



Viva Sky Vegas

Crimson Skies ©1999 FASA, Vertrieb in Deutschland durch Fantasy Produktions GmbH
Dies ist ein inoffizielles Regelwerk.
Version 0.9

HISTORY	2
WELCOME TO SKY VEGAS	3
DESCRIPTION	3
PULP SCIENCE	4
A PLACE WORTH TO VISIT	5
ECONOMY	5
HAVE A FUNNY TIME.....	6
VIPS OF SKY VEGAS.....	7
FRIENDS AND FOES	8
ARMADA OF SKY VEGAS.....	9
ROYAL FLUSH SQUADRON.....	9
THE SHOWGIRLS SQUADRON	10
SKY VEGAS SECURITY FORCES.....	11
ZEPPELINS.....	11
PLANES	11
RULE SECTION	12
MULTIPLE LAYERS – SIMPLE 3D RULES	12
THE MAPS.....	15
SPOT LIGHTS.....	16
TURBINES	16
CLOUDS	16
SZENARIO IDEAS.....	17

History

1930

Das „Bolder Dam“ Project am Colorado River wurde aus Geldmangel und wegen der Abspaltung der ersten Staaten von den USA auf Eis gelegt.

1931

Das Glücksspiel wurde in Nevada legalisiert, besser gesagt es gab keine Regierung mehr, die etwas dagegen hatte.

1932-34

Die Nation of Hollywood übernahm die Kosten für das „Bolder Dam“ Project da sie nach neuen Energiequellen suchte. Das Project wurde bis 1934 fertig gestellt. Zu diesem Zweck wurden auch Teile des ehemaligen Nevada von der Nation of Hollywood annektiert. In diesem Zeitraum entstanden auch die ersten großen Casinos in Las Vegas.

1933-35

Der Mafiaboss Bugsy Siegel kaufte sich in die Casinos ein und stellte wegen der instabilen Lage der neuen Staaten eine eigene Air Militia zum Schutz der Stadt zusammen. Mit Geld das er für Havanna Syndikat waschen sollte, finanzierte er seine Projekte.

Die Stadt blühte auf und Bugsy Siegel machte große Gewinne. Doch anstatt das Syndikat auszubezahlen scheffelte er das Geld in seine eigene Tasche um es wieder zu investieren.

1935

Zwischen Utha und der Nation of Hollywood kam es zu Grenzstreitigkeiten, die Utha ausnutzte um den Sündenpfuhl Las Vegas, den Erdboden gleich zumachen. Der Utha schon lange ein Dorn im Auge war. Große Teile der Stadt wurden dabei zerstört.

1936

Aus den Ruinen von Las Vegas ersann Bugsy einen neuen Plan. Zuerst baute er einen Zeppelin zu einem fliegenden Casino um, doch schnell merkte er, dass ein Zeppelin nicht groß genug war. Und auch nur schwer zu schützen war.

Er suchte sich einige Sponsoren um ein neues Casino Imperium aufzubauen, unter anderem gewann er Howard Hughes dafür der mit Hilfe seiner Firma Hughes Aviation Company auch an die nötigen Materialien kam.

Die Idee von Sky Vegas war geboren.

1938

Ende 1938 wurde Sky Vegas fertig gestellt und es gibt bereit Pläne die Casinostadt zu erweitern.

Welcome to Sky Vegas



Description

Das erste Konzept von Sky Vegas, das Busgy seinen Investoren vorschlug, sah vor 2 Zeppeline mit einer Mittelstück zu verbinden. Doch schnell wurde klar, dass dadurch nur wenig mehr Platz geschaffen werden konnte.

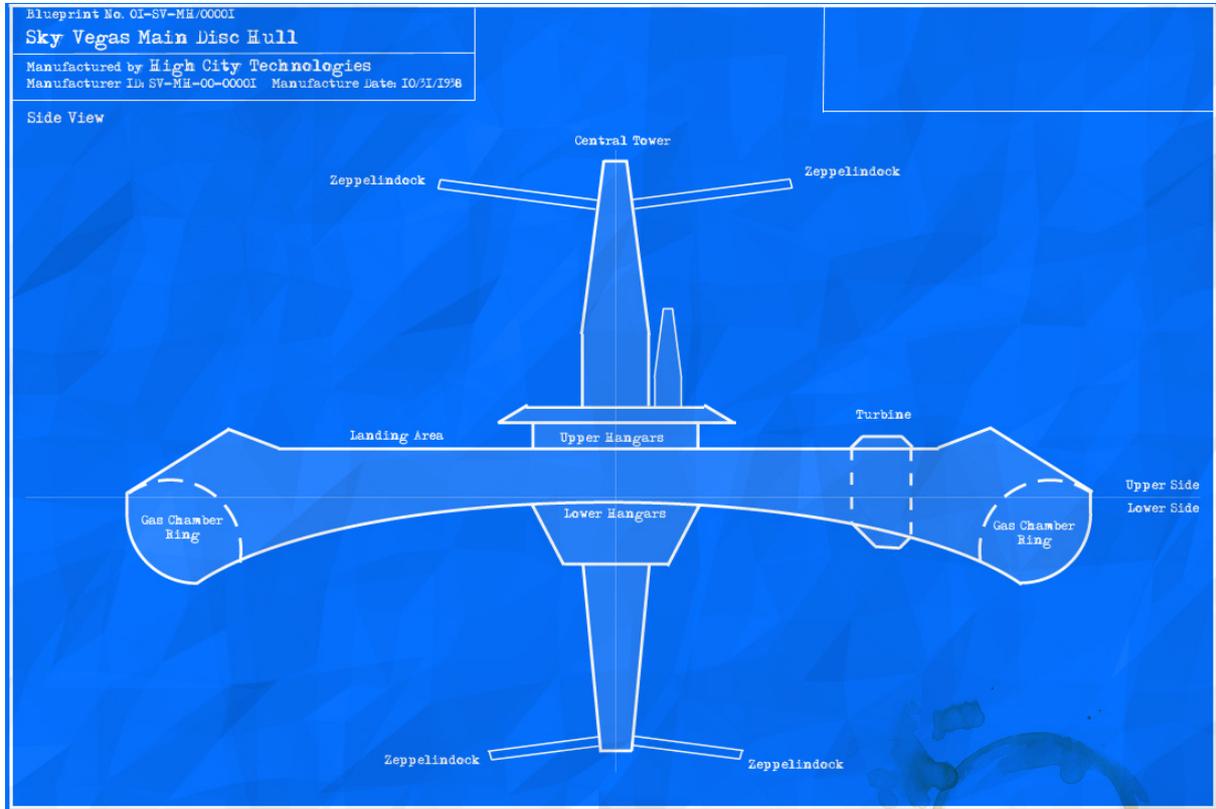
Doch die Vision einer fliegenden Vergnügungsstadt war geboren. Hughes konnte mit dem nötigen Wissen über Luftfahrt und die dazugehörigen Materialien das Konzept neu überdenken und gab den Auftrag an seine Ingenieure weiter die ein Gerüst für die fliegende Stadt designen sollten.

Zum einen war klar das Gaszellen alleine nie genügend Auftrieb erzeugen könnten um eine Stadt in der Luft zu halten. Zum anderen waren leistungsfähige Generatoren nötig die genug Strom erzeugen mussten. Eine weitere Schwierigkeit ist die Versorgung mit Wasser, all dies mussten die Ingenieure beim Konzept beachten.

Der Zusammenbau war auch eine Herausforderung, so wurden einzelne Elemente am Boden vormontiert und in der Luft über Nevada entstand eine fliegende Baustelle. Wo die einzelnen Module der Stadt zusammengesetzt wurden.

Pulp Science

“How a city learns to fly”



Die Blaupause zeigt die Main Disk von Sky Vegas von der Seite.

Die Stadt ist in Module aufgeteilt, jedes Modul ist eine „floating Disk“. Die Größte ist die so genannte Main Disk mit einem Durchmesser von knapp 500 Metern. Allen Disks gemein ist das sie einen ähnlichen Querschnitt wie ein Diskus besitzen.

Am äußeren unteren Rand von jeder Disk verläuft jeweils ein Ring aus Gaskammer Segmenten, die für den Grundauftrieb sorgen sollen. Die Parabolform der Unterseite sorgt für weiteren Auftrieb, da hier warme Abgase von Generatoren oder den Turbinen aufgefangen werden.

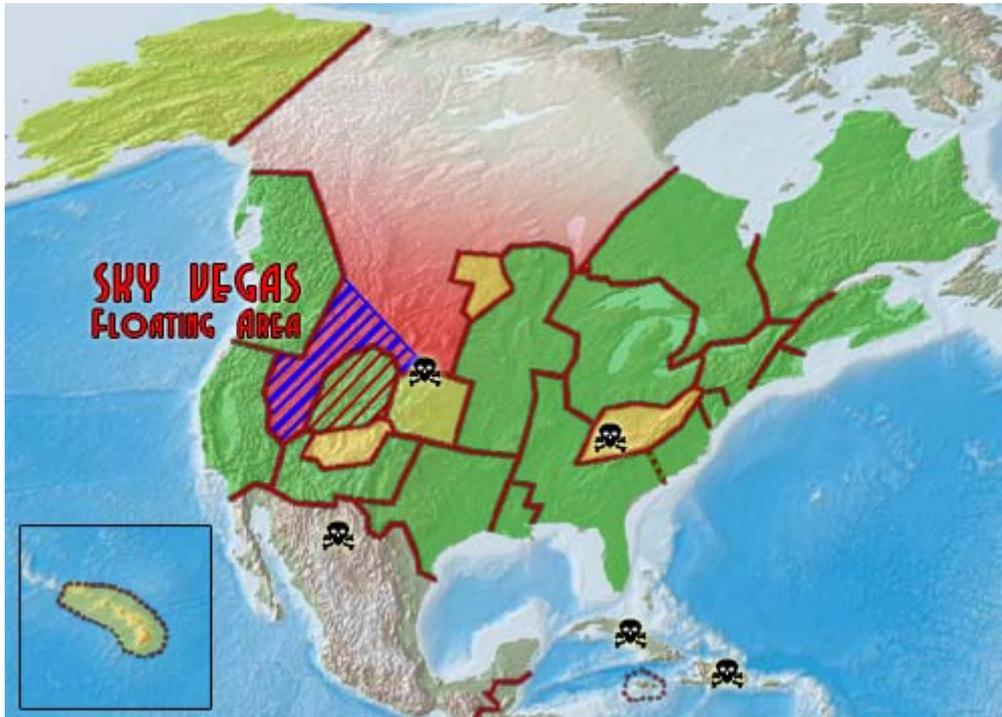
Die Turbinen sorgen für den restlichen Auftrieb, und sind auch für die Steuerung und Stabilisierung der Disks nötig. Die Main Disk besitzt sogar 6 übergroße Hauptturbinen, die so ausgelegt sind das man 2 für Wartungsarbeiten abschalten kann ohne dass die Stadt abstürzt.

Um die Stadt im Gleichgewicht zu halten, rotiert die Main Disk um ihre eigene Achse, jedoch nur sehr langsam. Um die Stadt zu bewegen wird die gleiche Technik verwendet wie bei Ballonfahrern. Die Stadt steigt auf oder sinkt damit sie vom Wind in die gewünschte Richtung getragen wird, die Turbinen können jedoch auch zusätzlich die Bewegung unterstützen.

Für Wasserversorgung gibt es Tanker Zeppeline die Wasser aus Seen und Flüssen der Umgebung abpumpen können und zur Stadt bringen. Des weiteren kann Regenwasser aufgefangen werden. Abwasser und Müll wird nicht einfach abgeworfen, da dies den Feinden von Sky Vegas bei der Positionsbestimmung der Stadt helfen würde. Alles was brennt wird in der Heizanlage verbrannt, der Rest wird mit Zeppelinen nach Hollywood verschifft.

Stromversorgung

A Place worth to visit



Wie kommt man nach Sky Vegas? Die exakte Position ist nicht bekannt, da die Stadt ja fliegt und somit ihre Position ständig ändert. Zumindest weis man Sky Vegas bleibt innerhalb der blau schraffierten Region und den Grenzgebieten von Hollywood.

Der Grund dafür ist recht einfach, da man versucht Sky Vegas innerhalb einer Wolkedecke zu verstecken und großen Unwettern aus dem Weg zu gehen.

Am einfachsten kommt man nach Sky Vegas in dem man eine Passage in einem Passagierzeppelin von Hollywood aus bucht. Wenn man jedoch einfach in die Region fliegt wo die Stadt ist, so wird man meist von den Patrollien der Sky Vegas Security Force aufgegriffen und kann sich dann von denen zur Stadt bringen lassen. Eine weitere Möglichkeit ist man reist mit einem Händler aus Pacifica oder Sky Haven an.

Economy

Die einzige Ware die Sky Vegas bietet ist Unterhaltung. Deswegen muss alles andere in die Stadt transportiert werden. Da die Nation of Hollywood Sky Vegas auch als Militärisches Sprungbrett nutzt, gibt es hier einen „Sondervertrag“ den sich Hollywood einiges kosten lässt.

Um die Versorgung zu gewährleisten gibt einige Handelsverträge mit Händler aus Hollywood, Pacifica und sogar Schmugglern aus Sky Haven.

Have a funny time



Was kann in einer fliegenden Casinostadt alles erleben?

Ganz einfach alles, neben den Casinos in denen man alle Glücksspiele von Rollet über Poker, Black Jack bis hin zu Würfelspielen spielen kann, gibt es in den unzähligen Theatern und Varietes fast rund um die Uhr die verschiedensten Shows. Auch viele Bars in denen es wild her geht haben rund um die Uhr geöffnet.

Des weiteren werden rund um die Stadt auch immer Air Races und Flugshows veranstaltet, eine weitere Hauptattraktion.

VIPs of Sky Vegas

Bugsy Siegel



Siegel wurde unter dem Namen Benjamin Siegelbaum 1902 im New Yorker Ghetto Williamsburg geboren. Er stieg vom Kleinkriminellen zum Bandenboss auf.

Er „veruntreute“ Geld das er für das Kubanische Syndikat waschen sollte, und investierte es stattdessen in Las Vegas. Anfangs machte er sich mit Mafia Methoden einen Namen in der Stadt und ging mit seinen Konkurrenten nicht zimperlich um. Doch die Wende kam als Las Vegas zerstört wurde. Er entschied sich Las Vegas wieder auferstehen zu lassen und gründete mit einigen Partnern auf legale Weise Sky Vegas.

Das Kubanische Syndikat hat ein hohes Kopfgeld auf ihn ausgesetzt, für seinen Tod versteht sich.

Siegel ist heute ein angesehener Geschäftsmann, der sich mit seinen Partnern die Gewinne von Sky Vegas teilt. Er ist der einzige immer in Sky Vegas anzutreffen ist, wahrscheinlich weil er sich hier am sichersten vor dem Syndikat fühlt. Dennoch ist nicht ganz klar in wie weit er heute noch Kontakte zur Mafia pflegt. Da angeblich auch einige New Yorker Mafiabosse Casinos in Sky Vegas betreiben.

Howard Hughes



Hughes ist für seine irrwitzigen Projekte bekannt. Und ihn reizte die Herausforderung eine fliegende Stadt zu konstruieren. Zu diesem Zweck gründete er auch „*High City Technologies*“ als eine Tochterfirma von „*Hughes Aviation Company*“.

High City Technologies gehört ihm als Hauptanteilseigner und es gibt diverse Stille Teilhaber. Die Firma dient ausschließlich zum Bau, der Weiterentwicklung und der Wartung für alle Komponenten die Sky Vegas benötigt und die die Stadt in der Luft hält. Außerdem besitzt High City Technologies Anteil an Sky Vegas und ist somit auch am Gewinn beteiligt.

Jane Russell

Friends and Foes

Friends

Nation of Hollywood

Durch Hughes Einfluss in der Regierung von Hollywood ist es natürlich klar, dass die Nation zu Sky Vegas hält und die Stadt für ihre Zwecke nutzt. Hollywood hat auch immer noch die Kontrolle über das alte Las Vegas, welches aber nur noch als Militärstützpunkt dient um den Bolder Dam zu verteidigen, welcher auch ständigen Attacken von Utha ausgeliefert ist.

Free Colorado

Foes

Utha

Utha ist wohl der Erzfeind von Sky Vegas, mit dem Angriff von 1935 glaubte man die sündige Stadt Las Vegas ausradiert zu haben. Doch keiner rechnete damit, dass sie im Himmel neu erbaut würde. So muss Utha mit dem Makel leben und versucht immer wieder Convoys der Stadt zu kapern oder die Stadt direkt anzugreifen.

Havana Syndicate

Ein Zusammenschluss einiger besonders gefährlicher Gangsterbosse und Luftpiraten, für die Bugsy ursprünglich Geld waschen sollte. Nachdem er sie allerdings betrogen hatte, setzten sie Killer auf Bugsy an und versuchen ihn auch mit Luftangriffen in Bedrängnis zu bringen.

Der Rest Nordamerikas

Armada of Sky Vegas

Royal Flush Squadron

Eine der Elite Squadrons aus Sky Vegas. Die schon in Las Vegas für Bugsy gearbeitet haben. Damals waren sie allerdings noch auf der anderen Seite des Gesetzes. Heute sorgen sie dafür das Sky Vegas sicher bleibt.

**Flugzeugfarben:**

Grundfarbe Weiß, Rote Streifen

Bekante Mitglieder:

Govanni „Ace of Spades“ Castello – Squadron Leader

Antonio „King of Spades“ Deaccio

Kathrin „Queen of Spades“ Beradi

Jim „Jack of Spades“ O’Neil

Thomas “Ten of Spades” Crown

Jack „Joker“ Napier

The Showgirls Squadron

Die 2. der Elite Squadrons von Sky Vegas. Diese Pilotinnen sehen nicht nur verdammt gut aus sondern sind mindestens auch so gefährlich! Man spielt eben nicht mit Raubkatzen.

Jeden Abend halten die Mädels ihre Kunstflugshow ab, und zeigen dabei waghalsige Flugmanöver.

Sonderegel für alle Showgirls Pilotinnen:

Die Showgirls lieben das Rampenlicht deswegen können sie nicht von Spot Lights geschockt werden.



Flugzeugfarben:

Grundfarbe Weiß, Dunkel- und Hellblaue Streifen

Bekannte Pilotinnen:

Claire „Bella Donna“ Bonasera – Squadron Leader

Penelope „Siren“ Lombardi

Barbara „Banshee“ van Angstroem

Julie „The Witch of the West“ Burns

Victoria “Vendetta” Fox

Michelle Mai-Lin “Harpy” Chan

Sky Vegas Security Forces

Die SVSF ist für die Überwachung des Luftraums um Sky Vegas herum zuständig. Wenn es hart auf hart kommt dann werden immer eine oder beide der Elite Squadrons zur Verstärkung gerufen.

Zur Flotte der SVSF gehören 2 Militär Zeppeline (400m) und 5 Fliegerstaffeln (a 5 Flugzeuge)



Flugzeugfarben:

Grundfarbe vorne Blau, hinten Gelb

Zeppelins

Passagier und Transport (inclusive Casino lounge)

Bauzeppeline

Siehe auch Kunstflieger und Zeppeline

Planes

Transport und Shuttle

Rule Section

Multiple Layers – Simple 3D Rules

Um einer Fliegenden Stadt gerecht zu werden, habe ich den Hauptbereich der Stadt in Ebenen unterteilt (s.u.). Das ursprüngliche Regelwerk sieht allerdings nicht vor das man sich in alle 3 Dimensionen bewegen darf. Aus diesem Grund hier eine einfache Variante für das Fliegen in der 3. Dimension.

Man sollte sich allerdings vorher überlegen ob man in einem Szenario die 3D Regeln zulässt oder nicht. Bei manchen Karten (wie Sky Vegas) kann es das Szenario interessanter machen bei anderen Karte macht es das Spiel nur unnötig kompliziert.

Ebenen:

Der Spielplan stellt eine Ebene dar, im normal Fall die Ebene 0. Je nach dem ob es sich um eine Bodenkarte oder eine Luftkarte handelt kann es auch negative Ebenen geben. Bei Bodenkarten ist Ebene 0 die niedrigste Ebene.

Um die Höhen-Ebene zu markieren kann man unter die Flugzeuge Poker-Chips oder ähnliches legen. Oder alternativ für jede Ebene einen eigenen Plan auslegen (was etwas unübersichtlich werden kann, wenn es sich um sehr große freie Flächen handelt). Zumindest sollte man vor dem Szenario festlegen wie viele Ebenen für die Spieler möglich sind.

Hindernisse:

Hindernisse die auf Karten eingezeichnet sind gelten nur für die Ebene, die die Karte repräsentiert, d.h. bei eine Bodenkarte muss man sich auf Ebene 0 befinden ansonsten können die Hindernisse ignoriert werden.

Als Alternative kann man aber auch festlegen, dass für jede Ebene über 0 die Punkt-Hindernisse eine Stufe Leichter werden. So wird ein grünes Punkt-Hindernis in Ebene 1 zu keinem Hindernis und ein rotes Punkt-Hindernis zu einem Gelben, usw.

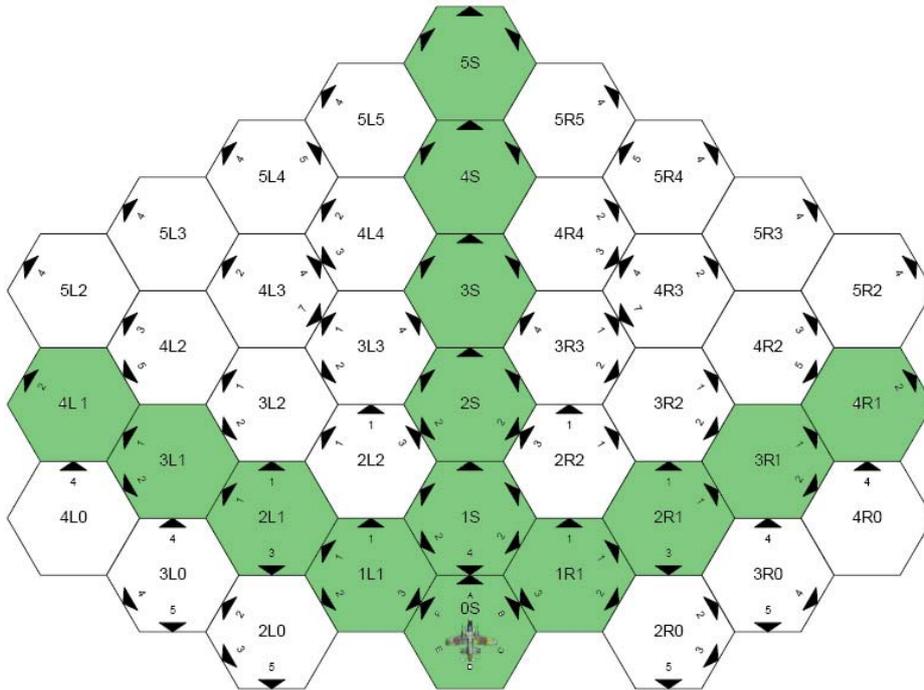
Durchfliegbare Hindernisse sollten aber auf jeden Fall nur in der Null-Ebene möglich sein. Auch hier sollte man die Regel entsprechend für das Szenario anpassen.

3D Plotting and Movement:

Allgemein gilt, man darf pro Plot-/Movementphase nur maximal um eine Ebene Auf- bzw. Absteigen. Das Tauchen (**Plotkürzel D für Dive**) erhöht die G-Belastung des Manövers um 1. Das Steigen (**Plotkürzel C für Climb**) erhöht die G-Belastung des Manövers um 2.

Tauchen und Steigen wurden ja schon für das Umfiegen von Zeppelinen im „Kunstflieger und Zeppelin Taktiken“ Handbuch verwendet.

Die Folgende Grafik zeigt bei welchen Plots ein Ebenenwechsel erlaubt ist (die Manöver sind grün markiert).



Geschockte Piloten dürfen Tauchen und Steigen jedoch nur Geradeaus (S = Straight). Ein 0S Manöver mit Höhenwechsel zählt nicht als Stalling, jedoch ist dies nur beim Tauchen möglich. Flieger die auf dem gleichen Hexfeld stehen aber in unterschiedlichen Ebenen sind, können nicht kollidieren.

Beim Steigen wird die Geschwindigkeit und somit das Zielfeld um eins verringert. So Plottet ein Pilot zwar ein 2S-A-C Manöver bewegt sich aber nur ein Feld nach vorne, weil für das Aufsteigen der zweite Geschwindigkeitspunkt benötigt wird. Man muss aber trotzdem 2S Plotten weil sich das Manöver ja auf die Max. Speed, Beschleunigung oder das Abbremsen auswirkt. Und somit evtl. Noch ein Überziehwurf nötig wird. Beim Tauchen wird das Zielfeld analog um eins erhöht, nicht aber wenn ein 5S, 4L oder 4R Manöver geplottet wurde. Dann bleibt das Zielfeld unverändert.

Angreifen in der 3. Dimension:

Der Schusswinkel wird generell für die 3. Dimension erweitert, da man sonst noch einen Neigungswinkel beim Facing angeben müsste. Es bleibt dabei, dass man gerade nach vorne schießen kann, jedoch erweitert sich der Schusswinkel alle 2 Hexfelder um eine Höhenebene (sowohl nach unten als auch nach oben). D.h. auf dem Feld wo sich der Flieger befindet und auf dem Feld davor kann er nur innerhalb seiner Höhenebene schießen, ab dem 2. Feld vor dem Flieger würde er aber schon eine Ebene höher oder niedriger treffen, ab dem 4. Feld 2 Ebenen usw.

Bei der Schussentfernung zählt der Höhenunterschied wie ein zusätzliches Hexfeld, dies gilt sowohl für den Trefferwurf als auch für die Reichweite der Waffen.

Sonderfall Flaks
Sonderfall Flash Rockets
Sonderfall Sonic Rockets

Ebenen in Sky Vegas:

Sky Vegas ist im Augenblick für 2 Ebenen ausgelegt, welche durch die Oberseite und die Unterseite der Main Disk festgelegt sind und es für diese Bereiche extra Karten gibt. Hier sind auch schon die Hindernisse für die einzelnen Ebenen korrekt eingezeichnet.

The Maps

Main Disk (upper side)



Das Herz von Sky Vegas das über Kabel und Schläuche mit den 4 Extension Disks verbunden ist. Hier können 4 Zeppeline gleichzeitig docken, und es gibt einen großen Hangarbereich. Flak- und Geschütztürme können bei Bedarf ausgefahren werden.

Die Türme bieten Platz für Hotels, Casinos etc. Jedoch ist einer der Side Towers (3) für die Verwaltung der Stadt und Buggy Siegel reserviert.

4 Extensiondisks Casinos etc.

Security Disk
HQ der Squardons und der SVSF

Ab 1939

News Disk
HQs Air Action Weekly and Aerotone News

Pleasure Dome
Riesiges Glasdach

Spot Lights

Auf den Sky Vegas Maps sind Scheinwerfer eingezeichnet. Um diese Scheinwerfer kreisen Flashrocketmarker. Ist ein Flieger innerhalb 3 Felder Reichweite und faced zum Marker, so muß er einen Schockroll machen.

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.

Turbines

Turbines sind durch farbige Punkte (wie Punkthindernisse) mit einem T gekennzeichnet. Im Gegensatz zu den normalen Punkthindernissen blockieren sie nicht das Schuss- oder Sichtfeld. Jedoch wirken sie sich auf das Flugverhalten aus und hier gelten die normalen Regeln für Punkthindernisse. Turbinen sind entweder grün (oberhalb der Plattform) oder gelb (unterhalb der Plattform).

Clouds

Sky Vegas sucht immer den Schutz der Wolken um sich vor seinen Feinden zu verbergen. Es gibt sogar einige Generatoren die eine Wolkendecke künstlich erzeugen können. So scheint die Stadt auf Wolken zu scheben

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 blaue C das zwischen dem Angreifer und seinem Ziel befindet wird der Wurf um 1 erschwert, bei einem weißem 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.

Szenario Ideas

Grand Opening Festival

Sky Race Turnament

Oceans Eleven

With kind regards from Havanna

Utha comes, Utha goes

Autor:
Herbert Veitengruber

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