



# ERWEITERUNG: KUNSTFLIEGER HANDBUCH

Crimson Skies ©2003 Microsoft, Vertrieb des FASA Brettspiels in Deutschland durch Fantasy Produktions GmbH  
Dies ist ein inoffizielles Regelwerk.  
Version - Revised 1.0

REFERENZEN .....	<b>3</b>
EINLEITUNG .....	<b>4</b>
Die Map Sets .....	4
Übersicht der Symbole .....	5
HINDERNISSE .....	<b>6</b>
Punkthindernisse .....	6
Zerstörbare Hindernisse .....	7
Durchfliegbare Hindernisse .....	8
Tauchen und Steigen .....	10
Sonderregel für Autogyros .....	10
Schaden beim gepatztem Hindernisflug .....	10
BELOHNUNG DES KUNSTFLIEGENS .....	<b>11</b>
Erfahrungspunkte .....	11
Schutz durch Hindernisse .....	11
Verfolgen von Fliegern durch Hindernisse .....	11
WOLKEN .....	<b>12</b>
NACHTFLUEGE .....	<b>13</b>
Sonderregeln für den Nachtkampf .....	13
Spotlights .....	13
BEISPIEL STUNTS .....	<b>14</b>
Der Looping .....	14
Der Brückenlooping .....	14
Der Zeppelin Looping .....	14
Tauchen unter dem Zeppelin in niedriger Höhe .....	15
BEISPIEL HINDERNISSE .....	<b>16</b>
Brücken .....	16
Hangars .....	17
Fly Inn's .....	17
Zeppelin Gaskammer .....	17

<b>MANHATTAN MAP SET .....</b>	<b>18</b>
Streifeuer in Manhattan .....	18
Hohes Verkehrsaufkommen .....	18
Hochhaus Landeplattformen und Hangars .....	19
Skyways .....	19
Landen und Notlanden .....	19
Statuen .....	20
Manhattan bei Nacht .....	20
<b>HOLLYWOOD MAP SET .....</b>	<b>21</b>
Landen und Notlanden .....	21
Eisenbahn Tunnels .....	21
<b>ANHANG .....</b>	<b>22</b>
Neue Plot Abkürzungen - Übersichtstabelle .....	22

## REFERENZEN

### Verweise zu offiziellen Regelbüchern:

AAW WotA	–	Air Action Weekly „Warriors of the Air“ Crimson Skies Boxed Set
AAW RoAC	–	Air Action Weekly “Rules of Air Combat” Crimson Skies Boxed Set
AAW PoNA	–	Air Action Weekly “Planes of North America” Crimson Skies Boxed Set
BtCV	–	Behind the Crimson Veil
WoM	–	Wings over Manhattan
AG	–	Airman’s Gazetteer
AM	–	Aircraft Manual
BAS	–	Blake Aviation Security
PotR	–	Pride of the Republic

### Verweise zu inoffiziellen FF5 Regelwerken:

FF5 AaG	–	Aces and Gunslingers
FF5 SG	–	Stunt Pilot Guide
FF5 ZG	–	Zeppelin Guide

## EINLEITUNG

Welches Fliegerass kann dem Versuch widerstehen in den Schluchten von New York unter Brücken hindurch zu fliegen? Wer wollte noch nicht durch das „O“ des Hollywood Schildes durchjagen. Oder mit Loopings Frauen beeindrucken...

Auch bei den Rennturnieren wie den American Air Championships geht es hart zur Sache. Dort wird zwar nur mit Farbmunition geschossen, jedoch kam es dort schon häufiger vor, das Gegner sich angerempelt haben, haarscharf an den Klippen und Felsen der Canyons vorbei jagen oder mit bizarren Konstruktionen ihre Gegner am gewinnen hindern.

Mit dieser Regelerweiterung könnt ihr die Stunts der alten Fliegerasse nachahmen, euren Piloten mehr Möglichkeiten im Luftkampf bieten und Zeppeline taktisch einsetzen und konstruieren.

### Die Map Sets

Unsere Map Sets sind so aufgebaut das man die einzelnen Karten möglichst frei aneinander legen kann. Dennoch gibt es Kartenteile die fest zusammen gehören, dies war besonders bei größeren Gebäuden der Fall. Die Karten sind so gestaltet, dass man sie bei 100% im Photoshop auf ein DIN A3 Blatt ausdrucken kann.

Beim Anlegen kann es vorkommen, dass in den Randfeldern der Karte 2 verschiedenfarbige Punkte auf dem gleichen Feld sind. Sofern es nicht durch das Szenario anders definiert ist, gilt bei 2 Punkten immer der niedrigere. D.h. bei rotem und grünem Punkt auf einem Feld gilt der grüne Punkt.

## Übersicht der Symbole

Es gibt 3 Arten von Hindernissen die Punkthindernisse, zerstörbare und durchfliegbare Hindernisse. Punkthindernisse sind mit den aus dem Grundspiel bekannten farbigen Punkten gekennzeichnet. Zerstörbare Hindernisse werden durch einen farbigen „Explosionsstern“ dargestellt und durchfliegbare Hindernisse sind durch einen weissen Kreis mit einer Zahl markiert. Tunnel sind ein Sonderfall der durchfliegbaren Hindernisse. Wolken, Turbinen und Spotlight sind nicht Hindernisse im eigentlichen Sinn sondern Felder mit besonderen Effekten.

**Abbildung 1 - Symbole auf den Spielplänen**



Turbinen werden in „Viva Sky Vegas“ genau beschrieben.

### Hindernis Basiszahlen

Auf manchen Hexfeldern, z.B. bei Brücken kann es vorkommen das 2 Schwierigkeiten angegeben sind. In diesem Fall gilt die Zahl über dem Hindernis für oben und die Zahl unter dem Hindernis für unten. Basiszahlen mit Pfeilen gelten nur für die Pfeilrichtungen. Meist ist es dann auch nicht möglich in einer anderen Richtung zu fliegen.

# HINDERNISSE

## Punkthindernisse

Diese Hindernisgruppe kennen wir von den Standardkarten der Grundregeln. Felder mit **rotem Punkt** haben im normalen Fall eine Basiszahl von 2 d.h. bei einer 9 oder 10 auf W10 überlebt ein Flieger der in ein solches Feld fliegt. Für unsere selbst gemachten Spielpläne haben wir noch Gelbe und Grüne Hindernispunkte eingeführt.

Die **Gelben Hindernisse** nicht so gefährlich wie die Roten, deshalb muss man beim durchfliegen nur ein 4G-Manöverwurf ablegen (sofern der Flieger keine 4G Belastung aushält). Bleibt man aber auf einem gelben Feld stehen würfelt man mit 1W10 bei einer 1-5 bekommt man einen Splitterschaden auf die Front (auswürfeln mit der Frontzonentabelle ob der schaden auf einen Flügel oder die Nase geht).

Die **Grünen Hindernisse** sind noch leichter zu überwinden, deshalb bekommt man nur einen Splitterschaden bei 1-3 auf W10 ab (wenn man auf so einem Feld stehen bleibt) und muss beim durchfliegen nur ein 2G Manöverwurf ablegen.

Piloten mit einem Naturtalent von 7 oder 8 bekommen einen Bonus von +1 bei den oben genannten Würfeln, bei einem Naturtalent von 9 oder 10 sogar einen Bonus von +2. Die gelben und grünen Felder behindern die Schuss- und Sichtmöglichkeiten, d.h. zwei Flieger die auf normalen Feldern stehen und zwischen denen ein grünes oder gelbes Feld ist können sich weder sehen noch aufeinander schießen. Jedoch ist es möglich von einem gelben bzw. grünen Feld auf ein normales Feld zu schießen und umgekehrt. Auch Blendraketen die auf ein mittelschweres oder leichteres Hindernis geschossen werden blenden alle Gegner.

### Beispiel:

Durchfliegt man gleichzeitig mehrere Punkthindernisse so wird immer nur für das schwerste Hindernis gewürfelt. Beim Durchfliegen eines Punkthindernisses und stehen bleiben auf einem Anderen wird erst für das durchflogene Hindernis gewürfelt und anschließend für das stehen gebliebene. Wird beim Durchfliegen von Punkthindernissen ein extremes Manöver geflogen (G überziehen), so muss neben den G-Wurf für das Hindernis noch der G-Wurf für das Manöver abgelegt werden.

## Zerstörbare Hindernisse

Zerstörbare Hindernisse sind auf den Karten mit einem **Stern** markiert anstatt eines Kreises. Auch zerstörbare Hindernisse können in den Farben **Rot**, **Gelb** oder **Grün** vorkommen. So lange diese Hindernisse intakt sind gelten die gleichen Regeln wie bei normalen Punkthindernissen.

Der Unterschied ist das man diese Hindernisse aus dem Weg räumen kann. Dies kann man mit einer HE-Rakete tun. Man muss das Ziel nur treffen (wie gewohnt in der Feuerphase), danach ist es zerstört und das Feld kann ganz normal durchflogen werden, da das Hindernis nicht mehr vorhanden ist.

**Tabelle 1 - Basiszahl für zerstörbare Hindernisse**

Hindernisfarbe:	Basiszahl:
Grün	4
Gelb	3
Rot	2

Die zweite Möglichkeit solche Hindernisse zu zerstören ist wenn ein Flieger seine Bewegung auf dem Feld mit einem zerstörbaren Hindernis beendet und der Hinderniswurf nicht gelingt. Auch in diesem Fall ist das Hindernis aus dem Weg geräumt jedoch nimmt der Flieger Splitterbomben Schaden an der Front (genaue Zone muss ausgewürfelt werden).

Der Schaden den der Flieger erleidet kann nicht wie normal berechnet sondern ist der Tabelle unten zu entnehmen.

**Tabelle 2 - Schaden durch Kollision**

Hindernisfarbe:	Splitterschadensanzahl:
Grün	1
Gelb	2
Rot	4

## Durchfliegbare Hindernisse

Mit diesem Überbegriff bezeichnen wir alle Arten von Brücken, Gebäude etc. die durchfliegen werden können, aber wenn dies nicht der Fall ist ein Rotes oder gar kein Hindernis darstellen. Alle durchfliegbaren Hindernisse besitzen ein oder mehrere Einflug - Hexseiten und ein oder mehrere Ausflug - Hexseiten. Alle anderen Hexseiten zählen als Blockade und sind wie rote Punkte auf der Karte zu behandeln, d.h. sie blockieren Sicht- und Schusslinien auf und von einem Flugzeug das durch ein Hindernis fliegt.

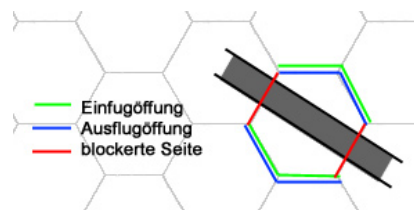
Durchfliegbare Hindernisse haben einen Basishinderniswert zwischen 5 (sehr leicht) und 14 (sehr schwer). Dabei gilt, bei einem Basiswert von 5 hat jeder Flieger viel Platz zum durchfliegen bei einem Basiswert von 14 ist das Hindernis nur bis zu einem Meter breiter als der Flieger selbst.

Wichtig ist ein Hinderniswurf wird nur dann fällig, wenn man in das Hindernis einfliegt, ausfliegt oder wenn man innerhalb des Hindernisses die Richtung ändert (also nicht G fliegt). Durchfliegt man ein Hindernis mit einem Plot so ist natürlich nur ein Hinderniswurf nötig.

### Das Grundmanöver:

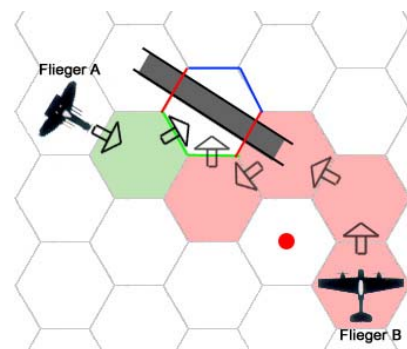
Der Flieger muss sich beim Beginn des Manövers in einem Hex befinden, das ihm freie Sicht auf sein zu durchfliegendes Hindernis gewährt, d.h. es darf nicht durch einen roten Punkt blockiert sein. Außerdem muss sein Flieger in die Richtung des Hindernisses zeigen.

#### Beispiel:



**Abbildung 2**

Abbildung 2 zeigt, dass die Einflugs- bzw. Ausflugsöffnungen je nach Anflugrichtung austauschbar sind.

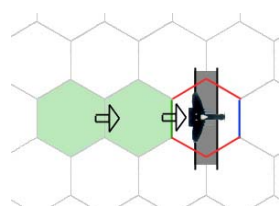


**Abbildung 3**

Flieger A darf in das Hindernis fliegen. Flieger B nicht, da er das undurchdringliche Hindernis umfliegen und ein Links-Rechts-Manöver absolvieren müsste.

Um ein Hindernis zu durchfliegen gibt man beim plotten das Kürzel „O“ (Obstacle für Hindernis) als letzten Buchstaben an. Als Zielfeld muss man bei der Bewegung das Hindernisfeld angeben. Die Zielausrichtung des Fliegers muss eines der Ausflug-Hexfelder sein.

#### Beispiel:



**Abbildung 4**

Abbildung 4 zeigt den richtigen Einflug und die richtige Ausrichtung die der Flieger haben muss wenn er auf dem Hindernisfeld seine Bewegung beendet. Der Pilot ist also ein 2GAH Manöver geflogen.



Nachdem das Plotten abgeschlossen ist, bewegt der Spieler seinen Flieger auf das Hindernisfeld und würfelt ob er das Hindernis unbeschadet durchfliegt.

### Wurf 1 - Hindernis durchfliegen

W10 >= Hindernis BTN + G-Mod. + Speed Mod. - Natural Touch

G-Modifikator ist die Anzahl der G's die bei dem Manöver auf das Flugzeug wirken. Der Speed-Modifikator ist die aktuelle Geschwindigkeit -1.

*Auch hier gilt:*

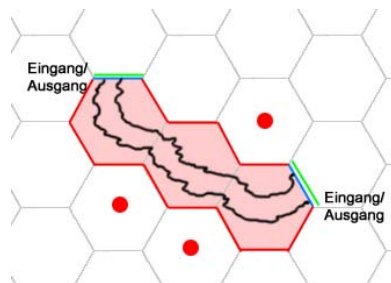
Bei einer 1 automatischer Patzer des Manövers, bei einer 10 automatischer Erfolg.

### Tunnel:

Bei Tunnel kann es auch vorkommen, dass sie länger als ein Hexfeld sind, deswegen kann es passieren, dass das Manöver mehrere Runden andauert. Beim Einflug in den Tunnel gelten die gleichen Regeln wie beim durchfliegen eines normalen Hindernisses. Befindet sich der Flieger im Tunnel darf er solange **nur Manöver mit einer G-Belastung von maximal 1 ausführen** bis er das letzte Tunnelfeld (mit dem Ausgang) erreicht hat. Des Weiteren muss er für jede Bewegung, die innerhalb des Tunnels endet, einen Hinderniswurf ablegen.

Trotzdem zählt sich Tunnelfliegen aus. Zum einen kann der Flieger, solange er nicht am Ausgangs- oder Eingangsfeld des Tunnels ist nur beschossen werden, wenn ihn ein anderer Flieger in den Tunnel folgt. Zum anderen **erhält der Flieger für jedes Hexfeld das der Tunnel lang ist (inklusive Eingang und Ausgangsfeld) einen extra Erfahrungspunkt** (siehe „Belohnung des Kunstfliegens“). **Als Geschwindigkeit wird bei den Erfahrungspunkten die Durchschnittsgeschwindigkeit durch den Tunnel** berechnet (also vom Anfangsfeld bis zum Endfeld; und immer aufrunden).

### Beispiel:



Bei diesem Tunnel kann der Spieler wenn er sich im mittleren Feld des Tunnels befindet nicht beschossen werden. Außerdem ist der Tunnel 3 Extraerfahrungspunkte für seine Länge wert.

### Große Höhlen:

Für große Höhlen auf einem Spielplan mehrere Hexfelder abdecken kann man die Tunnelregel auflockern. So muss man nicht ständig einen Hinderniswurf machen sondern es gelten die folgenden Regeln.

Wenn 2 oder mehr Flieger auf einem Feld sind so, rammen sie sich nicht nur bei gleicher Augenzahl, sondern auch wenn die Würfelergebnisse nur einen Punkt auseinander liegen.

Alle Manöver in Höhlen sind automatisch um 1 G erschwert.

## Tauchen und Steigen

Diese Pseudo-3D-Regel ist für Zeppeline oder große Gebäude (wie z.B. Zeppelin Hangars) gedacht. Da sich diese Objekte immer über mehrere Hexfelder erstrecken. Bei diesem Manöver gibt der Pilot beim Plotten den Buchstaben „D“ (**Dive**) für Tauchen (unten durch) oder „C“ (**Climb**) für Steigen (oben drüber) an.

Diese Manöver übt eine Belastung von 4G auf das Flugzeug aus (wie bei einem Gelben Punkt Hindernis), was beim einen beschädigten oder trägen Flugzeug zu einem normalen G-Wurf führen kann.

Es ist klar das man, solange man sich auf oder unter dem Objekt befindet nicht zwischen „D“ und „C“ wechseln darf.

## Sonderregel für Autogyros

Da Autogyros wendiger sind als andere Fluggeräte, sind alle Hinderniswürfe immer um einen Punkt erleichtert. Leider sind aber Autogyros durch ihren großen Hauptrotor Schadensanfälliger als normale Flieger, deswegen nehmen sie beim rammen eines zerstörbaren Hindernisses einen Splitterschaden mehr.

## Schaden beim gepatztem Hindernisflug

Für jede 2 Punkte die der Pilot daneben gewürfelt hat bekommt der an der Vorderkante eines seiner Flügel einen Splitterbomben-Schaden ab (aufrunden). Es wird gewürfelt mit einem W10 bei gerader Zahl wird die Vorderkante des Steuerbordflügels beschädigt bei ungerader Zahl der Backbordflügel. Außerdem raucht sein Flugzeug diese und nächste Runde. Wurde eine 1 gewürfelt crashed der Flieger ins Hindernis hinein. Der Pilot kann mit einen Notausstieg (Basiswert 25) aussteigen.

### **Beispiel:**

Ein Pilot hat „Naturtalent“ 3. Er will durch eine Brücke mit Basishinderniswert von 6 fliegen (ein einfaches Hindernis). Um das Hindernis zu erreichen benötigt er ein 1 G Manöver und er fliegt mit einer Geschwindigkeit von 2. Daraus folgt:  $6(\text{Basis}) - 3(\text{NT}) + 1(\text{G}) + 1(\text{Geschw.}) = 5$ .

Also muss er 7 oder mehr Würfeln um das Manöver zu schaffen. Er würfelt aber eine 6, d.h. er hat das Manöver geschafft muss aber einen Splitterschaden an der Tragfläche nehmen und raucht.

### **Achtung:**

Im Hindernis dürfen keine 0G Manöver geflogen werden oder 1GD Manöver, wenn man innerhalb des Hindernis bleibt.

## BELOHNUNG DES KUNSTFLIEGENS

### Erfahrungspunkte

Welchen Sinn hat es diese halsbrecherischen Manöver durchzuführen, ganz einfach Ruhm, Ehre und Erfahrungspunkte!!!

Je schwieriger das Hindernis und je kunstvoller und gefährlicher das Manöver desto mehr Erfahrung bekommt ein Pilot dafür.

Und so errechnet man die Erfahrungspunkte die ein Pilot bekommt, wenn er ein Hindernis erfolgreich durchflogen hat (ohne dabei abzustürzen):

**Basiswert des Hindernis + geflogene G's + Geschwindigkeit - 1 = Erfahrung  
 (also im Prinzip den Wert gegen den man gewürfelt hat)**

Generell gilt aber auch, dass jedes Hindernis oder Sondermanöver (wie Loopings) pro Szenario nur einmal Erfahrungspunkte geben, auch wenn sie mehrmals geflogen werden.

### Schutz durch Hindernisse

Einen weiteren Vorteil hat es durch Hindernisse zu fliegen. Schall- und Spliterraketen haben auf einen Flieger in einem Hindernis nur Auswirkung, wenn sie neben den Ausgang- oder Eingangshexrändern abgeworfen werden. Bei Blendraketen gilt natürlich die Sichtregelung.

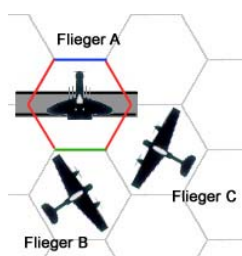
Wird eine dieser Raketen auf ein Hindernis geschossen so muß sich der Schütze entscheiden ob er ins Hindernis schießt oder darüber. Schießt er darüber werden nur die äußeren Flieger betroffen. Schießt er hinein nur die Flieger im inneren.

Beim Abschuss einer Rakete oder von MGs wird der Trefferwurf um 2 erschwert, dies gilt auch für Lenkraketen und auch sie benötigen eine freie Flugbahn in eine der Hindernisöffnungen. Wird eine Blend-, Schall oder Spliterrakete ins Hindernis geschossen ist ein **Trefferwurf auf (Basiswert des Hindernis +3 – Zielsicherheit)** nötig und natürlich braucht der Flieger der Schießen möchte eine freie Schusslinie. Auch hier gilt die 1 / 10 Regelung.

### Verfolgen von Fliegern durch Hindernisse

Durch Hindernisse fliegen eignet sich optimal um Verfolger loszuwerden. Deshalb ist es nur möglich einen Flieger zu verfolgen, wenn der Verfolger freie Sicht auf eines der Einflugfelder des Hindernisses hat und auch dann ist die Verfolgung um 2 Punkte erschwert.

#### Beispiel:



In dem hier aufgezeigten Beispiel kann nur Flieger B den Flieger A verfolgen, da Flieger C keine freie Sicht in die Einflugskante des Hindernis-Hex hat.

## WOLKEN

Wolken sind auf Karten mit einem weiß oder blau umrandeten C markiert. Weiß bedeutet, dass es sich um ein Randfeld der Wolke handelt, blau das es der dichtere Kern einer Wolke ist. Besonderheit an Wolken ist das sie die Sicht einschränken oder blockieren.

Flieger die in einem Wolkenfeld sind können nicht tailen oder getailed werden. Außerdem wird die Trefferwahrscheinlichkeit beeinträchtigt (Ausnahme sind Seeker Rockets sofern das Ziel mit einem Beeper markiert ist), d.h. für jedes weiße C das zwischen dem Angreifer und seinem Ziel befindet wird der Wurf um 1 erschwert, bei einem blauen C sogar um 2.

Rauchraketen sind innerhalb von Wolken nutzlos. Flash Raketen werden gedämpft, innerhalb einer Wolke haben sie nur 2 Felder Wirkungsradius.

Bei Kollisionswürfen auf blau markierten Feldern genügt es schon, dass eine Kollision eintritt, wenn beide Piloten beim Wurf den gleichen Wert oder um 1 unterschiedlich gewürfelt haben.

## NACHTFLUEGE

### Sonderregeln für den Nachtkampf

rules created by Jean-Christian "Malphas" Drolet

All the standard CS rules are in effect except for the following:

#### **Movement:**

When a pilot is victim of random movement following a missed G-pushing manoeuvre, he must roll higher than 10 - Sixth Sense or suffer from shock. Planes roll for collision every time they stand in the same hex, because of darkness pilots and wingmen with radio do so also.

#### **Combat:**

+2 to hit per hex of range  
+5 to hit to bombing and strafing

Flare rockets work automatically if a pilot looks directly at it. If he does not look at it but is in the area of effect or is the pilot that fired the rocket, make a constitution test to avoid being affected.

#### **Tailing:**

Smoke is not visible and does not affect tailing  
-2 penalty to Sixth Sense to the plane tailing because of the difficulty to anticipate the moves due to lack of visibility

#### **Illumination:**

A plane is considered illuminated if it is in the area of effect of a flare rocket or of a projector. A flare rocket illuminate for the rest of the firing phase in which it was fired. If a plane or a target is illuminated, it can be fired upon using the normal CS firing rules.

#### **Spotlights**

Die Effekte der Scheinwerfer treten auch nur bei Nacht in kraft. Um ein Hex das ein Scheinwerfer Symbol hat kreist ein Flash Rocket Marker. Ist ein Flieger innerhalb 3 Felder Reichweite mit Blick auf den Marker, so muss er einen Schockwurf machen. Die Scheinwerfer beleuchten auch gleichzeitig Flugzeuge in diesem 3 Hex Radius (siehe oben Illumination).

Es gibt 2 Möglichkeiten die Scheinwerfermarker zu bewegen:

1. Sie wandern pro Runde um ein Feld mit bzw. gegen den Urzeigersinn
2. Man würfelt pro Runde mit dem W6. 1 ist das Feld über dem Scheinwerfer und zählt die Felder im Urzeigersinn ab.

## BEISPIEL STUNTS

### Der Looping

Zwei aufeinander folgende 1GD Manöver im freien Feld zählen als Looping. Dabei ist zu beachten dass beim zweiten 1 GD Manöver das Flugzeug um die gesamten 4G's des Manövers überlastet wird (siehe AAW RoAC Seite 25).

Ein **erfolgreicher Looping ist auch immerhin 1 Erfahrungspunkt wert.**

### Der Brückenlooping

Der Brückenlooping ist ein besonderes Manöver. Zuerst fliegt man ganz normal unter einer Brücke hindurch (also ein Standard Hindernis Manöver) und macht anschließend zwei 1GD Manöver. Das erste 1GD Manöver ist die erste Hälfte des Loopings und der Flieger fliegt am Ende des Zuges kopfüber. Beim anschließenden zweiten 1 GD ist es erlaubt, trotz der oben genannten Regelung, wieder unter der Brücke hindurch zu fliegen.

Ansonsten wird der Brückenlooping wie ein normaler Looping (siehe oben) behandelt, allerdings ist das zweite 1GD Manöver um ein G Belastung erschwert (wie die bei allen Hindernis Anflügen der Fall ist). **Dafür bekommt der Pilot aber auch 3 zusätzliche Erfahrungspunkte bei diesem erfolgreichen Looping** gutgeschrieben.

### Der Zeppelin Looping

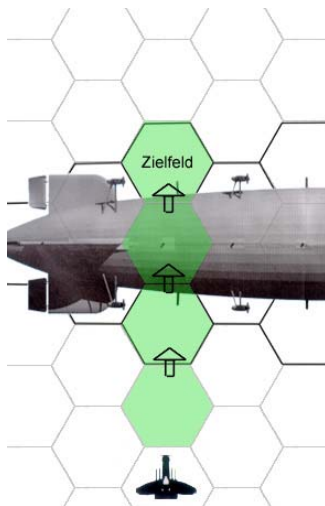
Dieser Looping ist ein ähnliches Manöver wie der Brückenlooping, nur das statt 2 Manöver 4 Manöver notwendig sind um einen Looping um den Zeppelin zu fliegen. Der Pilot beginnt mit einem Tauch- oder Steigmanöver, darf dieses Manöver aber nicht neben dem Zeppelin enden lassen, sondern muss es am gegenüberliegenden Rand des Zeppelins beenden.

Danach muss er ein 1GD Manöver fliegen. Anschließend muss er das Entgegengesetzte Manöver um den Zeppelin fliegen (statt „Tauchen“ -> „Steigen“ und umgekehrt), dies muss auch wieder am Zeppelinrandfeld beendet werden. Zu guter Letzt wird wieder 1GD Manöver geflogen. Alle Hindernis- und Überlastungswürfe werden normal abgehandelt.

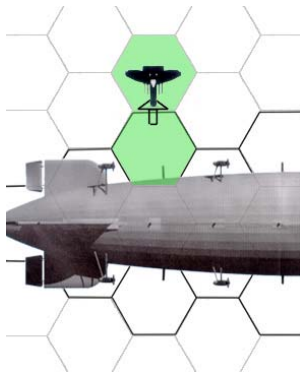
Dieses Manöver hat 2 Vorteile für den Piloten:

Zum einen haben **alle anderen Flieger und die Geschütze des Zeppelins einen Malus von 2 auf alle Trefferwürfe auf sein Flugzeug.**

Er selbst hat die einen **Bonus von 2 Punkten wenn er am Ende der 1GD Manöver auf eines der Bordgeschütze zielt.** Außerdem bekommt er 10 Erfahrungspunkte, wenn er das Manöver absolviert hat und eine der Gondeln beschädigt hat.

**Beispiel:**


Hier fliegt das Flugzeug den Zeppelin an und beginnt somit einen Zeppelinlooping. Der Flieger muss sein Tauch- bzw. Steigmanöver auf dem Zielfeld beenden.



Hier hat der Flieger gerade sein erstes 1GD Manöver abgeschlossen. Er hat jetzt die Möglichkeit auf das Geschütz des Zeppelin zu feuern.

Danach wird analog die 2. Hälfte des Loopings durchgeführt.

**Verfolgen um den Zeppelin**

Wird ein Flieger verfolgt bevor er den Zeppelin umfliegt muss er seinen Verfolger eventuell einige Punkte seines Manövers verraten. Allerdings muss er nicht verraten ob er taucht oder steigt. Hängt sich der Verfolger an das Flugzeug dran aber entscheidet sich für das Entgegengesetzte Manöver das sein Vordermann fliegt. So kann er oder sein Verfolger in der darauf folgenden Runde nicht in der Lage seinen Gegner zu verfolgen, da sie sich in unterschiedlicher Höhe befinden.

**Tauchen unter dem Zeppelin in niedriger Höhe**

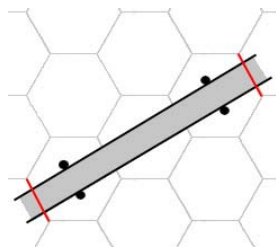
Fliegt der Zeppelin aber auf niedriger Höhe oder hat in einem Hangar oder auf einem Landefeld angedockt, muss der Pilot aufpassen dass er beim Tauchen dem Boden nicht zu nahe kommt. Dieses Manöver benötigt einen gelungen Hinderniswurf mit Basiswert von 5 bis 7.

## BEISPIEL HINDERNISSE

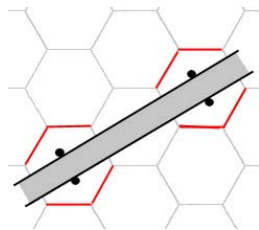
### Brücken

Brücken gibt es in verschiedenen Größen und Höhen, deswegen variiert der Basishinderniswert für das „unter der Brücke durchfliegen“ zwischen 5 und 8. Bei großen bzw. langen Brücken wie der „Golden Gate Bridge“ gibt es noch die Möglichkeit parallel zur Brücke zwischen den Brückenpfeilern hindurch zu fliegen. Hier gilt ein Hindernisbasiswert von mindesten 10. Bei besonders langen Brücken kann man auch versuchen länger unter der Brücke zu fliegen, wobei für die Manöver die Tunnelregelung gilt, es aber dafür keine extra Erfahrungspunkte gibt.

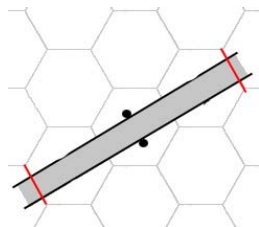
#### **Beispiele:**



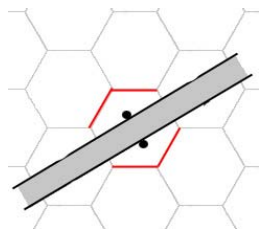
Hier eine Brücke mit 2 Trägern. Die Rot markierten Ränder zeigen nicht mögliche Bewegungen beim unten durchfliegen.



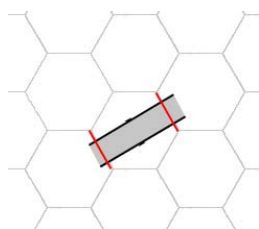
Hier die gleiche Brücke nur diesmal das parallele Flugmanöver. Jeder Träger zählt hier als einzelnes Hindernis.



Eine ähnliche Brücke wie oben nur mit einem Träger. Die Rot markierten Ränder zeigen nicht mögliche Bewegungen beim unten durchfliegen.



Wieder eine Brücke mit einem Träger, nur diesmal das parallele Flugmanöver.



Dieses Beispiel zeigt eine kleine Brücke ohne Träger. Deshalb kann man nur unter ihr durchfliegen.



## Hangars

### Flugzeughangars

Flugzeughangars können zwar von der Fläche groß sein, aber die Deckenhöhe ist relativ niedrig. Deshalb kann man bei Flugzeughangars einen Basiswert zwischen 7 und 9 festlegen.

### Zeppelehangars

Da diese im Normalfall so groß sind muss man im leeren Hangar hier nur angeben ob man taucht oder steigt. Falls ein Zeppelin angedockt ist so kann man für unter dem Zeppelin die Basiszahl 5 bis 7 nehmen. Wenn man zwischen Zeppelin und dem Hangardach durch möchte ist dies eine Basiszahl von 10 -12. In einem leeren Zeppelinhangar gelten die gleichen Regeln wie für große Höhlen.

### Hangartore

Bei Hangars kann es vorkommen, dass eines oder sogar beide Tore geschlossen sind, oder dass es nur ein Tor gibt. Um ein Tor oder eine Wand zu zerstören ist ein Treffer mit einem 70mm bzw. 60mm Gewehr oder mit einer Rakete (auf jeden Fall panzerbrechend) nötig. Hochexplosiv - Raketen eignen sich nicht, da in Hangars meistens auch Treibstoff gelagert wird und so der ganze Hangar in explodieren würde.

Um auf ein Tor schießen zu können ist ein Basiswert von 3 nötig, wenn man es seitlich anfliegt und ein Basiswert von 2, wenn man direkt darauf zufliegt.

## Fly Inn's

Die bekanntesten Fly Inn's findet man in Sky Heaven in Free Colorado State. Sie bieten die Möglichkeit bis vor die Kneipentür zu fliegen und dort zu landen. Doch es gibt auch einige tollkühne Piloten die sich einen Scherz erlauben und mit halbschwerer Geschwindigkeit durch die Landeöffnungen hindurch zufliegen. Die meisten Fly Inn's sind umgebaute ausrangierte Zeppeline deren Gaskammern als Hangars genutzt werden. Je nach Größe ist der Basiswert zwischen 6 und 9, wenn man hindurch fliegen möchte.

## Zeppelin Gaskammer

Ist eine Gaskammer des Zeppelins explodiert so, bleibt das Aluminiumgestell übrig, auch dort muss ein Pilot aufpassen damit er nicht an so einer Querverstrebung hängen bleibt. Je nach Größe des Zeppelins variiert hier der Basiswert zwischen 5 und 8. Es besteht nur die Möglichkeit Gaszellen von Zeppelinen zu durchfliegen, die eine Länge von 6 Hexfeldern oder mehr haben.

## MANHATTAN MAP SET

Hier noch einige Sonderegeln und Ergänzungen für das Manhattan Map Set

### Streufeuer in Manhattan

Die Gebäude von Manhattan sind sehr widerstandsfähig gebaut. Dass Geschosse bis Cal. 60 nur minimale Schäden anrichten. Flaks machen auch keinen Schaden an Gebäuden, da diese sich nicht bewegen. Schlimmer ist dies bei Cal. 70 Guns, HE-Raketen, AP-Raketen, Bomben und Fliegern die in Gebäude krachen. Oder Sonic Raketen können die Scheiben von Gebäuden zerspringen lassen

Beschuss von Gebäuden kann aus 2 Gründen vorkommen, das eigentliche Ziel wurde verfehlt oder es war Absicht. Wurde ein Ziel verfehlt so würfelt man mit W10 bei einer 1 wurde das nächstliegende Gebäudefeld in Schussrichtung getroffen. Auf ein Gebäudefeld das getroffen wurde wird ein Flakmarker gelegt der bis nach der nächsten Plot Phase liegen bleibt und wie Flakschaden gegen andere Flieger abgehandelt wird. Bei Sonic Raketen wird immer auf W10 gewürfelt und bei einer 1 zerspringen Scheiben.

Sucherraketen treffen nur dann ein Gebäude wenn, dieses vorher mit einem Beeper markiert wurde. Im Normalfall haben Gebäude eine Basiszahl von 1. Werden in Luftkämpfen neutrale Verkehrsteilnehmer oder Gebäude beschädigt, so kann bei speziellen Szenarien die Reputation sinken.

### Hohes Verkehrsaufkommen

In den großen Metropolen herrscht immer viel Verkehr. Schon in „WoM“ gibt es Szenarien mit neutralem Luftverkehr. Damit man es sich aber als Meister leichter macht. Kann man diese Flieger vorplotten.

Die "Passanten" bewegen sich dabei immer auf den offiziellen Luftverkehrsstraßen, die parallel zu den 6-spurigen Autostraßen verlaufen. Verstöße werden von den entsprechenden Behörden mit Bußgeldern bestraft. Darüber hinaus gilt in den Städten eine Geschwindigkeitsbegrenzung von 2 Feldern pro Runde, dieses Geschwindigkeitslimit wird von den meisten Passanten eingehalten, eine Ausnahme sind z.B. Taxi Autogyros.

Auch solche Vergehen werden von der Polizei überwacht. Natürlich kann die Polizei nie an jedem Ort gleichzeitig sein, und schreitet außer mit Verwarngeldern nur dann ein, wenn durch einen Luftkampf große Schäden entstehen, wie bei Streufeuer. Verkehrsdichte und Art der Flieger (meist viele Autogyros) sollten dem Szenario angepasst werden.

## Hochhaus Landeplattformen und Hangars

Viele der Hochhäuser die in den letzten 8 Jahren gebaut wurden, besitzen eigene Hangars und Landeplattformen die meist für Autogyros konstruiert wurden, d.h. sie haben meist nur eine sehr kurze Lande- und Startbahn.

Auf den Landeplattformen sind meistens Punkt Hindernisse bzw. Werte für das Durchfliegen eingezeichnet. Diese Werte gelten nur wenn man über die Plattform hinweg bzw. durchfliegen will. Beim Landen gelten die Landeregeln aus dem "Kunstflieger Handbuch" allerdings ist das Landen mit Flugzeugen um eine Punkt erschwert, dies gilt nicht für Autogyros.

Das Starten hingegen ist recht unproblematisch, da die Flieger nach verlassen der Rampe sich leicht absacken lassen können und so ihre Startgeschwindigkeit erreichen.

## Skyways

Im Empire State und den Industrial States wird das Automobil immer beliebter, den es ist wesentlich leichter zu handhaben als ein Flugzeug. Allerdings benötigt das Automobil eine gute Infrastruktur ebenso wie die Eisenbahnen, deshalb werden Automobile meist nur in den Großstädten wie New York oder Detroit genutzt.

Durch die engen Straßenschluchten der Großstädte und den daraus resultierenden Platzmangel, haben die Architekten der Stadt damit begonnen, die Schnellstraßen für Eisenbahnen und Automobile auf so genannte Skyways zu legen, d.h. Brücken die Quer durch die Städte verlaufen.

Die Oberseite als schnelle innerstädtische Autobahn. Die Unterseite von Personenzügen für den öffentlichen Nahverkehr genutzt. Kleinere Bahnstationen gibt es auf jeder Karte mit einem Skyway. Da diese von oben nicht zu sehen sind, sind sie auch auf den Karten nicht zu sehen. Größere Bahnstationen sind extra eingezeichnet.

Diese Straßen verhalten sich regeltechnisch betrachtet wie Brücken mit Stützpfählern. Jedoch sind die wesentlich flacher gebaut und haben deshalb eine Basiszahl zwischen 8 und 12 für das Durchfliegen. Wenn man unter einer Hochstraße ist kann man nicht über ein benachbartes Punkt Hindernisfeld herausfliegen, dies gilt auch anders herum. Wenn 2 oder mehr Hochstraßen aufeinander treffen, gibt es Kreisverkehrskreuzungen, die einen Ring bilden, durch den man fliegen kann. Um durch den Ring zu fliegen muss die Bewegung auf dem Ringfeld enden und man muss "C" bzw. "D" Plotten.

## Landen und Notlanden

Um mit einem Flieger auf einer 6-spurigen Straße Notzulanden gilt im Normalfall die Landebahnregel. Jedoch kann es schon mal vorkommen, dass die Straße recht befahren ist und es zur Kollision zwischen den Flieger und Autos kommen kann. In diesem Fall sollte man das Landemanöver erschweren und für jeden Punkt den der Pilot daneben ist bekommt er einen Splitterschaden. Gleiches gilt für die Skyways. Man darf allerdings nicht Quer zur Fahrtrichtung landen.

## Statuen

Auf Manhattan verteilt sind immer wieder überlebensgroß Statuen zu finden. Die meisten sind nur Hindernisse, es gibt jedoch auch einige, die z.B. ihre Arme so halten das man einen Stunt wagen kann.

## Manhattan bei Nacht

Manhattan ist die Stadt die niemals schläft. Nachts sind viele Gebäude beleuchtet und fast überall flackern Leuchtreklamen.

Die Leuchtreklame kann man mit der Illumination Regel abhandeln, allerdings muss das Flugzeug sich in einem Angrenzenden oder auf dem Feld mit einer Reklame befinden um als beleuchtet zu gelten.

Da es in einigen Stadteilen immer gut beleuchtet ist kann man die Nachteile aus der Nachtflug Regelung entschärfen:

### **Movement:**

When a pilot is victim of random movement following a missed G-pushing manœuvre, he must roll higher than 8 - Sixth Sense or suffer from shock.

### **Combat:**

+1 to hit per hex of range  
+3 to hit to bombing and strafing

## HOLLYWOOD MAP SET

Hier noch einige Sonderegeln und Ergänzungen für das Hollywood Map Set

### Landen und Notlanden

Um mit einem Flieger auf einer 6-spurigen Straße Notzulanden gilt im Normalfall die Landebahnregel. Jedoch kann es schon mal vorkommen, dass die Straße recht befahren ist und es zur Kollision zwischen den Flieger und Autos kommen kann. In diesem Fall sollte man das Landemanöver erschweren und für jeden Punkt den der Pilot daneben ist bekommt er einen Splitterschaden.

### Eisenbahn Tunnels

Los Angeles ist mit Eisenbahnen untertunnelt. Das hat 2 Gründe, zum einen geht kein Bauplatz verloren und zum anderen sind die Strecken vor Bombardement geschützt.

Es möglich das Tunnelsystem zu durchfliegen. Die Ein-/Ausgänge sind mit entsprechenden Symbolen markiert. Die Standard Basiszahl für die Tunnel ist 10. Falls gerade ein Zug im Tunnel ist kann man sie auf bis zu 14 erhöhen.

Der Tunnelverlauf wurde absichtlich nicht eingezeichnet, damit man ihn selbst für seine Szenarien festlegen kann.

## ANHANG

### Neue Plot Abkürzungen - Übersichtstabelle

<b>Plotsymbol</b>	<b>Beschreibung</b>
O	Obstacle durchfliegen eines Hindernisses
C	Climb „Steigen“ überfliegen eines Zeppelins/Großhangar o.ä.
D	Dive „Tauchen“ unterfliegen eines Zeppelins/Großhangar o.ä.

Autor:  
Herbert Veitengruber

Playtesting, Ideen und Co-Authoring:  
Frank Guthmann, Daniel Kinzer, Andreas Nutz, Michael Orova, Michael von Berg, Dominic Krautwurst