

# AXLES AND ALLOYS II

## - Kurzreferenz -

### Grundprofile der Fahrzeug-Klassen:

Leichte Fahrzeuge: MAX 48cm, ACC 12cm, DEC 12cm, TURN 3, 4\*3 Trefferpunkte, 3 Slots

Mittlere Fahrzeuge: MAX 44cm, ACC 10cm, DEC 10cm, TURN 2, 5\*3 Trefferpunkte, 4 Slots

Schwere Fahrzeuge: MAX 40cm, ACC 8cm, DEC 8cm, TURN 2, 6\*3 Trefferpunkte, 5 Slots

Anpassung von MAX, ACC und DEC durch 1W6:

1	-4cm
2	-2cm
3/4	+/-0cm
5	+2cm
6	+4cm

### Ausrüstung (Ausrüstungsslots):

Leichte Waffe (1)

Flammenwerfer (2 – beinhaltet Flammenwerfer-Tank)

Minenwerfer (1 für 3 „Ladungen“)

Ölwerfer (1 für 3 „Ladungen“)

Rauchbombenwerfer (1 – 3 „Ladungen“)

Rammschilde (1)

Feuerlöscher (1)

Verstärkter Treibstofftank (1 – Wurf für Treibstofftank zerstört darf wiederholt werden)

Gepanzerter Motorraum (1 – Wurf für Motor zerstört darf wiederholt werden)

Spezialbereifung (1 – Wurf für Lenkung zerstört darf wiederholt werden - Schützt nicht vor Krähenfüßen)

Schutzkleidung (1 – Wurf für Fahrer tot darf wiederholt werden)

Nitrosystem (1 – Es können zwei Nitroboosts eingesetzt werden – Geschwindigkeit + (2W6)\*2 für 1 Runde)

Mittlere Waffe (2)

Turm (1 pro montierter Waffe)

Krähenfußwerfer (1 für 3 „Ladungen“)

Napalmwerfer (1 für 3 „Ladungen“)

Schwere Rammschilde (2)

Geheiwaffe	Effekt
Minenwerfer	Wenn ein Fahrzeug über den Minenmarker fährt, so muss der Fahrer einen W6 würfeln. Bei leichten Fahrzeugen explodiert die Mine auf 4+, bei mittleren auf 3+ und bei schweren auf 2+. Wenn die Mine explodiert, nimmt das Fahrzeug 2W6 Trefferpunkte Schaden und hat einen Kontrollverlust. Der Marker wird entfernt.
Ölwerfer	Wenn ein Fahrzeug über eine Ölspur fährt, so erleidet es einen Kontrollverlust. Der Marker wird nicht entfernt. Leichte Fahrzeuge dürfen einen W6 werfen und bei einer 5 oder 6 die Ölspur ohne Probleme überqueren.
Krähenfußwerfer	Wenn ein Fahrzeug einen Krähenfußmarker überquert, wird sofort die Lenkung beschädigt und damit der TURN-Wert auf 1 reduziert. Sollte die Lenkung schon beschädigt sein, wird sie zerstört. Der Marker wird nicht entfernt.
Napalmwerfer	Kommt ein Fahrzeug auf einen Napalmmarker, fängt es Feuer. Der Marker bleibt.
Rauchbombenwerfer	Ein Rauchmarker blockiert vollständig die Sicht und damit die Schusslinie. Auf einem Rauchmarker ist keine Drehung möglich. Zu Beginn jeder Runde wird für jeden Rauchmarker ein W6 geworfen, bei einer 6 wird der Marker entfernt.

Waffenklasse	Reichweite, Anzahl W6
Leicht	24cm, 1 W6
Mittel	24cm, 2W6 / 48cm, 1W6
Schwer	24cm, 3W6 / 48cm, 2W6 / 72cm, 1W6

Geschwindigkeit des Ziels	Trefferwurf
0cm	4,5 -> 2 Trefferpunkte, 6 -> 4 Trefferpunkte
Bis 24cm	4,5 -> 1 Trefferpunkt, 6 -> 2 Trefferpunkte
24 - 40cm	5,6 -> 1 Trefferpunkt
Über 40 cm	6 -> 1 Trefferpunkt

Am Ende jedes Zuges wird für jedes im Spiel befindliche Feuer ein W6 geworfen und die nachfolgende Tabelle konsultiert.

Wurfresultat	Folge
1,2	Das Feuer erlischt.
3,4	Das Feuer brennt weiter, ein Trefferpunkt Schaden.
5,6	Das Feuer hat sich ausgebreitet, 2 Trefferpunkte.

Bei Ausstattung mit Feuerlöscher, erlischt das Feuer bei 1 bis 4, bei 5 oder 6 ein Trefferpunkt Schaden.

#### Kollision mit Teilen der Spielwelt:

1. Frontalzusammenstoß mit einem festen Teil des Geländes führt zur Zerstörung des Autos.
2. seitlicher Zusammenstoß (Schleudern oder Driften) - ein W6 werfen. Würfelzahl = Trefferpunkte, bei einer 6 ist das Fahrzeug zerstört. Der nächste Zug beginnt mit einer Geschwindigkeit von 0cm.
3. Schrammen an Geländeteilen – ein W6 . Bei einer 6 führt das zu einem Kontrollverlust.
4. Beim Einfahren in einen Sumpf, Teich oder ähnlich weiche Teile des Spielgeländes wirft der Fahrer einen W6. Bei einer 5 oder 6 scheidet das Fahrzeug aus. Andernfalls wird das Fahrzeug in Fahrtrichtung gestellt und beginnt die nächste Runde mit einer Geschwindigkeit von 0cm.

#### Wenn ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug rammt:

1. Es rammt ein stationäres Fahrzeug - W3 Trefferpunkte für das rammende und 2W6 für das stationäre Fahrzeug. Das stationäre Fahrzeug erleidet einen Kontrollverlust. Die Geschwindigkeit des Rammenden wird halbiert.
2. Es rammt ein sich bewegendes Fahrzeug - beide Fahrer werfen einen W6 und addieren dann folgende Modifikationen zu ihrem Wurf:

Rammschilde	+1
Schwere Rammschilde	+2
Leichtes Fahrzeug	-1
Schweres Fahrzeug	+1

Wer diesen Wurf zu seinen Gunsten entscheidet erleidet W3 Trefferpunkte, wird in diesem Zug nicht mehr bewegt und beginnt den nächsten Zug mit der Hälfte der aktuellen Geschwindigkeit. Der Unterlegene bekommt W6 Trefferpunkte und hat einen Kontrollverlust.

3. Wenn zwei Fahrzeuge, die in Bewegung sind, einen Frontalzusammenstoß erfahren, dann erleiden beide Fahrzeuge 2W6 Trefferpunkte und haben beide einen Kontrollverlust.

#### Schleudern:

Geschwindigkeit	Wurfresultat	Was passiert?
Bis 24cm	Kein Wurf	nichts
25cm – 36cm (0cm bis 36cm beim Driften)	6	2W6 werfen, das Fahrzeug rutscht den niedrigeren Wert in Zentimeter
37cm – 48cm	5,6	Leichte Fahrzeuge – 2W6 werfen, das Fahrzeug rutscht den niedrigeren Wert in Zentimeter Mittlere Fahrzeuge – 2W6 werfen, das Fahrzeug rutscht eine der beiden Ergebnisse in Zentimeter, der Spieler darf entscheiden. Schwere Fahrzeuge – 2W6 werfen, dass Fahrzeug rutscht den höheren Wert in Zentimeter.
Mehr als 48cm	4,5,6	2W6 werfen, dass Fahrzeug rutscht die Summe aus beiden Würfeln.
In allen Fällen	6er-Pasch	Kontrollverlust
In allen Fällen	1er-Pasch	Überschlag und Zerstörung des Fahrzeuges

**Driften** tritt dann ein, wenn ein Fahrer eine Drehung über 45° machen möchte. Es wird sofort 2W6 geworfen und in der der Geschwindigkeit entsprechenden Zeile das Ergebnis abgelesen.

Bei Drifts mit Geschwindigkeiten über 36cm wird zweimal gewürfelt. Einmal nach der ersten Teildrehung von 45° und einmal nachdem die vollständige Drehung durchgeführt worden ist.

#### Kontrollverlust

Geschwindigkeit	Was passiert?
Bis 24cm	W6 cm in Richtung des Abweichungspfeils
24cm – 40cm	(W6 + W3)cm in Richtung des Abweichungspfeils
Über 40cm	2W6 cm in Richtung des Abweichungspfeils

Danach eine Runde aussetzen und dann Geschwindigkeit 0cm, Richtung beliebig.