Karte einer beliebigen Stadt in jedem beliebigen anderen Szenario einsetzen.

Räder gegen Beine

Motorradbanden, die durch Midville rasen, werden gewöhnlich zusammengeschossen. Wenn es nicht die Bullen sind, die für Ordnung sorgen, ist es die bewaffnete Bürgerwehr, Midvilles Organisation für Nachbarschaftliche Verteidigung (MONV). Und wenn es weder die Bullen noch die MONVs sind, dann sind es die zähen professionellen

Autoduellanten der Stadt. Manchmal sind es auch alle drei.

Einmal war es jedoch keiner von ihnen, und damit nahm der ganze Ärger seinen Anfang.

Am 23. Juli brausten Black Jesses Kreuzfahrer durch die Stadt und wieder hinaus, bevor auch nur ein einziger Schuß auf sie abgegeben werden konnte. Im Vorbeifahren schlossen sie eine Fußgängerbrücke ab und mit ihr die sechs Fußgänger darauf. Die Bürger machten den Bullen und den Duellanten Vorwürfe wegen des mangelnden Schutzes.

Am 25. Juli erhitzte die beiläufige Bemerkung eines Autoduellanten die Gemüter und führte zu den sogenannten Blutigen Bierkrawallen. Joes Ölpumpe, die Stammkneipe der Autoduellanten und ihrer Fans, brannte bis auf die Grundmauern nieder.

Am Morgen des 29. endete eine regelrechte Feldschlacht auf dem Parkplatz von Midvilles Duellarena mit mehreren Toten und der völligen Zerstörung eines Fahrzeugs. Es gab jetzt drei Lager: Räder gegen Beine, wobei die Polizei versuchte, die ganze Sache zu ignorieren und sich auf die "wirklichen Probleme" zu konzentrieren.

Der nächste Tag war ein Sonntag. Die Kirchen blieben zum größten Teil leer. Die Waffenläden hatten an diesem Morgen beachtliche Umsätze zu verbuchen...

Die Duellanten und die MONVs haben die ganze Nacht damit verbracht, sich Mut zu machen und der Absicht zu verschwören, den jeweiligen Gegner auszuradieren. Die MONVs beginnen auf dem Parkplatz Ecke Third Street und Elmstreet; die Duellanten beginnen auf dem Parkplatz hinter Bills Reparaturwerkstatt. Der Duellantspieler hat zwei bis fünf Figuren und \$35.000, mit denen er entweder zwei oder drei Autos bauen kann. Der MONVspieler hat 20 Figuren und \$15.000. Er kann Handwaffen, Minen, Spikes und Schutzkleidung kaufen. Jede Seite will die andere auslöschen. Allerdings sind beide Seiten in dieser Stadt geboren; die Siegbedingungen spiegeln einen gewissen Widerwillen gegen die Zerstörung ihrer Heimat wider.

Jede Seite kann im Verlauf des Spiels Siegpunkte sammeln, die addiert und am Ende des Spiels verglichen werden:

Für jeden getöteten Autoduellanten: +20 für die MONVs, wenn es 5 sind, +25, wenn es 4 sind, usw. (so daß der Gesamtwert der Autoduellanten immer 100 Punkte beträgt).

Für jeden getöteten MONV: +5 für die Duellanten.

Für jede Bresche in einem Gebäude: -1 für die Seite, die sie geschlagen hat.

Für jedes zerstörte oder brennende Gebäude: -5 für die Seite, die es in Brand geschossen hat oder deren Schuß die Bresche geschlagen hat, die es einstürzen ließ.

Für jeden getöteten Kneipengast der anderen Seite: +1

Für jeden getöteten Mechaniker: +3 für die MONVs.

Für jedes Fahrzeug und für jeden Kämpfer, der vom Spielplan flieht: -3 für die flüchtende Seite. (Man beachte, daß dies bedeutet, daß ein Auto mit 2 Insassen 9 Punkte wert ist.)

Für jeden getöteten neutralen Kneipengast, Angestellten der Stadt oder Krankenhausangestellten: -2 für die Seite, die ihn getötet hat.

Für jeden getöteten Bullen: -5 für die Seite, die ihn getötet hat.

Wenn eine Seite 50 oder mehr Punkte hat als die andere: Totaler Sieg. Wenn eine Seite 25-49 Punkte mehr hat: Entscheidender Sieg. Wenn eine Seite 10-24 Punkte mehr hat: Pyrrhussieg. Wenn eine Seite weniger als 10 Punkte mehr hat: Unentschieden.

Wenn eine Seite eine negative Gesamtpunktzahl hat, werden alle Überlebenden dieser Gruppe gelyncht.

Kreuzfahrer

Als Black Jesse von dem großen Kampf in der Stadt hörte, dachte er, der perfekte Zeitpunkt für einen neuen Überfall sei gekommen. Aber er redete ein klein wenig zuviel über seine Pläne...

In diesem Szenario sind alle beschädigten Gebäude, Ketten, Fahrzeuge und Waffen vollständig repariert; alle Fahrzeuge und Waffen sind mit vollen Magazinen versehen.

Die Stadtbewohner haben schwere Ketten in einer Länge von insgesamt 16 Blöcken (240 Fuß) - die Sorte, die auf der Promenade benutzt wird. Die Ketten sind an Pfählen festgemacht, die überall aufgestellt werden können. Es gibt keine Spielsteine für die Pfähle; jeder Kettenspielstein zeigt die Lage der Pfähle an. Bevor das Spiel beginnt, müssen alle Kettenspielsteine auf dem Spielplan aufgebaut werden. Die Kreuzfahrer können jede Kette sehen, zu der sie eine Sichtlinie haben.

Die Stadt erhält die Kräfte der Autoduellanten und MONVs aus dem ersten Szenario sowie die drei Streifenwagen. (Der Krankenwagen verhält sich wie zuvor, indem er nur schießt, wenn eine Bresche ins Krankenhaus geschlagen wird.) Die Wachen im Rathaus werden verdoppelt; die Anzahl der Polizisten auf dem Polizeirevier wird verdreifacht. Diese Männer verlassen ihre Gebäude nicht. Die 6 Streifenpolizisten beginnen das Spiel in ihren Streifenwagen. Die Kneipen sind leer, und die Mechaniker von Bills Reparaturwerkstatt gehören (heute) dem kämpfenden Fußvolk an.

Ein Spieler kann jeweils eine der vier Parteien spielen (das ist am einfachsten), oder ein Spieler kann mit den drei Parteien der Stadt spielen, während ein zweiter die Kreuzfahrer spielt (das kann sich ziemlich in die Länge ziehen). Die Kräfte der Kreuzfahrer können ebenfalls auf zwei oder drei Spieler verteilt werden.

Black Jesses Kreuzfahrer, die schlimmste Bande im ganzen Staat, haben 30 Figuren für den Überfall. Sie haben eine Ausrüstung im Wert von \$100.000: Motorräder, Handwaffen, Schutzkleidung und, wenn sie wollen, 1 Lieferwagen. Kein Kreuzfahrer darf vom Spielplan flüchten, bevor er nicht mindestens einen potentiell wirkungsvollen Schuß (das heißt, ein Schuß, der die Chance hat, zu treffen und Schaden anzurichten, falls er trifft) auf einen Bewohner der Stadt oder ein Gebäude abgegeben hat.

Die Stadtbewohner wollen die Kreuzfahrer fangen und auslöschen. Die Kreuzfahrer wollen die Kampftruppen der Stadt ausradieren und entkommen, so daß sie später zurückkehren und plündern können. In diesem Szenario erhalten die Kreuzfahrer Siegpunkte für die Gefangennahme von Stadtbewohnern. Um einen Stadtbewohner gefangen zu nehmen, muß ihn der Kreuzfahrer zunächst betäuben (das heißt bewußtlos machen). Das Aufladen einer bewußtlosen Person auf ein Motorrad dauert eine Sekunde.

Die Stadtbewohner können sich aufstellen, wo sie wollen (wenn sich die Spieler, was wahrscheinlich ist, uneins sind, stellt jeder Spieler seine eigene Partei auf). Es darf jedoch niemand im oder auf dem Krankenhaus postiert werden. Die Kreuzfahrer kommen mit beliebigem Tempo aus nördlicher Richtung die Kazango hinunter und schwärmen sofort aus, um ihre selbstgewählte Aufgabe der Zerstörung zu erfüllen. Von da ab können alle tun, was sie wollen. Wenn die Kreuzfahrer zu lange bleiben, werden sie wahrscheinlich ausradiert; sie wollen ihre überlegene Wendigkeit ausnutzen, um soviel wie möglich zu zerstören und zu töten und dann wieder verschwinden.

Die Siegpunkte:

Für jeden getöteten Autoduellanten: +20 für die Kreuzfahrer (+25, wenn nur 4 Duellanten am Start sind, usw.).

Für jeden getöteten MONV, Krankenhausangestellten, Wachmann und nicht auf Streife befindlichen Polizisten: +5 für die Kreuzfahrer.

Für jeden getöteten Streifenpolizisten: +10 für die Kreuzfahrer.

Für jeden getöteten Kreuzfahrer: +10 für die Stadtbewohner.

Für jede Bresche: +1 für die Kreuzfahrer (egal, wer sie geschlagen hat!).

Für jedes eingestürzte Gebäude: Das Dreifache seines SP-Werts für die Kreuzfahrer. Der Spielleiter kann hier besonders waghalsiges oder zerstörerisches Verhalten der Kreuzfahrer mit Extrapunkten belohnen.

Für jedes brennende, aber nicht eingestürzte Gebäude: +5 für die Kreuzfahrer.

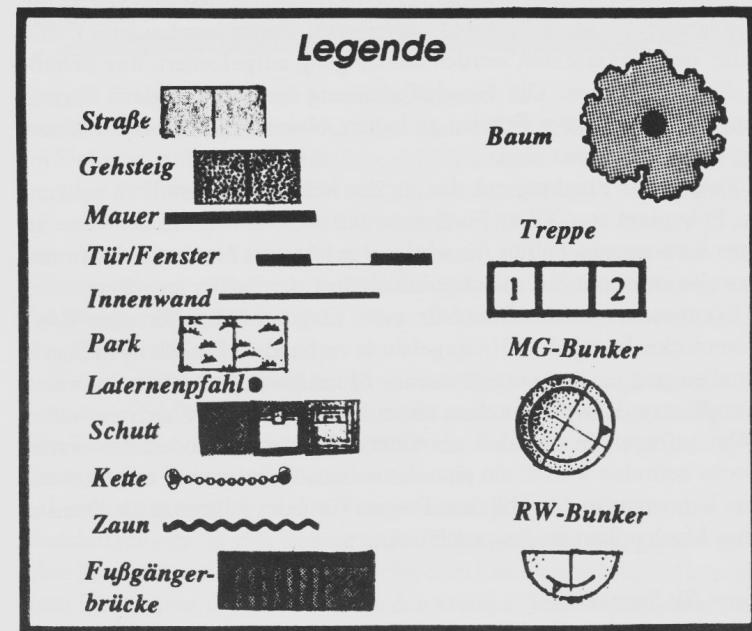
Für jeden gefangengenommenen Stadtbewohner: +10 für die Kreuzfahrer.

Die Punkte aller Stadtbewohner werden zum Zweck der Bestimmung des Siegers addiert. Wenn eine Seite mindestens 50 Punkte mehr hat als

die andere, ist es ein Totaler Sieg. Wenn eine Seite 20-49 Punkte mehr hat, ist es ein Magerer Sieg. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden. Wenn die Stadtbewohner gewinnen, werden die Siegpunktzahlen der drei Gruppen (Bullen, Duellanten, MONVs) miteinander verglichen, um festzustellen, welche in den Augen der Stadt am besten abgeschnitten hat.

Die Karte von Midville

Das Stadtgelände (Straßen, Bürgersteige, Gebäude, Parks, Bäume, Laternenpfähle, Fußgängerbrücken, Schutt, Innenwände und Ketten) ist auf der nachfolgenden Tabelle erklärt. Es folgen die Auswirkungen, die das Gelände auf Autoduelle im Stadtbereich hat.



Bürgersteige werden wie schuttbedeckte Straßen behandelt; die Schuttmarke (die allerlei städtischen Abfall, Fahrzeugteile, Weinflaschen usw. darstellen), sind an Ort und Stelle eingezeichnet. Ebenfalls eingezeichnet sind Briefkästen und Zeitungsstände. Das Anfahren derartiger Gegenstände fügt einem Fahrzeug keinen Schaden zu, ist aber eine S2-Gefahr. Für die Zwecke dieses Spiels sollte man davon ausgehen, daß ein umgefahrenen Briefkasten oder Zeitungsstand an Ort und Stelle bleibt.

Jedes Manöver, bei dem von der Straße zum Bürgersteig oder umgekehrt gewechselt wird, ist +S1; halb auf dem Bürgersteig und halb auf der Straße fahren ist ebenfalls +S1.

Ketten sind an den Einfahrten bzw. Eingängen zur Stadtpromenade gespannt. Das Fahren gegen eine Kette ist eine S3-Gefahr und fügt für jeweils 5 mph Fahrzeugtempo sowohl der Kette als auch dem Fahrzeug 1 SP zu. 7 SP bei einem einzelnen Rammvorgang (35 mph) oder 14 SP Gesamtschaden lassen eine Kette zerreißen. Wenn ein Fahrzeug eine Kette rammt und sie nicht zerreißt, bleibt das Fahrzeug stehen, wo es ist. Ketten können nur durch Rammen zerrissen werden. Fußgänger können die Ketten überqueren, ohne langsamer zu werden.

Die Ketten hängen zwischen Metallpfählen. Wenn Ketten von Pfahl A nach Pfahl B, von Pfahl B nach Pfahl C und von Pfahl C nach Pfahl D gespannt sind und ein Auto die Kette zwischen B und C rammt, ist nur die Kette zwischen B und C aus dem Spiel. Es ist möglich, einen Pfahl zu rammen; wenn ein Auto Pfahl B rammen würde, wäre die Kette von A nach C aus dem Spiel. Das Rammen eines Kettenpfahls ist so gefährlich wie das Rammen einer Kette und eines Laternenpfahls (siehe unten) gleichzeitig, und es bedarf der normalen 7 SP Rammschaden oder 14 SP Gesamtschaden, um die Kette zu zerreißen. Ein Rammversuch, der mehr als 2 SP, aber weniger als 7 SP Schaden anrichtet, knickt den Pfahl um, läßt aber die Kette intakt. Ketten, die auf der Erde liegen (weil ein Pfahl umgeknickt wurde), haben jedoch keinerlei Auswirkungen.

Laternenpfähle befinden sich an jeder Ecke des Bürgersteigs. Das

Rammen eines Laternenpfahls ist eine S3-Gefahr und fügt sowohl Laternenpfahl als auch Fahrzeug 1 SP für jeweils 5 mph Fahrzeugtempo zu. Ein Laternenpfahl wird jedoch umfahren, wenn er 3 SP bei einem Rammversuch (nicht Gesamtschaden) hinnehmen muß. Folglich fährt ein Auto mit einem Tempo von 15 mph oder mehr einen Laternenpfahl um; ein Auto, das 5 oder 10 mph fährt, rammt ihn und bleibt stehen. Laternenpfähle können von allen Waffen außer von Handwaffen zerstört werden, sind aber schwer zu treffen: Der Trefferwurf wird mit -6 modifiziert.

Parks stellen, von den Bäumen einmal abgesehen, keine Gefahr dar. **Bäume** haben 20 SP. Obwohl die Bäume mit Laubwerk dargestellt sind, kann ein Fahrzeug nur mit dem Stamm des Baumes (der Punkt in der Mitte) zusammenstoßen. Das Laubwerk des Baums hat keinen Einfluß auf Fahrzeuge, Fußgänger und Sichtlinien, es sei denn, man befindet sich auf der Erde und schaut zu einem Gebäude auf (oder umgekehrt). In diesem Fall spielt das Laubwerk eine Rolle und sollte wie Nebel behandelt werden: Der Trefferwurf wird mit -2 modifiziert.

Fahren im Park: Jedes Fahrzeug kann auf dem Gras des Parks fahren. Jedes Manöver, das ganz oder zu einem Teil auf Gras ausgeführt wird, ist +S1. Wenn ein Fahrzeug durch ein einzelnes Manöver von der Straße auf den Bürgersteig und von da aus auf das Gras getragen wird, addieren sich die Nachteile - das Manöver ist +S2.

Fußgängerbrücken sind erhöhte Straßenübergänge für Fußgänger. Die Brücken bieten keine Deckung, aber jeder, der sich in dem 1 Block in der Mitte einer Fußgängerbrücke aufhält, befindet sich auf den Kampf bezogen "im ersten Stock" (siehe "Gebäude", Abschnitt IV, *Kampf*). Trotz der Art und Weise ihrer Darstellung auf der Karte, behindern Fußgängerbrücken nicht den Straßenverkehr. Eine Fußgängerbrücke kann 10 SP verkraften, bevor sie einstürzt. Jeder, der sich in dem 1 Block in der Mitte einer einstürzenden Fußgängerbrücke befindet, erleidet 1W Schaden; jeder, der sich woanders auf der Brücke aufhält, erleidet 1W-4 Schaden. Jeder, der sich unter einer einstürzenden Brücke befindet, erleidet 1W Schaden. Schutzkleidung schützt nicht vor diesen Schäden. Bei Einsturz einer Fußgängerbrücke entstehen Trümmer.

Gebäude und ihre Auswirkungen auf den Kampf sind in Abschnitt IV, *Kampf*, beschrieben. Die Innenwände der Gebäude haben 3 SP, und Granaten schlagen automatisch eine Bresche. Breschen in Innenwänden tragen nicht zum Einsturz eines Gebäudes bei. Der Einfachheit halber wird davon ausgegangen, daß sich die Innenwände in jedem Stockwerk an denselben Stellen befinden.

Die Häuserblocks auf dem Midville-Spielplan sind wie folgt nummeriert:

(1) **Die Stadtpromenade:** Zwei Stockwerke, 5 SP, keine Verteidigungsanlagen. Jedes Fahrzeug bis zur Größe eines Lieferwagens kann ohne jede Einschränkung auf dem Fahrweg in der Promenade fahren. Dies gilt nur für das Erdgeschoß; der erste Stock wird von einem Kaufhaus eingenommen, zu dem nur Fußgänger Zugang haben.

(2) **Das Krankenhaus:** Drei Stockwerke, 6 SP. Obwohl es das Personal tunlichst vermeiden möchte, selbst in den Genuß der Krankenhaus-einrichtungen zu kommen, ist es auch dazu verpflichtet, alle in seiner Obhut befindlichen Personen zu schützen. Drei Posten mit Schutzkleidung und Gewehren stehen vor jeder Tür Wache, und der bewaffneten Ambulanzwagen des Krankenhauses steht samt Besatzung an dem mit einem "X" markierten Punkt bereit. (Die Ambulanz wird in Abschnitt XIV, Musterfahrzeuge, beschrieben.)

Jede Bresche in den Krankenhausmauern wird von einer Wache besetzt (wobei vor jeder Tür mindestens eine Wache zurückbleiben muß, so daß die Breschen besetzt werden, solange der Vorrat reicht). Die Wachen schießen auf jeden, der auf das Krankenhaus schießt (in "Räder gegen Beine"), bzw. auf jeden Kreuzfahrer im Umkreis von 1 Block (in "Kreuzfahrer"). Die Türen sind versperrt; die Kämpfer müssen eine Bresche schlagen, um in das Krankenhaus zu gelangen. Wenn eine Bresche geschlagen ist, fährt die Ambulanz dorthin und versucht, die Mauer zu schützen (indem sie sich vor die Bresche stellt und auf alles innerhalb ihrer Reichweite schießt, was auf das Krankenhaus schießt). Wenn mehr als eine Bresche geschlagen ist, umkreist die Ambulanz das

Krankenhaus, wobei sie nur auf diejenigen schießt, die auf das Gebäude oder seine Wachmannschaft schießen.

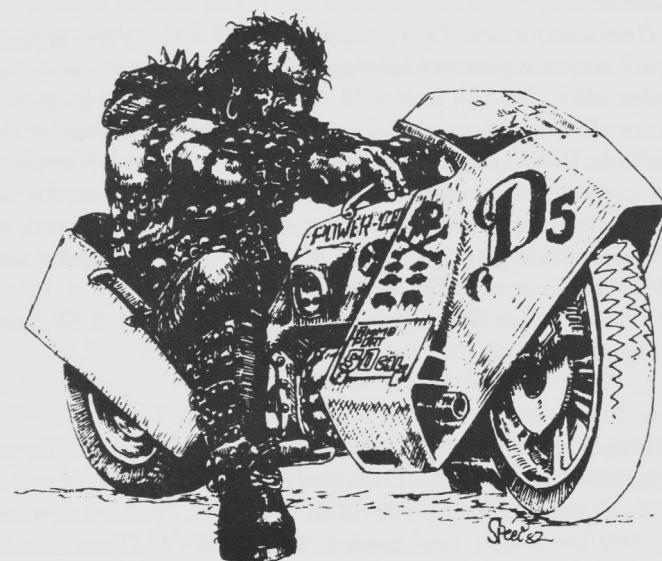
Die Kräfte des Krankenhauses und die Polizei (siehe unten) arbeiten zusammen, obwohl die Ambulanz den Krankenhausbereich nicht verläßt. Die Krankenhaustüren sind groß genug, um Fahrzeuge durchzulassen, obwohl die Decke für Lieferwagen zu niedrig ist. Im Krankenhaus befinden sich 6 unbewaffnete Angestellte sowie drei bettlägerige Patienten.

(3) **Büroblock:** Zwei Stockwerke, 5 SP, keine Verteidigungsanlagen.

(4) **Block mit Geschäften:** Zwei Stockwerke, 5 SP. Die drei Gebäude auf der Westseite haben keine Verteidigungsanlagen. Bills Reparaturwerkstatt ist ein Unternehmen, das in jeder Beziehung hinter den Duellanten steht; darin befinden sich drei Mechaniker (die vom Spieler der Autoduellanten kontrolliert werden), die sich nicht hinauswagen, sondern mit Gewehren ohne Zielfernrohr auf jeden Feind schießen (das sind im ersten Szenario die MONVs, im zweiten die Kreuzfahrer). Die Kneipe "Zum Abgewrackten Benz" ist ebenfalls ein Etablissement, das auf der Seite der Duellanten steht und in dem sich 3-18 (Wurf mit 3W) Gäste aufhalten. Im ersten Szenario wird ein MONV, der auf den "Abgewrackten Benz" schießt, genauso behandelt wie ein Duellant, der auf die "Lahme Ente" (siehe 8) schießt. Jeder dritte Kneipengast hat eine Schwere Pistole. Im Kreuzfahrerszenario ist das Lokal geschlossen.

(5) **Stadtpark:** Das kleine Gebäude südlich vom Park ist das Museum. Ein Stockwerk, 4 SP, keine Verteidigungsanlagen.

(6) **Stadtverwaltung:** Drei Stockwerke, 7 SP (soweit nicht anders angegeben). Das Rathaus ist eine Ausnahme: Es hat 8 SP und eine eigene Streitmacht von 12 Wachmännern mit Schutzkleidung und Schweren Pistolen. Außerdem stellen die Bunker vor dem Rathaus zwei Geschütztürme mit Raketenwerfern dar, die aus dem Gebäude heraus kontrolliert werden und je 20 Schuß haben. Sie können auf jeden Punkt der Elmstreet zwischen der First und der Third Street und auf jeden Punkt der Second Street östlich des Rathauses und auf jedes Gebäude in diesem Gebiet schießen. Jeder Turm hat 15 Punkte Panzerung. Die großen Kuppeln auf dem Dach des Rathauses sind Maschinengewehrbunker. Jeder hat 15 Punkte Panzerung und 20 Schuß. Jeder Bunker ist von einem Polizisten mit Schutzkleidung und einer Schweren Pistole bewaffnet. Die MG-Bunker können nicht auf den Bürgersteig vor dem Rathaus schießen; sie können auf die Elmstreet direkt vor dem Rathaus und auf den östlichen Teil der Second Street bis zum Rand des Spielplans schießen. Ihr Hauptzweck ist es, Unbefugte vom Betreten der Dächer des Rathauses und des Polizeireviers abzuhalten; sie schießen ohne vorherige Warnung auf jedermann, der eines dieser Dächer betritt. Sie dürfen auch auf Fußgänger auf anderen Gebäudedächern des 6. Häuserblocks schießen, rufen aber allen (außer Kreuzfahrern) eine Warnung zu, bevor sie das Feuer eröffnen.



Das Polizeirevier in demselben Block hat 10 SP und hat ein ständiges Personal von 10 Leuten mit Leichten Pistolen (die im Revier bleiben), 2 permanente Wachen mit Schutzkleidung und Gewehren (die im Revier bleiben), 6 Streifenpolizisten mit Schutzkleidung, Schrotflinten und Schweren Pistolen (die nicht die ganze Zeit im Revier bleiben) und 3 Streifenwagen, die auf dem kleinen Parkplatz auf den mit "X" bezeichneten Plätzen stehen. Die Polizeiwagen können nur von einem Polizisten aufgeschlossen werden, aber von jedermann gefahren werden, sobald die Panzerung an einer Seite völlig zerstört ist, so daß der Wagen von dieser Seite nicht mehr versperrt ist. (Die Streifenwagen sind in Abschnitt XIV, *Musterfahrzeuge*, zu bewundern.)

Im Szenario "Räder gegen Beine" beginnen die Streifenwagen und die Geschütze des Rathauses als neutrale Streitmacht. Sie werden erst dann aktiv, wenn das Rathaus oder das Polizeirevier in Gefahr ist. Sie greifen sofort an, wenn eine Bresche in eins dieser Gebäude geschlagen wird. Außerdem würfelt der Spielleiter jedesmal, wenn eines dieser Gebäude von einem Schuß getroffen wird, der Schaden anrichtet, mit 2W. Wenn die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem durch den Schuß angerichteten Schaden ist, gibt der Bürgermeister den Befehl, in das Geschehen einzugreifen. (Der Spielleiter kann die Stadtkräfte selber spielen oder sie einem anderen Spieler übertragen.) Die Streifenpolizisten begeben sich vom Polizeirevier sofort in ihre Streifenwagen, und die Waffen des Rathauses eröffnen das Feuer auf alle Bewaffneten und Fahrzeuge innerhalb ihrer Reichweite, wobei sie (wenn möglich) mit denen beginnen, die den Schaden verursacht haben. Die Polizisten in den Streifenwagen umkreisen Block 6. Alle Bewaffneten und Fahrzeuge, auf die sie in an den 6. Block angrenzenden Straßen stoßen, werden einmal gewarnt. Wenn sie sich nicht ergeben, werden sie im nächsten Turnus angegriffen. Wenn die Streifenwagen von Gegnern außerhalb ihrer Einsatzzone angegriffen werden, können sie die Verfolgung aufnehmen, werden es aber wahrscheinlich nicht tun. Wenn das Krankenhaus angegriffen wird, ist es auch möglich, daß ein oder zwei Streifenwagen losgeschickt werden, um der Ambulanz zu helfen.

Man beachte, daß jeder Spieler Punkte verliert, wenn seine Charaktere von den Bullen getötet werden, aber nur die Kreuzfahrer für das Töten von Bullen Punkte bekommen!

(7-8) *Büroblocks*: Drei Stockwerke, 6 SP, keine Verteidigungsanlagen. Das Gebäude in der nordwestlichen Ecke des Blocks 8 ist die "Lahme Ente", eine Gastwirtschaft, die den MONVs nahesteht. In dem Lokal befinden sich 3-18 (Wurf mit 3W) Gäste, die darauf warten, den Sieg der MONVs feiern zu können. Ein Drittel dieser Leute hat Schwere Pistolen und benutzt sie gegen jeden Autoduellanten, der das Lokal betritt oder auf sie schießt. Sie verlassen das Lokal nur, wenn es wahrscheinlich ist, daß das Gebäude einstürzt. Wenn sie das Lokal verlassen, zerstreuen sie sich und laufen so schnell sie können in Richtung Spielplanrand, und zwar auf dem Weg, der am sichersten erscheint. Während sie flüchten, erwidern sie kein Feuer, es sei denn, sie sind eingekreist.

(9) *Gemischter Block*: Zwei Stockwerke, 5 SP, keine Verteidigungsanlagen (mit den folgenden Ausnahmen). In dem Block befindet sich ein neutrales Lokal; in dem sich 4-24 (Wurf mit 4W) Saufnasen ihren Getränke widmen. Jeder vierte hat eine Leichte Pistole; der Wirt hat eine Schrotflinte. Diese Leute wollen nichts mit der Auseinandersetzung zu tun haben, fühlen sich so nah bei den Verteidigungsanlagen des Rathauses ziemlich sicher und verschwinden alle aus dem Lokal, wenn mit einer Waffe auf sie geschossen wird, die schwerer ist als eine Schwere Pistole (abgesehen vom Wirt, der sein Lokal verteidigt).

(10-12) *Büro- und Geschäftsblocks*: Drei Stockwerke, 5 SP, keine Verteidigungsanlagen.

Weitere Sonderregeln:

Fußgänger können von Dächern und aus Fenstern springen. Fenster im Erdgeschoß: kein Schaden. Dach über Erdgeschoß: 1W-4. Fenster im ersten Stock oder Dach über dem ersten Stock: 1W. Fenster im zweiten Stock oder Dach über dem zweiten Stock: 1W+1. Schutzkleidung bewahrt nicht vor diesen Schäden.

Nur Fußgänger können auf ein Dach gelangen. Die Dachluken der meisten Gebäude sind unverschlossen; Die Dachluken des Rathauses und des Polizeireviers sind verschlossen und haben 7 SP, falls jemand versuchen sollte, sie aufzubrechen.

Das Laufen über die Dächer wird nicht durch die Mauern zwischen den Gebäuden behindert. Lücken von bis zu 1/2 Block zwischen zwei Dächern können übersprungen werden - das Tempo des Fußgängers wird dadurch nicht beeinflußt. Größere Lücken können nicht übersprungen werden.

Fahrzeuge und Fußgänger, die den Spielplan verlassen, sind aus dem Spiel und dürfen nicht zurückkehren. Außerhalb des Spielplans finden keine Kämpfe statt. Westlich der Kazango steht ein Kettenzaun (wie Ketten zu behandeln). Jenseits des Zauns befindet sich freies Feld.

5. Duelle im Gelände

Viele der anspruchsvollsten Kampfsituationen finden abseits der Straßen und Arenen statt. Ein Gefecht am Strand, in dem Motorräder und Buggies über die Dünen fliegen... ein Katz-und-Maus-Spiel in den Sümpfen Louisianas... ein Überfall im Ödland, bei dem Transporter die Hänge herunterschießen, um einen Konvoi abzufangen... all das und mehr ist möglich in der Welt der Geländeduelle, einer Welt, die immer populärer wird.

Aber der Umbau eines regulären Kampffahrzeugs für die Benutzung im Gelände ist keine leichte Aufgabe. Ein simpler Abhang kann das Ende für Autos oder Motorräder bedeuten, die für die Straße oder den glatten Asphalt der Arena konzipiert sind. Für den Duellanten, der an Duellen im Gelände interessiert ist, beschreibt der folgende Abschnitt einige der zu erwartenden Probleme sowie die Ausrüstung, die erhältlich ist, um mit ihnen fertig zu werden.



Nachteile im Gelände

Jedes Fahrzeug kann ohne Veränderungen im Gelände agieren - aber die Handlingklasse eines nicht umgebauten Fahrzeugs wird um einiges herabgesetzt:

Motorrad (mit oder ohne Seitenwagen): Es werden 2 von der HK abgezogen.

Trike: Es wird 1 von der HK abgezogen.

Auto (mit 4 oder 6 Rädern): Es werden 3 von der HK abgezogen.

Über großes Fahrzeug: Es werden 2 von der HK abgezogen.

Der Handlingbonus für die PB-Gürtelreifen kommt im Gelände nicht zum Tragen. Es gibt jedoch besondere Geländereifen (siehe unten).

Außerdem erleiden die meisten Fahrzeuge im Gelände Schäden. In jedem Turnus, in dem ein normales Auto, ein Lieferwagen oder ein über großes Fahrzeug im Gelände schneller als 10 mph fährt, wird mit 2W gewürfelt. Bei einer 2 oder 3 erleidet der Unterboden 1 SP. Bei einer 4 oder 5 erleidet ein Reifen (auswürfeln) 1 SP. Wenn das Fahrzeug schneller fährt als 50 mph, wird zweimal pro Turnus gewürfelt. Wenn die Unterbodenpanzerung zerstört ist, erleiden die inneren Bestandteile des Fahrzeugs keine weiteren Schäden.

Ausnahme: Fahrzeuge mit Vollgummireifen (normal oder Gelände) erleiden keine Reifenschäden. Motorräder, Trikes (und natürlich Fahrzeuge mit Geländeaufhängung) sind höher gebaut und erleiden keine Schäden am Unterboden.

Vorteile im Gelände

Der einzige wesentliche Unterschied des Fahrens im Gelände ist der, daß der Boden weicher ist. Folglich ist es in einer Absprung- oder Überschlagsituation wahrscheinlicher, daß Fahrzeug und Fahrer überleben.

Abspringen von Fahrzeugen

Jeder, der im Gelände aus einem Fahrzeug oder von einem Motorrad springt, erleidet weniger Schaden. Der Schaden wird so berechnet, als würde der Fahrer von einem Auto gerammt, das 30 mph langsamer fährt als das Tempo, mit dem er tatsächlich auf den Erdboden prallt.

Überschlagen

Wenn ein Fahrzeug sich im Gelände überschlägt, erleidet jede Seite, die auf den Boden aufschlägt 1W-2 Schaden anstatt 1W. Auch die Reifen nehmen nur 1W-2 Schaden, Folglich ist der höchstmögliche Schaden 4 SP pro Phase. Es ist gut möglich, sich mit einem Fahrzeug im Gelände zu überschlagen und anschließend weiterzufahren - wenn man es aufrichten kann.

Geländeausstattung

Obwohl ein gut konstruiertes Auto bei einem kurzen Abstecher ins Gelände keine größeren Probleme haben sollte, verfügt der ernsthafte Geländeduellant natürlich über ein speziell ausgerüstetes Geländefahrzeug, das mit jedem Gelände fertig wird. Die folgende Ausrüstung ist erhältlich:

Geländevollgummireifen: Geländevollgummireifen verbessern die HK um 1; sie beeinflussen die HK auf der Straße nicht. Sie kosten \$600, wiegen je 80 Pfd. und haben 12 SP. Geländevollgummireifen sind nicht für über große Fahrzeuge erhältlich, wohl aber für Motorräder: \$600, 40 Pfd. pro Stück und 12 SP.

Geländeaufhängung: Das stark gefederte, höhergelegte Fahrgestell ist Kennzeichen jedes echten Geländefahrzeugs. Geländeaufhängung ist nur als Originalausstattung erhältlich; einmal gebaut, kann die Aufhängung eines Autos nicht mehr geändert werden. Geländeaufhängung für Motorräder und Trikes kostet 300% des Karosseriepreises. Geländeaufhängung ist nicht für über große Fahrzeuge erhältlich.

Geländeaufhängung gibt dem Fahrzeug sowohl auf der Straße als auch im Gelände eine HK von 2. Ein Fahrzeug mit Geländeaufhängung nimmt im Gelände nicht automatisch Schaden am Unterboden.

Sense: Eine im Bug angebrachte Klinge, die auf normaler Panzerung oder einem Rammsschild angebracht werden kann. Kein Platz, 20 Pfd.,

\$100. Sie ist zerstört, wenn die Bugpanzerung zerstört ist, muß aber sowieso nach jedem Ausflug ins Gelände erneuert werden. Jeder Fußgänger, der vom Bug eines Fahrzeugs mit Sense gerammt wird, erleidet 2 SP zusätzlich. Die Sense gestattet es einem Fahrzeug, kleine Bäume und anderes Gestrüpp (normalerweise eine S2- oder S3-Gefahr) ohne nachteilige Folgen niederzumähen. Sie hat keine Auswirkungen auf Steine, andere Fahrzeuge oder andere feste Objekte.

Bodenverhältnisse im Gelände

“Gelände” sollte nicht so aufgefaßt werden, als sei damit der Dreck am Straßenrand gemeint; der Straßenrand stellt (zumindest normalerweise) keine große Gefahr dar. “Gelände” bedeutet die freie Natur - ob nun freie Felder, die Wüste Arizonas oder einfach nur der Stadtpark. Alle im Gelände ausgeführten Manöver sind +S1. Dies gilt für alle Fahrzeuge.

Für ein Geländeszenario sollte der Spielleiter einen Spielplan vorbereiten, der alle Gefahrenstellen und die grundsätzliche Beschaffenheit des Landes zeigt - ganz besonders Hänge, die es einem Fahrzeug gestatten zu springen. Geländeduellanten können auf praktisch jede Geländeform stoßen. Einige Möglichkeiten sind:

Gras und freies Feld: Das ist das normale Gelände. Damit sind keine besonderen Nachteile verbunden, abgesehen von der normalen +S1 auf Manöver für das Fahren im Gelände.

Bäume: Kleine Bäume sind einfach eine S2- oder S3-Gefahr (es sei denn, das Fahrzeug hat eine Sense, wodurch die Bäume einfach weggefegt werden). Größere Bäume sind starre Barrieren - sie können jede beliebige SP zwischen 8 und 20 oder auch noch mehr haben.

Felsen: Kleine Felsen (so um 1 Fuß im Durchmesser) können einfach als Hindernisse betrachtet werden. Solche mit 1 bis 2 Fuß im Durchmesser sind starre Barrieren mit 25 SP. Felsen werden nicht zerstört, sondern zur Seite geschleudert, wenn sie bei einem Zusammenstoß mehr Schaden erleiden als ihr SP-Wert beträgt. Größere Felsen haben größere SP-Werte - ein Felsen mit 4 Fuß im Durchmesser sollte mindestens 50 SP haben.

Gräben und Rinnen: Kleine Gräben (weniger als 2 Fuß breit) sind bei einer Geschwindigkeit von 20 mph oder weniger eine S3-Gefahr, jedoch bei höherem Tempo nur eine S1-Gefahr - die Fahrzeuge fliegen praktisch darüber hinweg. Gräben, die zwischen 2 und 4 Fuß breit sind, sind bei einem Tempo von 20 mph und weniger unpassierbar - wenn ein Fahrzeug versucht, einen zu überqueren, fällt es hinein und stößt im Endeffekt mit der entfernten Grabenwand und mit seinem vollen Tempo als Aufpralltempo zusammen. Da die Erde unendlich viele SP hat, erleidet das Fahrzeug den vollen Aufprallschaden. Bei 25-40 mph ist ein solcher Graben eine S3-Gefahr. Bei 45 mph und mehr ist er eine S1-Gefahr - man fliegt wiederum geradewegs über ihn hinweg. Breitere Gräben sollten nicht ohne Sprungschanze (siehe unten) übersprungen werden. Sehr breite Gräben können, wenn sie nicht voll Wasser sind, durchfahren werden, indem man an der einen Seite hinunter- und an der anderen wieder hinauffährt.

Wasser: Fahrzeuge ohne Geländeaufhängung können kein stehendes Wasser durchqueren, das tiefer ist als 1 1/2 Fuß. Fahrzeuge mit Geländeaufhängung schaffen bis zu 3 Fuß tiefes Wasser. Fahrzeuge in tieferem Wasser werden kurzgeschlossen und das Triebwerk geht aus - die Wirkung ist dieselbe, als sei das Triebwerk zerstört worden. Das Triebwerk nimmt jedoch keinen wirklichen Schaden - wenn das Fahrzeug aus dem Wasser heraus ist (wie man das schafft, ist eine andere Frage), trocknet es und ist nach 1-6 Stunden wieder benutzbar. Das Durchfahren von Wasser, das tiefer ist als 1 1/2 Fuß, ist eine S2-Gefahr. Das Durchfahren von Wasser bremst ein Fahrzeug automatisch um 5 mph pro Turnus ab - man muß um diesen Wert beschleunigen, um einfach nur das Tempo zu halten.

Radikale Manöver sind im Wasser nicht möglich - es kann kein Manöver mit einem unmodifizierten Schwierigkeitsgrad ausgeführt werden, der höher ist als S3. Für Manöver, die ausgeführt werden können, gibt es keine zusätzlichen Aufschläge auf den Schwierigkeitsgrad.

Auslegende Waffen können mit unterschiedlichem Effekt im Wasser eingesetzt werden: Öl hat keine Wirkung; selbstentzündliches Öl entzündet sich, verteilt sich aber auch und ist daher wirkungslos; aber Spikes und Minen sind unter Wasser verborgen. Jedesmal, wenn eine auslegende Waffe im Wasser benutzt wird, wird mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 1 oder 2 dringt Wasser ein, während der Auswurfschacht geöffnet ist, und die Waffe erleidet 1W-3 Schaden.

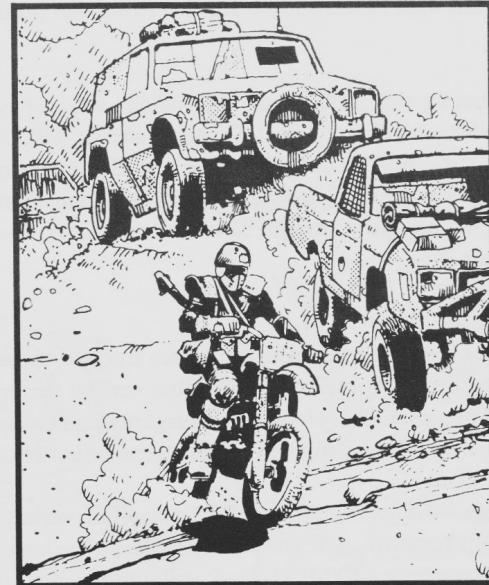
Auf Reifen kann im Wasser nicht gezielt werden.

Fliegen

Was hat es für einen Sinn, im Gelände herumzufahren, wenn man nicht ab und zu vom Erdboden abheben kann? Vorausgesetzt, das Gelände stimmt, kann man sein Fahrzeug einen Berg hinaufjagen und abheben oder sogar über einen überraschten Gegner springen!

Mit einem guten Absprungwinkel (20 bis 40 Grad) fliegt ein Fahrzeug 1 Block für jeweils 10 mph Absprungtempo über 20 mph (bei einem Tempo von 30 mph fliegt es 1/2 Block, bei 40 mph fliegt es 2 Blöcke usw.). Ein flacherer oder steilerer Winkel (15 oder 45 Grad) halbiert die Sprungdistanz. Schanzen, die flacher als 15 Grad oder steiler als 45 Grad sind, können nicht benutzt werden.

Die Landung ist eine S1-Gefahr: +S1 für jeweils volle 2 Blöcke Flug. Ein 1 Block weiter Sprung ist also eine S1-Gefahr, ein 2 oder 3 Blöcke weiter Sprung ist eine S2-Gefahr, ein 4 oder 5 Blöcke weiter Sprung ist eine S3-Gefahr. Von der Gefahr wird 1 abgezogen, wenn man auf einem Abwärtshang landet (weil alle Räder in etwa zur selben Zeit landen). Es wird 1 zur Gefahr addiert, wenn man auf einem Aufwärts hang landet. Bei der Landung wird für jeden Reifen, außer bei Vollgummireifen oder Geländevollgummireifen einmal gewürfelt: Bei einer 1, 2 oder 3 nimmt der betreffende Reifen 1 Punkt Schaden.



XIV. MUSTERFAHRZEUGE

Wenn man das Spiel zum ersten Mal spielt, sollte man sich seine Fahrzeuge aus der folgenden Liste aussuchen. Keine dieser Konstruktionen ist jedoch unantastbar; es gibt einfache Veränderungen, die sogar ein Anfänger vornehmen kann:

Umverteilung der Panzerung. Solange die Gesamtzahl aller Panzerungspunkte gleich bleibt, kann man die Verteilung beliebig verändern, ohne dadurch Kosten und Gesamtgewicht des Fahrzeugs zu ändern.

Andere Anordnung der Waffen: Man kann natürlich zum Beispiel die im Heck angebrachten Waffen am Bug anbringen - dadurch ändert sich nichts am Preis und Gesamtgewicht. Nur sollte man dabei nicht vergessen, daß man nicht mehr als 1/3 der RE eines Fahrzeugs mit Waffen belegen darf, die in eine Richtung schießen.

Hinzufügen von Computern: Da Computer weder Platz benötigen noch Gewicht haben, kann man jederzeit für nur \$1.000 (\$4.000 für einen hochauflösenden) ein solches Gerät einbauen. Man kann auch einen Computer ausbauen, um Geld zu sparen. Gewicht und Platz sind davon nicht betroffen.

Austausch von Waffen: Einige Waffen sind, was Gewicht und Platzbedarf betrifft, identisch, so daß die einzige Änderung, die man vornehmen hat, im Preis liegt. Zum Beispiel kann man einen Flammenwerfer gegen einen Laser eintauschen - was \$7.250 kostet. Oder man kann diese \$7.250 sparen, indem man einen Laser gegen einen Flammenwerfer eintauscht. Ein anderer Austausch wäre zum Beispiel das Ersetzen zweier Schwerer Raketen durch einen Minenleger (Mehrkosten \$600), das Ersetzen eines Spikeauslegers durch einen Nebelwerfer (Mehrkosten \$50), das Ersetzen eines Spikeauslegers durch einen Farbsprüher (Mehrkosten \$350) und das Ersetzen eines Nebelwerfers durch einen Farbsprüher (Mehrkosten \$300).

Aufrüsten: Normale Panzerung kann durch das Verdoppeln des Preises Feuerfest gemacht werden - am Gewicht ändert sich nichts. Und ein Geschützturm kann für \$1.000 zu einem Universalturm gemacht werden - auch hier sind Gewicht und Platz nicht betroffen.

Ein Wort zur Schreibweise: In den folgenden Beschreibungen wird eine ganze Reihe von Abkürzungen benutzt. Die Abkürzungen für Waffen finden sich alle in der Waffenliste. Die Beschreibung der Panzerung nennt Position und Punkte - Zum Beispiel bedeutet B5 5 Punkte Bugpanzerung. Bei Alternativen sind nur die Veränderungen angegeben. Wenn das Gewicht nicht genannt ist, bedeutet das, daß es sich nicht vom Original unterscheidet. Dasselbe gilt für den Preis.

1. Autos

Killer Kart - Subkompaktklasse, normales Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Kleines Triebwerk, HL-Reifen, nur Fahrer, MG im Bug. Panzerung: B5, R3, L3, H3, D2, U2. Beschl. 10, HK 3, 2.300 Pfd., \$3.848.

Stinger - Subkompaktklasse, Schweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Kleines Triebwerk, HL-Reifen, nur Fahrer, zwei gekoppelte MGs im Bug. Panzerung: B10, R5, L5, H8, D5, U5. Beschl. 5, HK 3, 2.400 Pfd., \$5.268.

Alternative I - MGs werden durch ein RFG plus 10 Panzerungspunkte ersetzt. \$4.178.

Alternative II - Ein MG und die Kopplung wird durch 1 SR und 20 Panzerungspunkte ersetzt. \$4.138.

Alternative III - Die MGs werden durch einen RW und 30 Panzerungspunkte ersetzt. \$3.898.

Alternative IV - Ein MG wird durch einen NW oder einen SAL und 25 Panzerungspunkte ersetzt. \$4.293 mit SAL, \$4.343 mit NW.

Mini Sherman - Kompaktklasse, normales Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Großes Triebwerk, HL-Reifen, nur Fahrer, zwei gekoppelte MGs im Bug, NW im Heck. Panzerung: B35, R20, L20, H23, D10, U10. Beschl. 10, HK 3, 3.693 Pfd., \$8.334.

Alternative - Ein MG, Kopplung und NW werden durch einen RW und 5 Panzerungspunkte ersetzt. \$7.849.

Joseph Special - Mittelklasse, normales Fahrgestell, verbesserte Aufhängung, Großes Triebwerk, HL-Reifen, Fahrer, PAK im Bug, RW im Heck, FS rechts. Panzerung: B30, R15, L15, H25, D15, U15. Beschl. 5, HK 2, 4.795 Pfd., \$10.340.

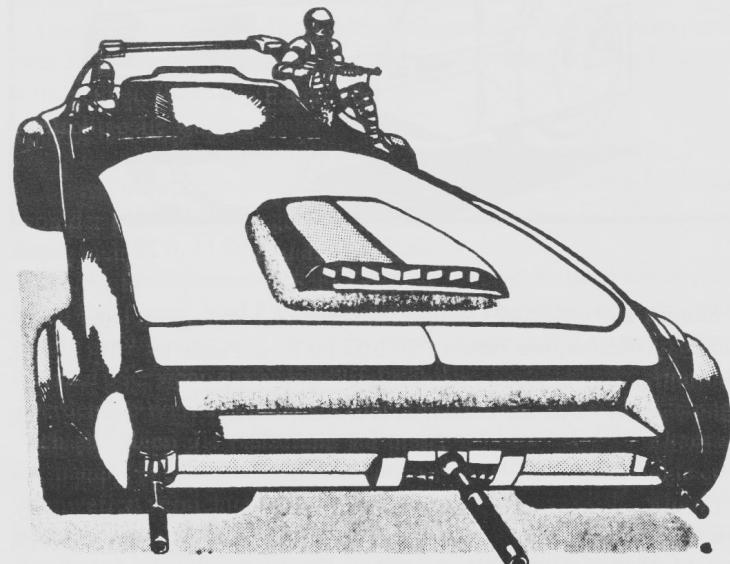
Joseph Special "T" - PAK, RW und FS werden durch zwei gekoppelte MGs im Geschützturm plus 4 SR (2 im Bug, 2 im Heck) und 3 Panzerungspunkte ersetzt. \$11.238.

Piranha - Luxusklasse, Schweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Großes Triebwerk, PB-Reifen, Fahrer und Schütze, RW im Bug, 3 MGs mit je 1 Extramagazin (je eins links, rechts, im Heck), SR im Bug, Feuerlöscher. Panzerung: B30, R25, L25, H30, D20, U20. Beschl. 5, HK 3, 5.995 Pfd., \$16.200.

Kurierversion - Ein MG mit Magazin, die HR, der Feuerlöscher und 50 Panzerungspunkte werden entfernt. Das Triebwerk wird gegen ein Supertriebwerk eingetauscht. \$13.650 und hat 3 RE Platz für Fracht. Die Beschleunigung beträgt 10 mph/Turnus mit bis zu 20 Pfd. Fracht, 5 mph/ Turnus mit schwererer Fracht.

Hotshot - Luxusklasse, Superschweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, PB-Reifen, nur Fahrer, zwei gekoppelte MGs im Bug, zwei gekoppelte FWs im Heck, ein FW links, ein FW rechts, Feuerlöscher. Panzerung: B20, R10, L10, H20, D10, U10. Beschl. 5, HK 3, 6.600 Pfd., \$14.600.

Alternative - Jeder FW kann durch ein MG und 30 Panzerungspunkte ersetzt werden. Pro Austausch betragen die Mehrkosten \$1.350. Ein Heck-FW kann gegen \$850 Aufpreis durch einen ML und 30 Panzerungspunkte ersetzt werden.



Intimidator - Kombi, normales Fahrgestell, verbesserte Aufhängung, Supertriebwerk, PB-Reifen, nur Fahrer, Laser in Geschützturm. Frachtkapazität: 11 RE, 300 Pfd. Panzerung: B25, R15, L15, H25, D30, U15. Beschl. 10 ohne Fracht, 5 mit Fracht, HK 2, 5.200 Pfd., \$17.400.

MG-Alternative - Geschützturm mit Laser wird durch drei gekoppelte Paare MGs ersetzt, Superschweres Fahrgestell. Frachtkapazität: 7 RE, 900 Pfd., Beschl. 5, \$17.850.

Vigilante - Transporter, Superschweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, 6 Vollgummireifen, Fahrer und Schütze, zwei gekoppelte MGs in Geschützturm, NW im Heck. Frachtkapazität: 11 RE, 2.075 Pfd. Panzerung: B15, R15, L15, H20, D20, U15. Beschl. 5, HK 2, 5.725 Pfd., \$16.350.

Urban Cowboy-Alternative - Der Schütze wird entfernt; die MGs im Turm werden durch ein RFG ersetzt; zweites RFG im Bug plus 175 Panzerungspunkte. Keine Frachtkapazität mehr. 7.800 Pfd., \$20.850

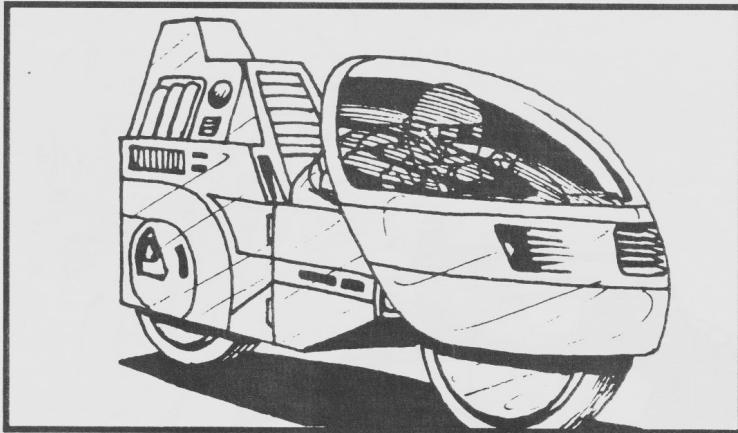
Security Six - Lieferwagen, Superschweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, 6 Vollgummireifen, Fahrer und Schütze, Laser in Geschützturm, NW und ÖD im Heck, Feuerlöscher, je einen hochauflösenden Zielcomputer für Fahrer und Schütze. Frachtkapazität: 14 RE, 600 Pfd. Panzerung: B25, L15, R15, H30, D30, U10. Beschl. 5, HK 2, 6.600 Pfd., \$31.900.

Security Seven - Es werden 20 Panzerungspunkte entfernt. Dafür kommen ein zweiter Schütze mit hochauflösendem Zielcomputer, zwei gekoppelte RW im Bug und eine SR im Heck hinzu. Frachtkapazität: 7 RE, 130 Pfd. 7.070 Pfd., \$38.350.

2. Motorräder

Shogun 100 - Leichtes Motorrad, Schwere Aufhängung, Kleines Triebwerk, PB-Reifen, nur Fahrer, ein MG im Bug. Panzerung: B6, H6. Beschl. 10, HK 2, 798 Pfd., \$3.120.

Shogun 150 - Leichtes Motorrad, Schwere Aufhängung, Mittleres Triebwerk, PB-Reifen, nur Fahrer, keine Waffen, keine Panzerung. Beschl. 15, HK 2, 600 Pfd., \$2.000 (Fahrer kann Handwaffen bei sich führen und benutzen).



Shogun 200 - Mittleres Motorrad, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, PB-Reifen, nur Fahrer, ein MG im Bug. Panzerung: B10, H10. Beschl. 15, HK 2, 1.000 Pfd., \$5.020.

Alternative - MG wird durch RFG ersetzt, Supertriebwerk wird durch Mittleres Triebwerk ersetzt. Beschl. 10, 1.100 Pfd., \$4.370.

Outlander - Schweres Motorrad, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, Standardreifen, nur Fahrer, ein MG im Bug. Panzerung: B5, H5, Beschl. 15, HK 2, 990 Pfd., \$4.920.

Alternative - Zweites MG wird hinzugefügt, das mit dem ersten gekoppelt wird. Beschl. 10, 1.190 Pfd., \$6.470.

Outlander Seitenwagen - Schwerer Seitenwagen, Verbesserte Aufhängung, Standardreifen, keine Insassen, RW im Bug. Panzerung: B4, R4, L4, H4, D0, U4. 735 Pfd., \$2.400

Kombination Motorrad/Seitenwagen - Beschl. 10, HK 3, 1.725 Pfd., \$7.320.

3. Trikes

Vamp - Leichtes Trike, Mittleres Triebwerk, Verbesserte Aufhängung, 3 PB-Gürtelreifen, Fahrer, RW im Bug. Frachtkapazität: 3 RE, 400 Pfd. Panzerung: B12, R8, L8, H10, D8, U6. Beschl. 10 ohne Fracht, sonst 5, HK 2, 1.200 Pfd., \$4.922.

Gelände-Vamp - Die PB-Gürtelreifen und die Verbesserte Aufhängung werden gegen Geländereifen und Geländeaufhängung ausgetauscht; der RW wird gegen ein RFG ausgetauscht. Keine Frachtkapazität. Panzerung: B20, R16, L16, H24, D14, U16. Beschl. 5, HK 2, 1.600 Pfd., \$6.816.

Leo - Mittleres Trike, Großes Triebwerk, Geländeaufhängung, 3 Geländevollgummireifen, Fahrer, MG im Bug, 2 gekoppelte SR rechts, 2 gekoppelte SR links, Klingen, Feuerlöscher. Panzerung: B18, R12, L12, H25, D15, U15. Beschl. 5, HK 2, 2.097 Pfd., \$7.964.

Leo Pride - MG statt im Bug im Geschützturm. Panzerung: B10, R8, L8, H18, D18, U10. \$8.664.

Holzfäller - Superschweres Trike, Supertriketriebwerk, Geländeaufhängung, 3 Geländevollgummireifen, Fahrer, Schütze, 2 Fahrgäste, RFG im Geschützturm, gekoppelte MGs rechts und links, Sense, Feuerlöscher. Panzerung: B14, 10, L10, H10, D8, U5. Beschl. 5, HK 2, 3.496 Pfd., \$14.712.

Holzfäller "Lucky Pierre" - Keine Fahrgäste, dafür 2 Zielcomputer. Panzerung: B20, 15, L15, H20, D15, U10. 3500 Pfd., \$17.320.

4. Zehnrädrige Lkws

Great Northern Motors Corporation Viking - Kabineneinheit mit vorst. Schnauze, Superschweres Fahrgestell, Mittleres Trucktriebwerk, 10 Vollgummireifen, Fahrer und Schütze, 3 RW (je einer im Bug, rechts und links), 1 RE Platz für Fracht. Panzerung Kabineneinheit: B35, R35, L35, H0, D25, U20. 15 Fuß langer Kastenaufbau, 2 gekoppelte RW in Geschützturm, HLÖD im Heck. Frachtkapazität: 26 RE, 4.580 Pfd. Panzerung Aufleger: B20, R30, L30, H30, D30, U20. HK 1, 15.220 Pfd., \$73.100.

Great Northern Motors Corporation Voyager - 20 Fuß langer Bus, Superschweres Fahrgestell, Kleines Trucktriebwerk, 10 Vollgummireifen, Fahrer, Schütze, 5 Fahrgäste, 4 gekoppelte MGs in Geschützturm, HÖSÖ im Heck, Frachtkapazität: 10 RE, 170 Pfd. Panzerung: 6 Radschützer mit je 10 Panzerungspunkten, B55, R55, L55, H55, D35, U35. HK 1, 13.230 Pfd., \$52.380.

5. Autoanhänger

Holzschlepper - 6 Fuß langer Pritschenanhänger, normales Fahrgestell, 2 PB-Reifen, ÖD im Heck. Frachtkapazität: 6 RE, 2.790 Pfd. Panzerung: U5. 910 Pfd., 1.275.

Kreuzritter - 10 Fuß langer Kastenanhänger, normales Fahrgestell, 2 PB-Reifen, ML im Heck, 2 RW (einer rechts, einer links). Frachtkapazität: 10 RE, 1.700 Pfd. Panzerung: U5. 910 Pfd., 1.275.

zität: 14 RE, 2.050 Pfd. Panzerung: B2, R6, L6, H7, D2, U2. 2.650 Pfd., \$5.275.

6. Trucks

Magnum Motors Roughrider - Normale Zugmaschine mit flacher Schnauze, Schweres Fahrgestell, Normales Trucktriebwerk, 10 Vollgummireifen, Fahrer und Schütze, zwei gekoppelte MGs im Bug, RFG in Geschützturm, Frachtkapazität: 1 RE, Gewicht hängt vom Gesamtgewicht des Trucks ab. Panzerung: B30, R20, L20, H15, D25, U15. 11.000 Pfd., \$58.100.

Houston Metal Fabricators Type Two Van - 40 Fuß langer Container-Halbahnänger, 8 Vollgummireifen, Standardkupplungshaken, NW, ÖD und ML im Heck. Frachtkapazität: 75 RE, Gewicht hängt vom Gesamtgewicht des Trucks ab. Panzerung: B20, H20, BR20, HR20, BL20, HL20, BD20, HD20, BU20, HU20. 8.150 Pfd., \$27.950.

Self Security Systems Unit Twelve - 40 Fuß langer Container-Vollanhänger, 12 Vollgummireifen, Sofortöffnender Kupplungshaken, zwei ÖD im Heck, zwei ML im Heck, PK im Heck, zwei ausfahrbare Geschütztürme mit je einem Laser, 4 MGs (je eins BR, HR, BL, HL), zwei Schützen mit je einem hochauflösenden Zielcomputer. Waffenkopplungen: zwei ML; zwei ÖD; alle vier zusammen; ein ML und eine ÖD. Frachtkapazität: 40 RE. Panzerung: 6 einziehbare Radschützer mit je 10 Panzerungspunkten, B60, H60, BR60, HR60, BL60, HL60, BD60, HD60, BU30, HU30. 19.810 Pfd., \$97.900.

7. Busse

Model E Busnaut - 40 Fuß langer Bus, Superschweres Fahrgestell, Normales Trucktriebwerk, 10 Vollgummireifen, Fahrer, 2 Schütze, 7 Fahrgäste, 8 MGs (2 gekoppelte im Bug, 2 gekoppelte im Heck, je eins BR, HR, BL, HL), ML im Heck, PAK in vorderen Geschützturm, SL in hinterem Geschützturm, 3 hochauflösende Zielcomputer für Fahrer und Schützen. Frachtkapazität: 9 RE, 10 Pfd. Panzerung: 6 Radschützer mit je 10 Panzerungspunkten plus 50 Panzerungspunkte auf allen 10 Positionen. 25.190 Pfd., \$112.700.

8. Hubschrauber

Robobiene - Ein-Mann-Hubschrauber, Minitriebwerk, kein Pilot, 2 gekoppelte RFG im Bug, Feuerlöscher, Fernsteuerungseinheit. Panzerung: D15, 25 auf allen anderen Positionen. Beschl. 5, HK 0, 4.970 Pfd., \$28.290.



Rocket Robobiene - Die 2 gekoppelten RFG werden durch einen SS im Bug und 2 gekoppelte Bomben am Unterboden ersetzt, zusätzlich 40 Panzerungspunkte. 4.940 Pfd., \$25.880.

MicroMedic - Ein-Mann-Hubschrauber, Minitriebwerk, Pilot, 1 Passagier im Innenraum, 2 Passagiere auf Kufenträgen, Winde rechts, Seitentür rechts, Suchscheinwerfer am Unterboden. Panzerung: B10, R15, L15, H15, D10, U20. Beschl. 5, HK 3, 4.980 Pfd., \$23.660.

Gnat - Ein-Mann-Hubschrauber zum Zusammenlegen, Minitriebwerk, Pilot, MG im Bug, 2 gekoppelte SR im Bug. Panzerung: B35, R35, L35, H25, D15, U35. Beschl. 5, HK 3, 4.990 Pfd., \$25.830.

Raketenalternative - Das MG und beide SR werden durch einen SS im Bug und eine Bombe am Unterboden ersetzt. 4.840 Pfd., \$24.430.

Supernat - Das MG und beide SR werden durch einen Laser im Bug, eine kybernetische Haube und Langstreckenfunk ersetzt. Feuerfeste Panzerung: B30, R30, L30, H25, D10, U30. Beschl. 5, HK 3, 4.990 Pfd., \$50.560.

Husky - Standardhubschrauber, Standardtriebwerk, Pilot, Schütze, Passagiere (siehe unten), RFG in Universalturm am Unterboden, Winde rechts, Schwimmer mit 2 Tragen, Infrarotzielgerät, Radar, Suchscheinwerfer am Unterboden. Panzerung: B20, R25, L25, H20, D10, U30. Passagieranordnung I: 2 Ärzte, 2 Patienten auf Schwimmertragen, 2 Patienten innen liegend. Passagieranordnung II: 8 Passagiere innen sitzend, 2 Patienten auf Schwimmertragen. Beschl. 10, HK 1, 9.220 Pfd., \$76.550.

Husky Wachhund - Zusätzlicher zweiter Schütze, RFG im Bug, je ein MG rechts und links, 2 Bomben am Unterboden. Die Panzerung ist Feuerfest. Keine Platz für Passagiere, abgesehen von den Schwimmertragen. 9.120 Pfd., \$85.500.

Hecht - Standardhubschrauber, Standardtriebwerk, Pilot, Schütze, 2 gekoppelte VMG im Bug, kybernetische Haube für Schütze zu BugMGs, VMG in Universalturm am Unterboden, 2 Paar gekoppelte Bomben am Unterboden, Feuerlöscher, Infrarotzielgerät, 2 hochauflösende Zielcomputer. Panzerung: B25, R25, L25, H25, D10, U35. Beschl. 10, HK 1, 9.330 Pfd., \$103.800.

Alternative mit selbstzündlichem Öl - 2 Bomben werden durch eine HÖSÖ ersetzt. 9.170 Pfd., \$105.350.

Suppressor - Standardhubschrauber, Kleines Triebwerk, Pilot, Schütze, VMG in Universalturm am Unterboden, 2 gekoppelte MGs im Bug, je ein GW im Bug und am Unterboden, 2 kybernetische Hauben (eine verbindet Pilot mit BugMGs, die andere verbindet den Schützen mit dem VMG), Schalldämpfer, Infrarotzielgerät, Abhöranlage, Lautsprecheranlage, Suchscheinwerfer im Bug. Panzerung: B20, R10, L10, H10, D5, U20. Beschl. 5, HK 1, 7.960 Pfd., \$126.700.

Alternative mit RFG - Die beiden MGs und das VMG werden durch zwei RFG ersetzt (je eins im Bug und im Universalturm am Unterboden). 7.810 Pfd., \$124.650.

Aeroauler - Transporthubschrauber, 2 Standardtriebwerke, Pilot, Schütze, 2 gekoppelte MGs in Universalturm am Unterboden. Frachtkapazität: 9 RE, 2.060 Pfd. Panzerung: 20 Punkte auf allen Positionen. Beschl. 5, HK 0, 11.940 Pfd., \$129.750.

Aeroauler Supreme - MGs, Geschützturm und Schütze werden entfernt. Statt dessen sind 2 gekoppelte Laser in Universalturm am Unterboden und 2 gekoppelte Laser im Heck. Außerdem 2 Laserbatterien. Frachtkapazität: 7 RE, 1.210 Pfd. 13.790 Pfd., \$161.800.

Leviathan - Transporthubschrauber, Supertriebwerk, Pilot, Schütze, 2 gekoppelte Laser im Bug, PK im Heck, 2 gekoppelte VMGs in Universalturm am Unterboden, 3 Bomben am Unterboden, 2 hochauflösende Zielcomputer, Feuerlöscher. Panzerung: D70, auf allen anderen Positionen 100 Punkte. Beschl. 5, HK 0, 19.940 Pfd., \$170.550.

9. Spezialfahrzeuge

Streifenwagen

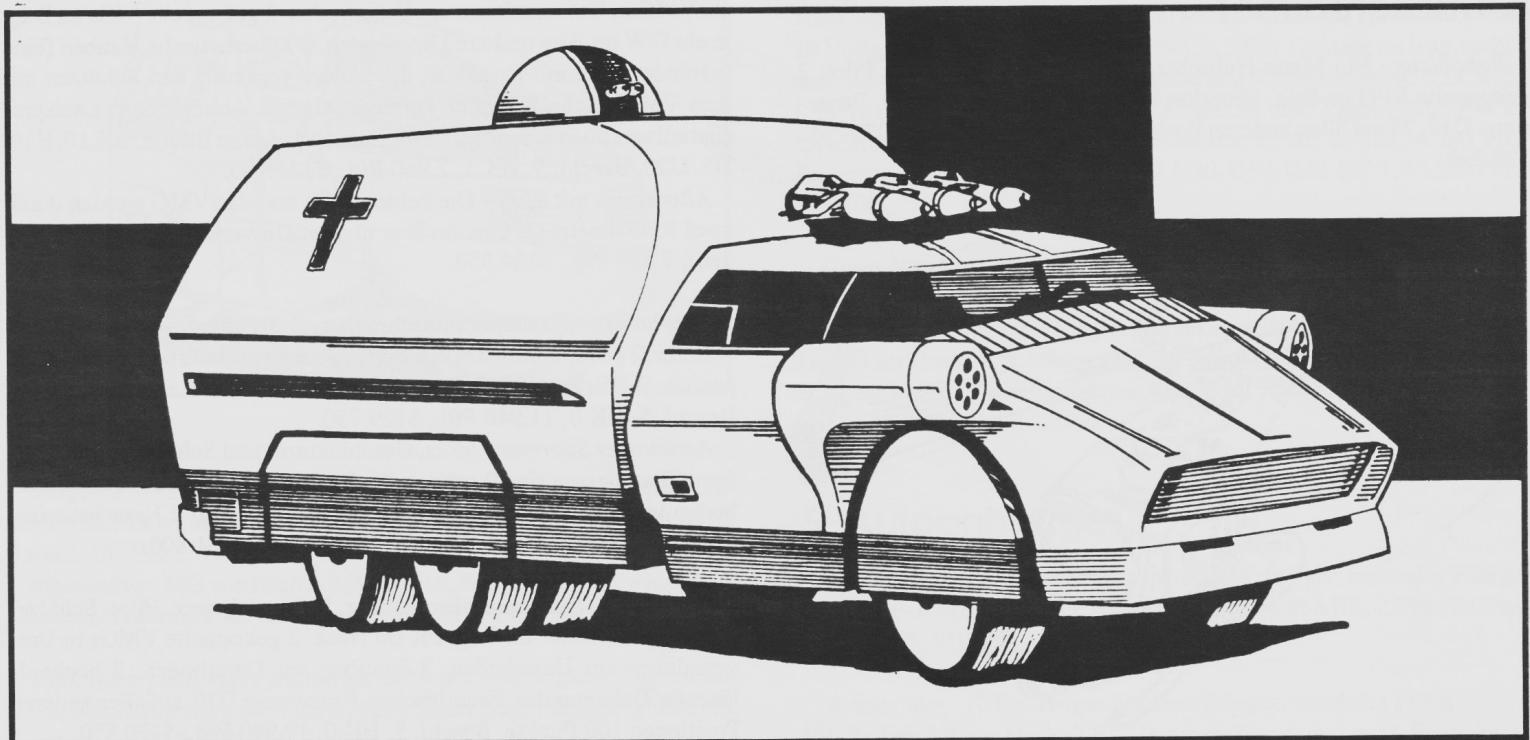
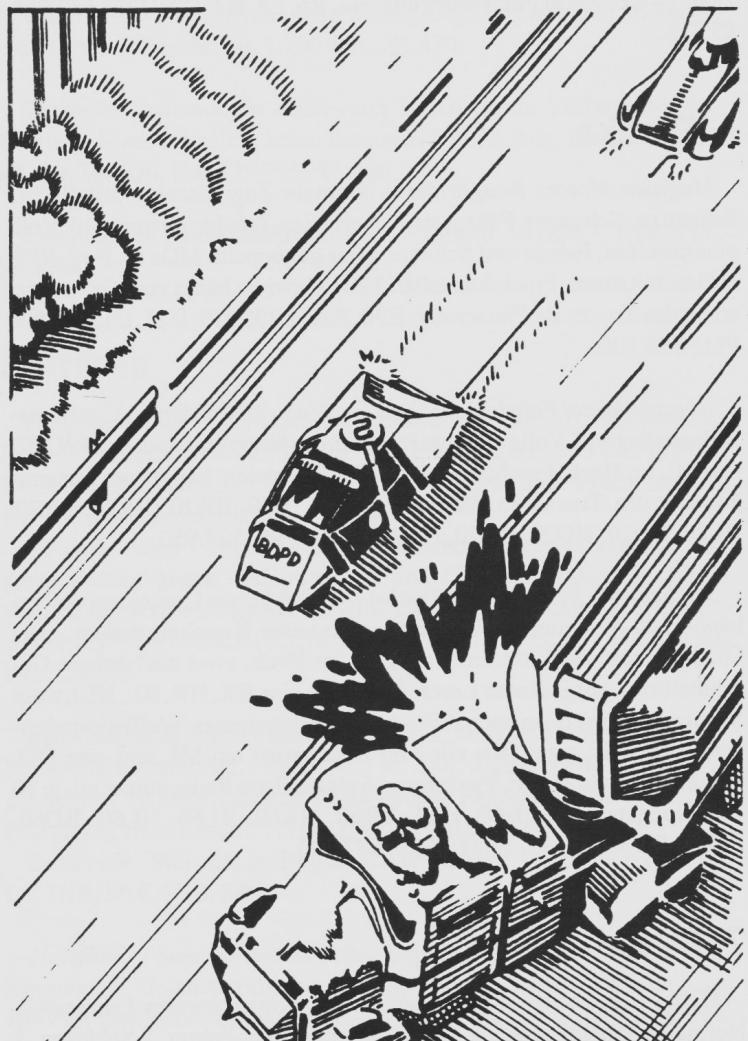
Dieses Fahrzeug ist typisch für die Wagen der Stadtpolizei in Nordamerika. Dieser Typ Streifenwagen wird auch in den Szenarios "Räder gegen Beine" und "Kreuzfahrer" in Abschnitt XIII benutzt. Anmerkung: Wenn zwei Gefangene in einem Streifenwagen transportiert werden, wird dafür die Hälfte der Munition für die Spikeausleger zurückgelassen, so daß das Gewicht wieder stimmt.

Streifenwagen - Luxusklasse, Superschweres Fahrgestell, Schwere Aufhängung, Supertriebwerk, 4 Vollgummireifen, Fahrer, Schütze, 2 gekoppelte MGs im Bug, RFG in Geschützturm, SAL im Heck, Zielcomputer für den Schützen, Platz für 2 Fahrgäste. Panzerung: B40, R30, L30, H30, D30, U20. Beschl. 5, HK 3, 6.325 Pfd. (ohne Fahrgäste), \$19.100.

Ambulanz

Dies ist ebenfalls ein sehr typisches Stadtfahrzeug. Es ist nicht wirklich für den Kampf gedacht (es ist so schwer wie ein Schlachtschiff zu handhaben), aber es ist gut gepanzert und bewaffnet und kann einiges verkraften. Die Ambulanz enthält 2 Tragen (\$250, 50 Pfd., 1 RE pro Stück) und eine stattliche Menge an medizinischer Ausrüstung (\$2.000, 100 Pfd., 2 RE).

Ambulanz - Lieferwagen, Superschweres Fahrgestell, Leichte Aufhängung, Supertriebwerk, 6 PB-Reifen, Fahrer, Schütze (der auch Arzt ist), RFG in Geschützturm, MG im Bug, 2 Tragen, medizinische Ausrüstung. Fracht-/Passagierkapazität: 13 RE, 450 Pfd. Panzerung: B30, R20, L20, H30, D30, U20. Beschl. 5, HK 0, 6.750 Pfd., \$16.250.





Zielmodifikatoren

Entfernung

Kernschoßentfernung (weniger als 1 Block entfernt): +4
 Große Entfernung: -1 für jeweils 4 volle Blöcke; das heißt, für 4 bis 7,99 Blöcke gilt -1, für 8 bis 11,99 Blöcke gilt -2, für 12 bis 15,99 Blöcke gilt -3 usw.

Fahren

Ziel steht: +1
 Schießendes Fahrzeug steht: +1
 Schießender Fußgänger stützt sich auf festem Objekt: +1
 Ziel fährt zwischen 30 und 37,5 mph: -1
 Ziel fährt zwischen 40 und 47,5 mph: -2
 Ziel fährt zwischen 50 und 57,5 mph: -3
 Ziel fährt zwischen 60 und 67,5 mph: -4
 Ziel fährt zwischen 70 und 77,5 mph: -5
 Ziel fährt 80 mph oder schneller: -6

Fahrzeuge als Ziele

Kompaktklasse und Subkompaktklasse: -1
 Bug oder Heck eines Autos oder Motorrads: -1
 Motorrad: -2
 Seitenwagen: -2
 Leichtes Trike: -3 von Bug/Heck, -2 von der Seite
 Mittleres Trike: -2 von Bug/Heck, -1 von der Seite
 Schweres Trike: -1
 Superschweres Trike: -1 von Bug/Heck
 Bug des Aufbaus eines Lkws: -2
 Seite des Führerhauses eines Lkws: +1
 Seite des Aufbaus eines Lkws: +1
 Seite von einem Kleinbus: +1
 Seite einer Zugmaschine: +1
 Seite eines Anhängers oder Busses: +2
 Ein-Mann-Hubschrauber: -1 von Bug/Heck, +1 sonst
 Kleiner Hubschrauber: -1 von Bug/Heck, +1 sonst
 Standardhubschrauber: +2 von oben, unten und von der Seite
 Transporthubschrauber: +2 von oben, unten und von der Seite

Bestimmte Ziele

Fußgänger: -3
 Fahrzeugreifen: -3
 Geschützturm: -2
 Fahrer eines Motorrads (nur von der Seite): -3
 Anhängerkupplung an der Zugmaschine: -6
 Stützen eines Halbanhängers: -5
 Laternenpfahl: -6
 Gebäude: +10
 Kufen eines Hubschraubers: -8
 Windenkabel eines Hubschraubers: -8
 Schwimmer eines Hubschraubers: -3
 Rotor eines Hubschraubers: -6
 Suchscheinwerfer: -3
 Kupplungshaken eines nicht angekoppelten Autoanhängers: -5
 Kupplungshaken eines angekoppelten Autoanhängers: -7
 Nicht angekoppelte Anhängerkupplung eines Autos: -5
 Angekoppelte Anhängerkupplung eines Autos: -7
 Radgesteuerte oder Ferngesteuerte Rakete im Flug: -6 für das Zielfahrzeug, -10 für alle anderen
 Schleudersitz während des Aufstiegs: -6
 Schleudersitz bei Landung mit Fallschirm: -2

Sichtverhältnisse

Schießen durch Nebel, Rauch oder Farbe: -2 pro Spielstein
 Regen: -2
 Stark Regen: -3
 Nebel: -3
 Nacht: -3
 Ziel hinter Trümmern in Deckung: -4
 Schütze durch Suchscheinwerfer geblendet: -10

Sonstiges

Benutzung eines Zielcomputers: +1
 Benutzung eines Hochauflösenden Zielcomputers: +2
 Benutzung eines kybernetischen Helms: +3
 Talent als Schütze: jedwedes Plus, das der betreffende Spieler hat
 Talent im Umgang mit Handwaffen: wie oben, nur für Handwaffen
 Laserzielfernrohr: +1, wenn auf Handwaffe angebracht
 Schießen, während sich Schütze auf Öl, Kies oder schlechter Straße befindet: -1
 Dauerfeuer: zweiter Schuß in Folge in genauso vielen Turnussen auf dasselbe Ziel mit derselben Waffe: +1; dritter und alle folgenden Schüsse: +2
 Angreifendes Fahrzeug ist ferngesteuert: -3
 Angreifendes Fahrzeug schlittert unbedeutend oder schleudert schwach: -3 für den Rest des Turnus
 Angreifendes Fahrzeug schlittert mäßig oder kräftig oder schleudert stark: -6 für den Rest des Turnus
 Angreifer nicht im Feuerbereich der Seite, auf die er zielt: -2

Handlingmodifikatoren

Gefahren

Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug (oder seitliches Streifen bzw. Abdrängen): S4
 Rammen des Bordsteins, eines Hindernisses oder eines Fußgängers: S3
 Rammen von lockerem Schutt: S1
 Feindfeuer, das 1-5 SP anrichtet: S1
 Feindfeuer, das 6-9 SP anrichtet: S2
 Feindfeuer, das 10 SP anrichtet: S3
 Fahrer verletzt oder getötet: S2

Jeder gegnerische Angriff stellt für sich eine Gefahr dar. Wird ein Fahrzeug in einem Turnus von drei Waffen getroffen, verschlechtert sich durch jeden Angriff der Handlings-Status, was nach jedem Angriff ein Würfeln auf der Kontrolltabelle zur Folge hat. Minen sind "Feindfeuer". Spikes, Schutt, Hindernisse, usw. sind das nicht.

Fahrbahnverhältnisse

Leichter Regen: erhöht Schwierigkeitsgrad jeder Gefahr und jedes Manövers um 1 (+S1)
 Stark Regen: +S2
 Kies auf der Straße: +S1
 Öl auf der Straße: +S2
 Leichter Schneefall: +S2
 Stark Schneefall: +S3
 Eis oder Schneedecke: +S4

Waffenliste

Waffe	Tw	Sch.	SP	RE	Schü.	Kgel	Ggel
Maschinengewehr	7	1	3	1	20	1.500	200
VulkanMG	6	2	3	2	20	2.700	450
Autokanone	6	3	4	3	10	7.250	600
Flammenwerfer	6	1	2	2	10	750	500
HLFlammenwerfer	6	2	3	3	10	1.750	750
Raketenwerfer	8	2	2	2	10	1.350	250
Mikroraketenwerfer	8	1	2	1	10	950	125
Radgesteuerte Rakete	7	3	1	2	2	7.000	400
Ferngesteuerte Rakete	6	3	2	2	2	3.300	230
Rückstoßfreies Gewehr	7	2	4	2	10	1.850	350
Panzerabwehrkanone	8	3	5	3	10	2.500	700
Leichter Laser	6	1	2	1	--	3.000	200
Laser	6	3	2	2	--	8.000	500
Schwerer Laser	6	4	2	3	--	12.000	1.000
Panzerkanone	7	6	10	10	10	11.000	1.400
Minenleger	-	-	2	2	10	1.000	200
Spear 1000 Minenleger	-	-	2	2	5	1.250	200
Spikeausleger	-	-	4	1	10	300	75
Nebelwerfer	-	-	4	1	10	350	75
HLNebelwerfer	-	-	4	2	10	900	250
Farbsprüher	-	-	2	1	25	650	75
HLFarbsprüher	-	-	3	2	10	1.200	130
Oldüse	-	-	3	2	25	500	75
HLOldüse	-	-	4	3	10	900	130
Ölkanone	5	-	3	3	10	1.250	300
Oldüse mit s. Öl	-	1W-2	3	2	25	1.175	80
HLOldüse mit s. Öl	-	1W-2	4	3	10	1.950	140
Granatwerfer	7	-	2	2	10	--	--
Leuchtwerfer	-	-	2	1	5	750	125
Schwere Rakete	9	3	2	1	1	200	100
Mittelschwere Rakete	9	2	2	1	1	140	50
Leichte Rakete	9	1	1	0,5	1	75	25
Minirakete	9	1W-1	1	0,33	1	50	20
6er Lalette	9	1	3	2	1	450	150
Bombe	9	4	2	1	1	100	100
Splitterbombe	9	2	2	1	1	200	150

Handwaffenliste

Waffe	Platzbed.	Schaden	Tw	Schüsse	Kgel.
Maschinenpistole	2	1W	6	10	370
Pistole	2	3T	7	20	140
Schrotflinte	2	2T	6	10	130
Schwere Pistole	1	2T	7	8	108
Leichte Pistole	1	1T	8	8	83
Granate	1	1W	9	1	25
Tränengasgranate	1	--	9	1	30
Nebelgranate	1	--	9	1	20
Granate mit Aufschlagzünder	1	1T	9	1	40
Farbgranate	1	--	9	1	20
Hafthilfe	1	1W	-	1	60
Granatwerfer	2	--	7	5	--
Leichte Panzerabwehrwaffe	2	2W	8	1	500
Sehr leichte Panzerabwehrwaffe	1	1W	8	1	200
Rückstoßfreies Gewehr mit Stativ	5	2W	7	3	1.605
Munitionsclip für RGMS	2	--	-	3	155
Maschinengewehr mit Stativ	5	1W	7	20	1.500
Munitionsclip für MGMS	2	--	-	20	550
Tragbarer Flammenwerfer	5	1W	6	5	875

Fahrtabelle

Die Zahlen geben an, wie weit ein Fahrzeug in dieser Phase fährt. "1" bedeutet, es fährt 1 Block, "2" bedeutet, es fährt 2 Blöcke. Ein Fahrzeug mit einer Geschwindigkeit von 170 mph fährt 2 Blöcke in den Phasen 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9 und 1 Block in den Phasen 3, 6, 10. Die Spalte "Rammen" wird benutzt, um die Schäden bei einem Zusammenstoß zu ermitteln.

Geschw.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Rammen
0											0
5					1/2						1W-4
10					1						1W-2
15				1			1				1W-1
20				1			1				1
25			1				1		1		1
30			1			1			1		1
35		1		1		1		1			2
40	1		1		1		1				3
45	1		1		1		1		1		4
50	1		1		1		1		1		5
55	1	1		1		1		1		1	6
60	1	1		1		1		1		1	7
65	1	1		1	1		1	1	1		8
70	1	1		1	1		1	1	1		9
75	1	1	1		1	1	1		1	1	10
80	1	1	1		1	1	1		1	1	11
85	1	1	1	1	1		1	1	1	1	12
90	1	1	1	1	1		1	1	1	1	13
95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
105	1	1	1	1	1 1/2	1	1	1	1	1	16
110	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17
115	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	18
120	1	1	1	2		1	1	2	1	1	19
125	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	20
130	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	21
135	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	22
140	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	23
145	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	24
150	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	25
155	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	26
160	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	27
165	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	28
170	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	29
175	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	30
180	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	31
185	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	32
190	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	33
195	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34
200	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35

①: Wer seinen Halbzug noch nicht ausgeführt, muß dies jetzt machen.

②: Wenn das Fahrzeug noch keine 1,5 Blöcke gefahren ist, muß das jetzt geschehen. Die 1,5 Blöcke müssen in einer Phase mit einer "2" gefahren werden.

Umrechnungstabelle

Car Wars wurde Anfang der achtziger Jahre entwickelt, als man in den USA mit metrischen Einheiten "noch nicht viel am Hut hatte". Das ganze Spielsystem ist auf Meilen ausgelegt, und ein komplettes Redesign mit neuen Karten, Spielsteinen etc. wäre nötig gewesen, wenn wir bei der deutschen Ausgabe auf Kilometer umgestellt hätten: Aus diesem Grund belieben wir es bei den amerikanischen Maßen. Wem diese wenig oder nichts sagen, der sollte im Notfall die nachfolgende Tabelle konsultieren.

Meilen	Kilometer	Meilen	Kilometer
10	16	110	176
20	32	120	192
30	48	130	208
40	64	140	224
50	80	150	240
60	96	160	256
70	112	170	272
80	128	180	288
90	144	190	304
100	160	200	320

FORMBLATT FÜR DIE FAHRZEUGPLANUNG

Zul.Ges.Gew.	Beschleunigung	HK	Preis \$			
Gegenstand	Preis	Gewicht	Platz RE	Ges.Gew.	verbli.	Anm. Platz
Karosserie						
Fahrgestell						
Triebwerk						
Aufhängung						HK :
Reifen						
Fahrer		150	2			
Schütze						
Waffe						
Munition						
Waffe						
Munition						
Waffe						
Munition						
Zubehör						
Zubehör						
Zubehör						
Panzerung						
Gesamt						