



AXLES AND ALLOYS II

- Deutsche Regeln -

Inhalt

1. Spielmaterial.....	3
2. Die Fahrzeuge.....	3
3. Zugreihenfolge.....	4
4. Bewegung.....	4
5. Driften und Schleudern.....	6
6. Kampfhandlungen.....	7
7. Schaden nehmen.....	9
8. Ausrüstung.....	10



1. Spielmaterial

Ein paar W6, ein Maßband mit Zentimetereinteilung, einen GW Abweichungswürfel und ein Geodreieck. Zusätzlich braucht man für jeden Spieler einen Stift und einen Zettel.

Daneben braucht man natürlich ein paar Autos. Wir haben uns entschieden den Maßstab der Autos auf H0 festzulegen, alle Maßangaben sind also für diesen Maßstab.

Es wird von der Mitte des Daches zur Mitte des Daches gemessen, zusätzlich ist messen nur erlaubt, wenn das Fahrzeug bewegt wird. Es ist nicht gestattet vor dem Notieren der Geschwindigkeit zu messen.

2. Die Fahrzeuge

Es gibt drei Klassen von Autos, leicht, mittel und schwer. Leichte Fahrzeuge sind alle Kleinwagen, aber auch Motorräder oder Cabrios zählen hier drunter. Außerdem gehören Strandbuggys und andere Fahrzeuge, die eine eher offene Karosserie haben dazu.



Schwere Fahrzeuge sind zum Beispiel Busse, Krankenwagen, Stretch Limousinen, große SUVs und gepanzerte Fahrzeuge. Also alles was eher behäbig ist und vom Aussehen dazu passt.

Alle anderen Fahrzeuge sind der mittleren Klasse zugeordnet. Darunter fallen die meisten amerikanischen Musclecars, aber auch die meisten Fahrzeuge die man heutzutage im Straßenverkehr sieht.

Jedes Fahrzeug hat vier Profilwerte, die Angaben über die Geschwindigkeit und die Fahreigenschaften machen.

Im Einzelnen sind das:

MAX – Die maximal erreichbare Geschwindigkeit des Fahrzeugs. Keinem Fahrzeug ist es möglich eigenständig schneller zu fahren als dieser Wert (in Zentimetern) angibt.

ACC – Der maximale Wert, in Zentimeter, um den ein Fahrzeug pro Runde beschleunigen kann.

DEC – Der maximale Wert, in Zentimeter, um den ein Fahrzeug pro Runde abbremsen kann.

TURN – Die Anzahl an Drehungen, die ein Fahrzeug während der Bewegung machen darf.

Dabei haben die Fahrzeuge der einzelnen Klassen folgende Grundprofile:

Leichte Fahrzeuge: MAX 48cm, ACC 12cm, DEC 12cm, TURN 3

Mittlere Fahrzeuge: MAX 44cm, ACC 10cm, DEC 10cm, TURN 2

Schwere Fahrzeuge: MAX 40cm, ACC 8cm, DEC 8cm, TURN 2

Natürlich kann man diese Werte in Absprache mit den anderen Spielern an die verfügbaren Modelle anpassen.

Zu Beginn würfelt jeder Spieler einen W6 für die Werte MAX, ACC und DEC. Danach kann aus der folgenden Tabelle abgelesen werden in welcher Weise die Profilwerte angepasst werden.

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

Zusätzlich hat jedes Fahrzeug natürlich noch Trefferpunkte. Jedes Fahrzeug hat dabei 3 untereinander liegende Reihen von Trefferpunkten. Alle Reihen sind gleich lang und bestehen bei leichten Fahrzeugen aus 4 (12 Trefferpunkte insgesamt), bei mittleren Fahrzeugen aus 5 (15 Trefferpunkte insgesamt) und bei schweren Fahrzeugen aus 6 Trefferpunkten (18 Trefferpunkte insgesamt). Nach jeder Reihe muss der Fahrer testen, ob Teile des Fahrzeuges zerstört werden. Wenn der letzte Trefferpunkt gestrichen wurde ist das Fahrzeug zerstört.

Ausrüstungsslots

Alle Fahrzeuge können mit Ausrüstung ausgestattet werden. Leichte Fahrzeuge haben 3 Ausrüstungsslots, mittlere Fahrzeuge 4 und schwere Fahrzeuge 5.

Jeder Ausrüstungsslot kann entweder eine leichte Waffe oder ein sonstiges Ausrüstungsteil erhalten. Mittlere Waffen kosten 2 Ausrüstungsslots. Waffen können turmmontiert werden, dass kostet einen weiteren Ausrüstungsslot. Schwere Rammschilder kosten ebenfalls zwei Ausrüstungsslots. Abwurfaffen kosten ebenfalls einen Slot und schlussendlich kosten Flammenwerfer 2 Slots. Ein Slot für die Waffe selbst und einen Slot für den Tank, welcher beim Beschuss explodieren kann.

Alle Fahrzeuge haben vier Feuerbereiche, die jeweils 90° betragen (links, rechts, vorne und hinten). Die montierten Waffen werden jeweils in einem Feuerbereich angebracht. Sie können auch nur in diesem Feuerbereich schießen. Turmmontierte Waffen können in jede Richtung schießen. Da die Drehung allerdings eine gewisse Reaktionszeit erfordert muss der Feuerbereich vor dem Zug aufgeschrieben werden, wenn die Geschwindigkeit niedergeschrieben wird.

3. Zugreihenfolge

1. Alle Spieler schreiben zu Beginn des Spielzuges ihre gewünschte Geschwindigkeit auf. Diese setzt sich aus der Geschwindigkeit des vorangegangenen Zuges zusammen und kann um die Werte bei ACC und DEC erhöht oder verringert werden. Die Geschwindigkeit wird in Zentimetern aufgeschrieben und kann den bei MAX festgehaltenen Wert nicht übersteigen.
2. Wenn alle Spieler ihre Geschwindigkeit aufgeschrieben haben, werden die Autos in der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeit, beginnend mit dem schnellsten, bewegt. Jedes Fahrzeug darf feuern.
3. Alle Fahrzeuge, die noch nicht gefeuert haben dürfen nun noch schießen.
4. Es wird für brennende Feuer gewürfelt.

Fahrzeuge die rückwärts fahren können sich maximal mit ihrem ACC-Wert bewegen.

Wenn der Motor eines Fahrzeuges beschädigt wurde, wird der Wert bei MAX halbiert. Sollte der Motor des Fahrzeuges im letzten Spielzug beschädigt worden sein und war es zu diesem Zeitpunkt schneller unterwegs als der neue MAX-Wert, so fährt es nun mit dem neuen MAX-Wert als aktuelle Geschwindigkeit.

Fahrzeuge deren Motor zerstört worden sind verlieren jede Runde 8cm von ihrem MAX-Wert, bis sie bei 0cm angekommen sind. Von diesem Zeitpunkt an können sie sich nicht mehr bewegen.

Fahrzeuge die aus irgendwelchen anderen Gründen stationär sind, zum Beispiel weil sie vollständig abgebremst wurden, beginnen mit 0cm als Geschwindigkeit und können sich somit zwischen 0cm und ihrem ACC-Wert weit bewegen.

Wenn Spieler ihren Nitrobooster einsetzen möchten, so notieren sie die Nutzung ebenfalls mit ihrer normalen Geschwindigkeit. Sie würfeln dann zwei W6, multiplizieren die Summe mit 2 und addieren den Wert zu ihrer aktuellen Geschwindigkeit. Da der Boost temporär ist, gehen sie im nächsten Zug wieder von der niedergeschriebenen Geschwindigkeit aus. Der Boost wird also für alle folgenden Spielzüge ignoriert.

Nitrobooster haben zwei Ladungen und völlig verrückte Fahrer können statt zwei unabhängigen 2W6 Boosts auch einen gigantischen 4W6 Boost machen. Es werden dann also 4W6 gewürfelt und die Summe mit 2 multipliziert um den Zusatzboost zu errechnen.

4. Bewegung

Nachdem alle Spieler ihre Geschwindigkeit notiert haben werden die Nitroboosts gewürfelt und zur Geschwindigkeit dazu gerechnet. Danach werden alle Fahrzeuge absteigend nach ihrer Geschwindigkeit bewegt, der Nitroboost wird hierbei natürlich beachtet.

Wenn zwei Fahrzeuge die gleiche Geschwindigkeit haben, wird gewürfelt wer beginnt und das Fahrzeug mit dem höchsten Wurf wird zuerst bewegt.

Fahrzeuge können exakt so viele Drehungen vollziehen, wie unter TURN angegeben. Jede Drehung kann maximal 45° betragen (Ausnahmen, siehe Driften). Eine Drehung kann zu Beginn, zum Ende oder genau nach der Hälfte der Bewegung gemacht werden. Schwere Fahrzeuge können sich zu Beginn des Zuges nur drehen, wenn sie sich nicht zum Ende des vorhergehenden Zuges gedreht haben. An jedem dieser Drehpunkte kann nur genau eine Drehung gemacht werden.

Drehungen müssen nicht mit aufgeschrieben werden, sondern können direkt während des Zuges gemacht werden. Fahrzeuge mit einer beschädigten Lenkung können, unabhängig von ihrem sonstigen TURN-Wert, nur eine einzige Drehung machen. Wenn die Lenkung zerstört worden ist können sie überhaupt keine Drehung mehr machen.

Wenn ein Fahrzeug mit Bäumen, Wänden, Mauern oder sonstigen Teilen der Spielwelt kollidiert, werden 4 verschiedene Fälle unterschieden:

1. Frontalzusammenstoß mit einem festen Teil des Geländes führt zur Zerstörung des Autos.
2. Wenn es, zum Beispiel durch schleudern oder driften, zu einem seitlichen Zusammenstoß mit einem festen Teil des Geländes kommt muss der Fahrer einen W6 werfen. Bei einer 6 ist das Fahrzeug zerstört. Andernfalls erleidet das Fahrzeug so viele Trefferpunkte, wie gewürfelt wurden und beginnt den nächsten Zug mit einer Geschwindigkeit von 0cm.



3. Wenn der Fahrer an festen Teilen des Geländes entlang schrammt muss er einen W6 werfen. Bei einer 6 führt das zu einem Wurf für Kontrollverlust. (Sonderregel „Kontrollverlust“)
4. Beim Einfahren in einen Sumpf oder Teich oder ähnliche weiche Teile des Spielgeländes muss der Fahrer einen W6 werfen. Bei einer 5 oder 6 braucht der Trecker zum

Rausziehen des Fahrzeugs zu lange und es ist zu tief im Sumpf versunken oder der Motor ist mit Wasser vollgelaufen oder ähnliches. Das Fahrzeug ist somit zerstört. Andernfalls wird das Fahrzeug in Fahrtrichtung neben den Sumpf oder Teich gestellt und beginnt die nächste Runde mit einer Geschwindigkeit von 0cm.



Wenn ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug rammt, so gibt es zwei Fälle:



1. Es rammt ein stationäres Fahrzeug (ein Fahrzeug mit einer aktuellen Geschwindigkeit von 0cm), dann erleidet es W3 Trefferpunkte und das stationäre Fahrzeug erleidet 2W6 Trefferpunkte. Das rammende Fahrzeug wird in diesem Zug nicht mehr bewegt und beginnt den nachfolgenden Zug mit der Hälfte der aktuellen Geschwindigkeit aus der letzten Runde. Das stationäre Fahrzeug erleidet einen Kontrollverlust.

2. Es rammt ein Fahrzeug welches sich ebenfalls bewegt (ein Fahrzeug mit einer aktuellen Geschwindigkeit größer als 0cm), dann werfen beide Fahrer einen W6 und addieren dann folgende Modifikationen zu ihrem Wurf:



Rammschilde oder ähnliches	+1
Schwere Rammschilde oder ähnliches	+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 Bewegung.

Wer in diesem Wurf unterliegt, der erleidet W6 Trefferpunkte und verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug (Sonderregel „Kontrollverlust“).

Wenn zwei Fahrzeuge, die in Bewegung sind einen Frontalzusammenstoß erfahren, dann erleiden beide Fahrzeuge 2W6 Trefferpunkte und verlieren die Kontrolle über ihr Fahrzeug (Sonderregel „Kontrollverlust“).

In jedem Fall bleiben zerstörte Fahrzeuge genau am Ort ihrer Zerstörung stehen und erschweren somit als neue Hindernisse das weitere Rennen.

Wenn Unklarheit darüber besteht, ob ein Zusammenstoß ein Frontalzusammenstoß ist oder nicht, so kann man demokratisch die Mitspieler und Zuschauer abstimmen lassen oder einfach würfeln.

5. Driften und Schleudern

Jedes Fahrzeug, das schneller als 24cm fährt, muss einen W6 werfen um zu sehen ob es ins Schleudern gerät, wenn der Fahrer eine Drehung machen möchte. Egal wie das Würfelergebnis ausfällt, die Drehung wird genauso durchgeführt, wie der Fahrer es geplant hatte.

Geschwindigkeit	Wurfresultat	Was passiert?
25cm – 36cm (0cm bis 36cm beim Driften)	6	2W6 werfen, das Fahrzeug rutscht den niedrigsten Wert in Zentimeter
37cm – 48cm	5,6	Leichte Fahrzeuge – 2W6 werfen, das Fahrzeug rutscht den niedrigsten 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 höchsten Wert in Zentimeter.
Mehr als 48cm	4,5,6	2W6 werfen, dass Fahrzeug rutscht die Summe aus beiden Würfeln.

Schleudern ist eine seitliche Bewegung des Fahrzeuges. In der Drehung wird das Fahrzeug aus der Kurve herausgetragen, es bewegt sich also entgegengesetzt der Drehung. Wird es also nach links gedreht, schleudert es nach rechts, wird es nach rechts gedreht schleudert es nach links. Das Fahrzeug wird seitlich um den gewürfelten Wert beim Rutschen versetzt.



Wenn der Wurf für das Rutschen einen 6er Pasch zeigt, dann erleidet das Fahrzeug einen Kontrollverlust. Wenn das Ergebnis einen 1er Pasch zeigt, dann überschlägt sich das Fahrzeug und ist somit zerstört.

Driften

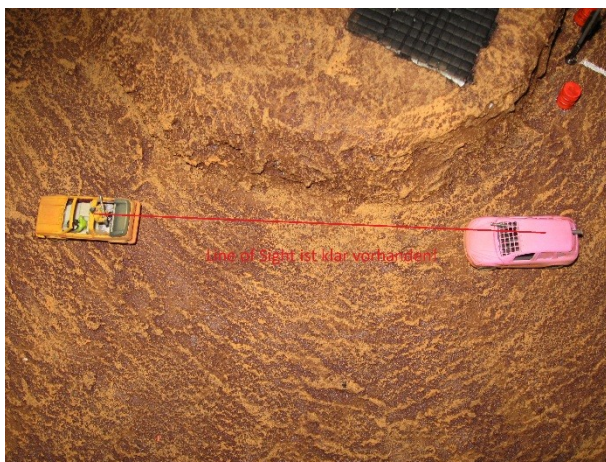
Driften tritt dann ein, wenn ein Fahrer eine Drehung über 45° machen möchte. Dadurch sind Drehungen bis zu 90° möglich, allerdings sind

solche Drehungen auch gefährlich, denn es tritt sofort ein Rutschen ein. Es wird also davon ausgegangen, dass der Würfel für das Schleudern bereits das benötigte Wurfresultat gezeigt hat und sofort 2W6 geworfen. Dann wird in der der Geschwindigkeit entsprechenden Zeile geguckt und das Ergebnis ermittelt.

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.

6. Kampfhandlungen

In der ersten Spielrunde ist der Einsatz jeglicher Waffen untersagt. Danach gilt: ein Fahrzeug kann während eines Zuges mit beliebig vielen oder allen seinen Waffen jeweils einen Angriff durchführen. Ein solcher Angriff kann zu jeder Zeit der Bewegungsphase erfolgen. Der Schütze ist auch Mitten in der Bewegung eines anderen Fahrzeugs dazu berechtigt einen Angriff anzusagen oder anzusagen, dass er den Gegner an einem bestimmten Punkt der Bewegung angreift. Es ist also möglich, dass ein Fahrzeug niemals den geplanten Endpunkt seiner eigentlichen Bewegung erreicht, zum Beispiel wenn es zerstört wird oder der Fahrer in Folge eines Angriffs die Kontrolle verliert.



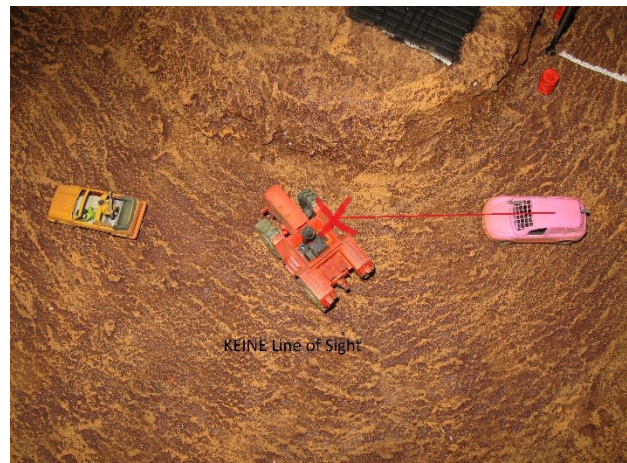
Grundsätzlich wird der Kampf in der Reihenfolge abgehandelt, in der die Angriffe angesagt worden sind. Wenn zwei Fahrer gleichzeitig einen Angriff ansagen, so wird dieser gleichzeitig abgehandelt. Das bedeutet zwar, dass sie nacheinander würfeln, aber auch wenn einer der beiden zerstört wird, bevor er dran war mit angreifen, so darf er noch zurück feuern. Da die Kampfhandlungen simultan durchgeführt werden.

Wenn Unklarheit darüber besteht, wer einen Angriff zuerst angesagt hat, man sich aber sicher ist, dass er nicht gleichzeitig stattfindet, dann wird ausgewürfelt wer zuerst schießen darf.

Die Waffensysteme eines Fahrzeuges können unabhängig voneinander abgefeuert werden. Nachdem das letzte Fahrzeug bewegt wurde haben nochmal alle Fahrer, die ihre Waffensysteme nicht abgefeuert haben, die Möglichkeit dies zu tun. Auch dies findet wieder simultan statt.

Der Schütze muss in der Lage sein eine Sichtlinie zum Gegner zu ziehen. Dafür muss eine durchgängige Linie zwischen der Mitte der Dächer der beiden Fahrzeuge gezogen werden. Diese Linie darf durch nichts unterbrochen werden.

Waffen werden in drei Arten eingeteilt: Schusswaffen, Flammenwerfer und Geheimwaffen.



Geheimwaffen

Geheimwaffen werden während der Bewegung hinter dem Fahrzeug abgeworfen. Dafür kann ein Marker nachdem ein Fahrzeug mindestens 6cm bewegt worden ist an einem beliebigen Punkt der Bewegung mit der kurzen Seite an das Fahrzeug abgelegt werden. Es ist auch erlaubt mehrere Marker direkt hintereinander abzulegen. Für die unterschiedlichen Arten von Geheimwaffen siehe Ausrüstung. Alle Marker für die Geheimwaffen haben die Größe von 3 * 6 Zentimeter.

Schusswaffen

Schusswaffen werden wiederum in drei Unterklassen eingeteilt: leichte, mittlere und schwere Waffen. Schwere Waffen sind zu groß und schwer um an Fahrzeugen befestigt zu werden. Sie sind hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt.

Aus der nachfolgenden Tabelle kann man entnehmen, welche Waffenart, auf welcher Entfernung wie viele Würfel zum Treffen zur Verfügung hat.

Waffenklasse	Beispiele	Reichweite, Anzahl W6
Leicht	Maschinenpistolen, Handwaffen, leichte Laserwaffen,...	24cm, 1 W6
Mittel	Granatwerfer, Raketenwerfer, schwere Laserwaffen...	24cm, 2W6 48cm, 1W6
Schwer	Artilleriebeschuss, Panzerabwehrkanonen,...	24cm, 3W6 48cm, 2W6 72cm, 1W6

Wenn man bestimmt hat, wie viele Würfel man zur Verfügung hat, kann man der nachfolgenden Tabelle entnehmen, was man würfeln muss, um beim Gegner einen Treffer zu landen. Dafür muss man zuerst die Geschwindigkeit des beschossenen Fahrzeugs herausfinden und dann seinen Trefferwurf durchführen. Je schneller ein Gegner sich bewegt, umso schwieriger ist es ihn ernsthaft zu treffen.

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

Flammenwerfer

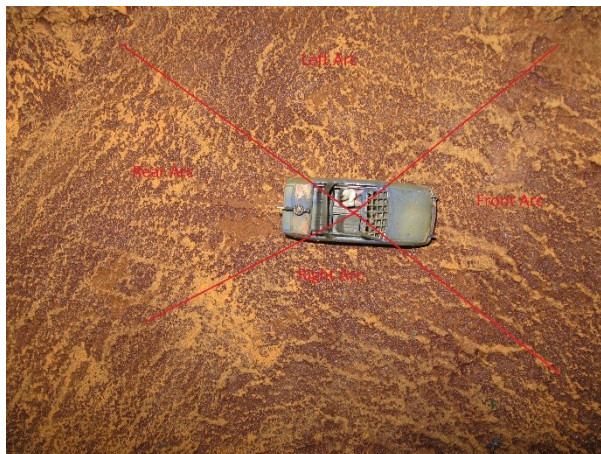
Flammenwerfer werden genau wie leichte Schusswaffen behandelt. Ein erfolgreicher Schuss mit einem Flammenwerfer verursacht Schaden. Jedes Mal, wenn ein Fahrzeug von einem Flammenwerfer erfolgreich getroffen worden ist beginnt es zu brennen. Dies wird durch einen Marker verdeutlicht. Fahrzeuge können mehrfach von einem Flammenwerfer getroffen werden, allerdings wird dies wie ein einziges großes Feuer behandelt. Am Ende jedes Zuges wird für jedes im Spiel befindliche Feuer ein W6 geworfen und die nachfolgende Tabelle konsultiert.

Wurfergebnis	Folge
1,2	Das Feuer erlischt, entferne alle Feuermarker von einem Fahrzeug.
3,4	Das Feuer brennt weiter und das Fahrzeug nimmt einen weiteren Trefferpunkt Schaden.
5,6	Das Feuer hat sich ausgebreitet und das Fahrzeug nimmt zwei weitere Trefferpunkte Schaden.

Sollte ein Fahrzeug mit einem Feuerlöscher ausgestattet sein, so erlischt das Feuer bei einer 1,2,3 oder 4 und das Fahrzeug nimmt bei einer 5 oder 6 einen weiteren Trefferpunkt Schaden.

Turmmontierte Waffen

Beliebig viele oder alle Waffen eines Fahrzeugs können turmmontiert werden. Turmmontierte Waffen können in jede Richtung schießen. Da die Drehung allerdings eine gewisse Reaktionszeit erfordert muss der Feuerbereich vor dem Zug aufgeschrieben werden, wenn die Geschwindigkeit niedergeschrieben wird. Allerdings kann jedes Fahrzeug nur einen einzigen Turm haben.



Ein Turm gilt als Ausrüstungsteil und kann somit zerstört werden. Eine turmmontierte Waffe ist also doppelt so anfällig kaputt zu gehen, wie eine normale Waffe (siehe „Schaden nehmen“). Ein zerstörter Turm zerstört die in ihm montierte/n Waffe/n. Wenn ein Flammenwerfer in einem Turm montiert wird, dann wird durch die Zerstörung des Turmes der Flammenwerfer und nicht der dazugehörige Tank zerstört.

Da Türme Platz benötigen und sehr schwer sind verbrauchen sie pro eingebauter Waffe einen Ausrüstungsslot. Ein Turm mit zwei leichten Schusswaffen verbraucht also insgesamt 4 Ausrüstungsslots (siehe „Ausrüstungsslots“).

7. Schaden nehmen

Jeder Kreis auf dem Fahrzeugbogen repräsentiert einen Trefferpunkt. Nachdem eine Reihe Trefferpunkte vollständig verloren wurde, erreicht das Fahrzeug eine kritische Schwelle. Es muss für jedes Ausrüstungsteil getestet werden, ob es zerstört wird.

Dafür wird für jedes Ausrüstungsteil des Fahrzeuges ein W6 geworfen und das Ausrüstungsteil ist nach der ersten Reihe Trefferpunkte beim Wurf einer 6 zerstört. Nach der zweiten Reihe Trefferpunkte wird die Prozedur wiederholt und jedes Ausrüstungsteil ist beim Wurf einer 5 oder 6 zerstört.

Wenn die dritte Reihe Trefferpunkte weggestrichen worden ist, ist das Fahrzeug zerstört. Das Wrack bleibt am Ort seiner Zerstörung stehen.

Die folgende Liste von Ausrüstungsteilen muss getestet werden. Dabei sind die Gegenstände in zwei Gruppen geteilt. Zum einen die, die in jedem Fahrzeug vorhanden sind in Gruppe 1 und die, die auf die individuelle Ausrüstung ankommen in Gruppe 2.

Ausrüstungsteil	Was passiert?
Treibstofftank	Das Fahrzeug explodiert in einem riesigen Feuerball und ist somit zerstört.
Fahrer	Der Fahrer stirbt, das Fahrzeug erleidet einen Kontrollverlust und bleibt dort stehen, wo es durch den Kontrollverlust hin gesetzt wurde.
Motor	Beim ersten Mal, dass er „zerstört“ ist, wird der Motor lediglich beschädigt und der MAX-Wert umgehend auf die Hälfte reduziert. Beim zweiten Mal ist er tatsächlich zerstört und der MAX-Wert des Fahrzeuges sinkt jede Runde um 8cm, während das Fahrzeug langsam ausrollt.
Lenkung	Beim ersten Mal, dass sie „zerstört“ ist, wird die Lenkung lediglich beschädigt und der TURN-Wert auf 1 reduziert. Beim zweiten Mal ist die Lenkung tatsächlich zerstört und der TURN-Wert wird auf 0 reduziert. Das Fahrzeug kann sich somit nicht mehr drehen. Die Lenkung umfasst neben den Reifen, der Radaufhängung und der eigentlichen Lenksäule alles, was mit dem Steuern des Fahrzeuges zu tun hat.
Bremsen	Wenn die Bremsen zerstört werden, wird der DEC-Wert des Fahrzeuges auf 4cm reduziert. Sollte er vorher schon lediglich 4cm betragen haben, so zeigt es, was für schlechte Bremsen du hattest.
Waffen	Jede Waffe gilt als Ausrüstungsteil und ist unbenutzbar wenn sie zerstört wird.

Die folgende Tabelle enthält die Ausrüstungsgegenstände der Gruppe 2. Sie kommt nur zur Anwendung, wenn ein oder mehrere dieser Gegenstände gewählt wurden.

Ausrüstungsteil	Was passiert?
Turm	Jeder Turm zählt als Ausrüstungsteil. Er ist unbrauchbar wenn er zerstört wurde und damit ist auch die in ihm montierte Waffe unbrauchbar.
Geheimwaffensystem	Jedes Geheimwaffensystem zählt als ein Ausrüstungsteil und ist unbrauchbar wenn es zerstört wird
Flammenwerfer-Tank	Ein Fahrzeug, was mit einem Flammenwerfer ausgerüstet wird muss einen Ausrüstungsslot für einen zugehörigen Tank ausgeben. Wenn dieser zerstört wird explodiert das Fahrzeug in einem schönen, großen Feuerball und das Wrack bleibt auf dem Spielfeld stehen.
Sonstiges	Alle anderen Ausrüstungsoptionen gelten als Ausrüstungsteil und müssen getestet werden. Sie sind unbrauchbar wenn sie zerstört worden sind.

Kontrollverlust

Fahrzeuge die einen Kontrollverlust erleiden machen sofort eine zufällige Bewegung. Dafür wird ein GW Abweichungswürfel und je nach Geschwindigkeit eine Anzahl W6 geworfen und das Fahrzeug dann die Augensumme der Würfel in Zentimeter in Richtung des Abweichungspfeils versetzt.

Die Geschwindigkeit, von der ausgegangen wird, ist die, die der Fahrer notiert hat, inklusive der unter Umständen gewürfelten Nitroboost-Ergebnisse. Es ist unerheblich wie weit und ob überhaupt ein Fahrzeug in dieser Runde bereits bewegt worden ist.

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

Die Ausrichtung des Fahrzeuges ist nach der Bewegung durch den Kontrollverlust egal, denn der Fahrer muss eine Runde verschrauben und den Motor neu starten. Er beginnt, nachdem er eine Runde ausgesetzt hat, mit einer Geschwindigkeit von 0cm und darf den Wagen in eine beliebige Richtung ausrichten.

8. Ausrüstung

Die Zahl in Klammern hinter den Ausrüstungsteilen gibt an wie viele Ausrüstungsslots für die jeweiligen Teile verbraucht werden.

Leichte Waffe (1)

Mittlere Waffe (2)

Turm (1 pro montierter Waffe)

Flammenwerfer (2 – beinhaltet ein Ausrüstungsteil Flammenwerfer-Tank)

Minenwerfer (1)

Krähenfußwerfer (1)

Ölwerfer (1)

Napalmwerfer (1)

Rauchbombenwerfer (1)

Rammschilde (1) *

Schwere Rammschilde (2) *

Feuerlöscher (1)

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

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

Spezialbereifung (1 – Wurf für Lenkung zerstört oder beschädigt darf einmal wiederholt werden) **

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

Nitrosystem (1 – Es können zwei Nitroboosts eingesetzt werden)

* Rammschilde umfassen alle möglichen Waffen, die am Fahrzeug angebracht werden um den Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug für dessen Fahrer so unangenehm wie möglich zu machen. Dazu gehören Klingen an den Seiten, Panzerplatten, Metaldorne und ähnliches. Schwere Rammschilde haben dieselbe Funktion, nur sind sie größer und fieser.

** Schützt nicht vor der Beschädigung der Lenkung durch Krähenfüße!

Geheimwaffen

Es gibt fünf verschiedene Geheimwaffen. Ihre Funktionsweise ist in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt. Jede Geheimwaffe hat 3 Ladungen, die abgefeuert werden können.

Name	Effekt
Minenwerfer	Ein Minenmarker wird gelegt. Wenn ein Fahrzeug über den Minenmarker fährt, so muss der Fahrer einen W6 würfeln. Bei leichten Fahrzeugen explodieren die Minen auf eine 4+, bei mittleren auf eine 3+ und bei schweren auf eine 2+. Wenn die Minen explodieren erleidet das Fahrzeug einen Kontrollverlust und nimmt sofort 2W6 Trefferpunkte Schaden. Der Marker wird daraufhin entfernt.
Ölwerfer	Ein Ölspurmarker wird gelegt. Wenn ein Fahrzeug über eine Ölspur fährt, so erleidet es sofort 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	Ein Krähenfußmarker wird gelegt. 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	Ein Napalmmarker wird gelegt. Wenn ein Fahrzeug einen Napalmmarker überquert fängt es sofort Feuer. Der Marker bleibt liegen.
Rauchbombenwerfer	Ein Rauchmarker wird gelegt. Dieser blockiert vollständig die Sicht. Fahrzeuge können also nicht durch ihn hindurch schießen. Außerdem können Fahrzeuge auf einem Rauchmarker keine Drehung durchführen. Zu Beginn jedes Zuges wird für jeden Rauchmarker ein W6 geworfen, bei einer 6 hat sich der Rauch verzogen und der Marker wird entfernt.