



Anhang: Manhattan Map Set

Crimson Skies ©1999 FASA, Vertrieb in Deutschland durch Fantasy Produktions GmbH
Dies ist ein inoffizielles Regelwerk.
Version 1.1

Das Mapset ist 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 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.

Hindernisbasiszahlen:

Auf manchen Feldern, 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.

Streufener in Städten:

Die Gebäude der Großstädte sind sehr widerstandsfähig gebaut. So das Geschosse bis Cal. 60 nur minimalste 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.

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 Plottphase liegen bleibt und wie Flakschaden gegen andere Flieger abgehandelt wird.

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 im "Wings over Manhattan" Buch gibt es Szenarien mit neutralen 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. Taxisautogyros.

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.

Hochhauslandeplattformen:

Auf den Landeplattformen sind meistens Punkte eingezeichnet. Diese Hindernisse gelten nur wenn man über die Plattform hinweg fliegen will. Beim Landen gelten die Landeregeln aus dem "Kunstflieger Handbuch".

Landen und Notlanden auf den Straßen:

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 Fliegern und Autos kommen kann. In diesem Fall sollte man das Lademaneöver erschweren und für jeden Punkt den der Pilot daneben ist bekommt er einen Splitterschaden.

Skyways – Hochstraßen und Eisenbahnen:

Es gibt zwei Gründe warum New York mit den so genannten Skyways durchzogen ist. Zum einen dient die obere Seite als schnelle innerstädtische Autobahn. Zum anderen wird 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. Große Bahnstationen sind extra eingezeichnet.

Im Kunstfliegerhandbuch wurde bereits beschrieben wie man unter den Hochstraßen entlang fliegen kann. Des Weiteren gilt, wenn man unter einer Hochstraße ist nicht über ein benachbartes Punkthindernissfeld herausfliegen darf. 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 "S" bzw. "T" Plotten. Dies ist auch mit einem 1GD Manöver möglich.

Statuen:

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

Broadway Sonderregeln - Scheinwerfer:

Auf den beiden Broadway 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.

Industriegebiet Sonderegeln – Schornsteine:

In den Industriegebieten rund um Manhattan gibt es auch unzählige Kraftwerke und Fabriken die den Himmel verdunkeln. Regeltechnisch bedeutet dies das auf Karten mit Industriegebieten Schornsteine sind. Je nach Wind und Stärke der Emission sollte man pro Schlot 1-2 Rauchmarker direkt bzw. anliegend zum Schornstein platzieren.

Es gilt die gleiche Regel wie bei ausgelegten Rauchmarkern der Rauchrakete (siehe Kunstflieger und Zeppeline)

Sonderregel Glasdächer:

Autor:
Herbert Veitengruber

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