



Erweiterung: Eisenbahnen

Crimson Skies ©1999 FASA, Vertrieb in Deutschland durch Fantasy Produktions GmbH
Dies ist ein inoffizielles Regelwerk.
Version 1.01

HINTERGRUND	2
BEWEGUNG	3
Allgemein	3
Der Rundenablauf einer Eisenbahn	3
Weichen	4
Bahnhöfe	4
ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG	5
Kapern, Beschuß und Blockaden	5
Schadenauswirkungen am Zug	6
Eisenbahngeschütze und Sicherheitspersonal	7
DIE EISENBAHNEN IM SEPTEMBER 1937	8
Eisenbahnen	8
Zusatzausrüstungen	8
ANHANG	9
Eisenbahnbogen Beschreibung	9
Counter	9

Hintergrund

Im Jahr 1937 ist durch den Zerfall der Vereinigten Staaten der Eisenbahnverkehr fast zum Erliegen gekommen. Die meisten Strecken, die durch mehrere Staaten führen, werden nicht mehr genutzt. Doch innerhalb der Industriestaaten, Empire State, Columbia State und einiger anderer Länder werden noch Eisenbahnen für den Nahverkehr genutzt oder um in entlegene Gebirgsregionen die Ausbeute aus Minen zu Flughäfen zu transportieren.

Einer der Eisenbahnkonzerne, die den Zerfall der USA überstanden, ist Union Pacific Railways. Dieser Konzern versucht durch neue Technologien wieder ins Geschäft zu kommen. So soll in Manhattan und dem Empire State das Schienennetz für den Nahverkehr ausgebaut werden, um so den Luftverkehr zu entlasten. Auch die neueste Errungenschaft, die „Stählerne Burg“, wie der Steel Avanger von der Presse bezeichnet wird, verspricht Hoffnung für die Eisenbahngesellschaft.

Doch es wird wohl noch einige Jahre, wenn nicht sogar Jahrzehnte dauern, bis Eisenbahnen wieder regelmäßig von der Ost- zur Westküste verkehren. Auch dann werden sie wohl noch den Schutz von Fliegerstaffeln oder Geleitzeppeleinern benötigen, um sich der Luftpiraten erwehren zu können.

Bewegung

Allgemein

Eisenbahnen sind im Vergleich zu Zeppelin an ein Streckennetz gebunden und sind auch wesentlich langsamer. Deshalb gibt es vor allem in Texas kaum noch intakte Streckennetze. Doch im Gegensatz zu Zeppelin können diese nicht abstürzen.

Der Rundenablauf einer Eisenbahn

Eine Eisenbahn kann eine Geschwindigkeit zwischen $\frac{1}{4}$ und 2 haben. Doch das Beschleunigen und Abbremsen ist wesentlich träger als bei Flugzeugen. Die Geschwindigkeitstabelle unten zeigt die Geschwindigkeitsstufen der Eisenbahn an. Ein Eisenbahn hat zu Beginn eines Szenarios eine beliebige Geschwindigkeit zwischen der halben negativen Maximalgeschwindigkeit und ihrer Maximalgeschwindigkeit. Nach jeder Geschwindigkeitsänderung muß der Lokführer 2 Runden warten bis er wieder Beschleunigen darf oder eine Runde bis er wieder Abbremsen darf.

Geschwindigkeit	Bewegung alle X Runden	Bemerkung
-1	1, 1 Feld rückwärts	
-1/2	2, 1 Feld rückwärts	
-1/4	4, 1 Feld rückwärts	
0	keine Bewegung	Stehenbleiben
$\frac{1}{4}$	4, 1 Feld vorwärts	Maximale Geschwindigkeit von Nahverkehrszügen
$\frac{1}{2}$	2, 1 Feld vorwärts	
1	1, 1 Feld vorwärts	
2	1, 2 Felder vorwärts	Maximale Geschwindigkeit des Steel Avengers

Beispiele:

Ein Zug hat in Runde 2 eine momentane Geschwindigkeit von $-1/4$, dann der Zug in Runde 4 auf $-1/2$ beschleunigen oder in Runde 3 auf 0 abbremsen.

Umgekehrt beim vorwärts fahren, hier darf ein Zug der in Runde 2 eine Geschwindigkeit von $\frac{1}{2}$ hat, in Runde 4 auf 1 beschleunigen oder in Runde 3 auf $\frac{1}{4}$ abbremsen.

Bei jeder Geschwindigkeitsänderung und nach jeder ausgeführten Bewegung des Zuges, wird auf dem Eisenbahnbogen das nächste Bewegungsfeld markiert. Denn jedesmal wenn man sich in einer Runde befindet, in der eine Bewegungsmarkierung ist, wird der Zug bewegt. Müßte man ein Feld markieren, daß bereits markiert ist, so wird das Feld davor markiert, d.h. es finden dann 2 Bewegungen hintereinander statt.

Beispiel:

In Runde 1 hat der Zug eine Geschwindigkeit von $\frac{1}{4}$ und hat sich gerade bewegt. Daraus folgt der Zug darf sich bei dieser Geschwindigkeit erst wieder in Runde 5 bewegen, dies wird auf dem Eisenbahnbogen markiert. Ab Runde 3 darf der Zug wieder beschleunigen. Beschleunigt der Zug also in Runde 3 auf eine Geschwindigkeit von $\frac{1}{2}$, so würde man wieder im Runde-5-Feld eine Bewegungsmarkierung auf dem Bogen eintragen. Jedoch ist auf diesem Feld schon eine Markierung und somit wird ein Feld davor eine Markierung gesetzt.

Wird eine Bewegung mit dem Zug ausgeführt, wird der Zug immer dorthin ausgerichtet, wo die Gleise in seiner Fahrtrichtung das Hexfeld verlassen.

Weichen

Bei Szenarien mit einem Zug ist es sinnvoll mit Countern die Weichstellungen der einzelnen Weichen auf dem Spielplan zu markieren. Um eine Weiche umzustellen muß entweder eine Person an der Weiche stehen und diese Umstellen bevor der Zug das Hexfeld mit der Weiche erreicht (man kann z.B. eine Person per Fallschirm auf dem Feld mit der Weiche abwerfen. Die tollkühnere Methode ist allerdings mit einer Harpunenrakete auf den Umschalter zu feuern und so die Gleise um zu stellen. Die **Basiszahl für eine Weiche** beim Harpunenwurf **ist 9**. Aber auch mit der Harpune kann man einen Zug nur so lange Umleiten, so lange der Zug das Weichenfeld noch nicht erreicht hat.

Bahnhöfe

Um an einen Bahnhof anzuhalten muß der Zug im Bahnhofsfeld zum stehen kommen, d.h. von der Reisegeschwindigkeit auf 0 abbremsen. Das Umsteigen von Passagieren dauert etwa 5-8 Runden. Beim verladen von Fracht muß der Zug mindestens 15 Runden stehen und bei Rangiermanövern ist der Luftkampf wohl er vorbei als das der Zug nochmals losfährt. Kohle und Wasser nachfüllen dauert mindestens 6 Runden.

Angriff und Verteidigung

Kapern, Beschuß und Blockaden

Hier werden die beliebtesten Taktiken beschrieben, die dafür gesorgt haben, daß die Zeppeline die Eisenbahnen verdrängt haben. Also verschiedene Kapermanöver, das Ausschalten der Lok durch Beschuß oder das Blockieren der Schienen.

Kapern:

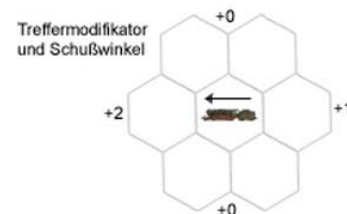
Ein Kaperversuch beginnt immer mit dem Überfliegen des Zuges in seiner Bewegungsrichtung, d.h. man fliegt von hinten in das Zug Feld ein und beendet das Manöver mit dem gleichen Facing wie der Zug. anschließend führt man ein OGA Manöver, mit dem zusätzlichen Buchstaben „K“ (Kapern), aus. Dies gilt auch wenn man eine Person vom Dach des Zuges aufnehmen möchte. Nachdem das Manöver ausgeführt wurde ist noch folgender Kaperwurf zu absolvieren:

Beschuß:

Der Beschuß mit MG's ist keine einfache Angelegenheit. Der Pilot muß seinen Flieger in eine flachen Sinkflug knapp über den Boden bringen und anschließend vor den Zug wieder hochziehen. Oder bei steilen Sturzflügen bleibt ihn nur wenig Zeit um sein Ziel zu treffen. Deshalb ist hier die Anflugseite entscheidend, wie die Graphik unten zeigt.

Fliegt man den Zug **von den Seiten** an, so sind bestimmte Objekte, wie Wagen, Lok oder Flaks mit einem **+0**

Modifikator beim Trefferwurf zu versehen. Beim **Anflug von hinten** wird immer mit einen **+1 Malus** versehen, da hier ein Ziel etwas schwerer auszumachen ist. Bei einem **Angriff von Vorne** gilt der **Malus von +2**, weil einem der zu auch noch entgegenkommt. Ein Zug kann auch noch beschossen werden, wenn sich der Flieger im gleichen Feld wie der Zug befindet.



Bombardement:

Im Gegensatz zum gezielten Beschuß mit MG's, gelten bei Raketen und Bomben die normalen Regelungen. Jedoch kann es passieren daß Raketen oder Bomben den Zug zum entgleisen bringen und somit die wertvolle Beute zerstört wird.

Jeder Treffer der an einem Wagen oder der Lok, der Schaden verursacht bringt bei einer 1 auf W10 den Wagen zum entgleisen, wobei auch alle nachfolgenden Wägen mit entgleisen. Werden bei einem Treffer Internas getroffen bricht Feuer in diesem Wagen aus (näheres siehe „Schaden am Zug“). Wird die Reihe durch den Schaden erwischt, auf der „Zerstört“ steht so entgleist der Wagen und alle dahinter befindlich Wägen sofort und bei einer 1-3 auf W10 auch der davor befindliche Wagen.

Knapp vorbei:

Verfehlt man sein Ziel am Zug mit dem MG's nur knapp, so trifft man meist einen Waggon daneben. Für diese Situation ist die untere Tabelle zu verwenden.

gezielt auf	Punkte beim Trefferwurf daneben	Effekt
Waggon, Lok	1	Nachbarwaggon erwischt
Waggon	2	Lok erwischt
Waggon	3+	nichts passiert
Lok	2+	nichts passiert
Flak	1	Waggon der Flak erwischt
Flak	2	Nachbarwaggon erwischt
Flak	3	Lok erwischt
Flak	4+	nichts passiert

Bei Raketen und Bomben gilt vorbei ist vorbei.

Blockaden:

Es gibt leichte Blockaden und schwere Blockaden, der Unterschied liegt in der Menge des Gerölls das auf die Schienen gelegt wurde. Eine **leichte Blockade** hat einen **Basiswert von 6** und eine **Schwere einen Basiswert von 9**. Manche Blockaden werden noch zusätzlich durch Geschütze gesichert, diese gelten dann als stationäre Geschütztürme. Der Zug kann entweder vor einer Blockade anhalten, d.h. er muß spätestens im Blockade-Feld die Geschwindigkeit auf 0 gesenkt haben. Natürlich darf der Zug das Feld rückwärts wieder verlassen.

Wenn er nicht rechtzeitig zum stehen kommt oder der Zug die Blockade durchbrechen will kommt es zu einer Kollision, aber erst wenn der Zug sich aus dem Feld wieder heraus bewegen muß. Je schneller ein Zug ist um so leichter durchbricht er eine Blockade, aber er entgleist auch leichter.

Blockade durchbrechen:

Blockade-Basiswert – Geschwindigkeits Mod -Rammschildbonus = Mindestwurf auf W10

Nicht entgleisen:

Blockade-Basiswert + Geschwindigkeits Mod – Rammschildbonus = Mindestwurf auf W10

Geschwindigkeit	Modifikator für durchbrechen	Modifikator für entgleisen
¼	-1	0
½	0	1
1	1	2
2	2	3

Freightnapping:

Um Fracht aus einem fahrendem Zug zu klauen ist eine Harpunenrakete notwendig (siehe „Regeln des Luftkampfes“ Seite 43). Doch bevor man an die Fracht herankommt muß die Tür des Frachtwaggon aufgeschossen werden. Dazu muß mindesten eine gerade Linie an Schaden durch die Türpanzerung (siehe Eisenbahnbogen) des Waggon gemacht worden sein.

Anschließend muß der Flieger quer zur Fahrtrichtung des Zugs, auf dem gleichen Feld wie der Zug seine Bewegung beenden und mit der Harpunenrakete schießen. Die **Basiszahl für die Fracht im Waggon ist 5**.

Passengernapping:

Bei Personen gilt die Basiszahl 2 da sich hier die Harpune nur im Waggon fest haken muß und die Person die sich das Seil schnappt nur festhält und das Seil kappt. Wichtig beim abheben und bei allen G-Belastungen über 1 muß die Person die am Seil hängt einen Schockwurf ablegen (um die halbe G-Belastung erschwert; abrunden).

Schadenauswirkungen am Zug

Lok:

- Extras - Wird eines der Extrafelder beschädigt, so kann das Extra nicht mehr eingesetzt werden, maximal kann eine Lok mit 2 Extras ausgestattet werden (siehe „Eisenbahnen im September 37“).
- Wassertank - Wird das erste Wassertankfeld getroffen so wird die maximale Geschwindigkeit des Zuges um eine Stufe reduziert.
- Heizkessel - analog zum Wassertank
- Heizer - Der Heizer hat die gleiche Konstitution wie ein Flakschütze, werden so viele Felder vom Heizer getroffen wie er Konstitution hat ist er Tod und der Zug fährt mit seiner derzeitigen Geschwindigkeit weiter. Erst wenn ein neuer Heizer an Borg der Lok geht kann man den Zug wieder abbremsen oder beschleunigen.
- Kohlewagen - Sind alle Kohlewagenfelder beschädigt, so kann der Heizer nicht weiter heizen und der Zug verliert nach jeder ausgeführten Bewegung eine Geschwindigkeitsstufe, bis der Zug steht.

Waggon:

- Türen/Verkleidung - Gelingt es ein Loch durch die Tür -/Verkleidungsfelder zu schießen, so kann man mit der Harpunenrakete Fracht oder Passagiere aus dem Zug „entführen“.
- F/P – Felder - Wenn der Wagen Fracht oder Passagiere geladen hat weist man diesen den Feldern zu Falls ein Feld beschädigt wird auf dem sich Fracht oder Passagiere befinden, so wird diese zerstört.

Flaks:

- Schütze - Hier gilt das Gleiche wie beim Heizer, werden so viele Felder getroffen wie der Schütze Konstitution hat, so ist er Tod. Zusätzlich muß der Schütze für jeden Treffer den er abbekommt eine Schockwurf ablegen um nicht geschockt zu werden.
- Geschütz - Wie bei jedem Geschütz, beim ersten Treffer ist das Geschütz unbrauchbar.
- Flakmechanik - Das Geschütz kann beim ersten Treffer auf die Mechanik nicht mehr gedreht werden und kann somit nur noch gerade in die letzte Schußrichtung schießen.

Zerstört bei Lok oder Waggon:

Sobald das erste Zerstörfeld getroffen wurde, ist der Waggon bzw. die Lok zerstört und das zerstörte Teil und alles was dahinter ist entgleisen.

Eisenbahngeschütze und Sicherheitspersonal

Eisenbahngeschütze können in ihrem Drehwinkel auf alle Schußgeraden-Felder in ihrer Reichweite schießen. Die Reichweite richtet sich nach dem Kaliber und sind die gleichen wie bei Bodengeschützen. Neben MG Türmen können auch Granatengeschütze mit Splittermunition in einen Flakturm eingebaut werden.

Geschütz	Reichweite
50 mm	7
60 mm	6
70 mm	5
Granatwerfer (wie Spliterrakete)	5

Der entgültige Schußwinkel hängt vom Zug ab, je nach Aufbauten etc. wird der Winkel für einzelne Geschütze eingeschränkt. Die Munition de MG's ist frei wählbar für jedes Geschütz.

Geschütze die auf Flieger feuern befolgen die gleichen Regeln wie normale Bodengeschütze.

Das Sicherheitspersonal wird dann interessant wenn es darum geht einen Zug zu entern. Dann gelten die gleichen Enteregeln wie beim Zeppelin. Das Sicherheitspersonal befindet sich meist in einem Extrawaggon und könnte somit auch schon vor dem Entern ausgeschaltet werden.

Die Eisenbahnen im September 1937

Eisenbahnen

Nahverkehrszüge:

In den Großstädten wie New York, Dallas, etc. werden Züge als Nahverkehrsmittel eingesetzt. Diese werden mit noch meist Kohle betrieben. Sie haben eine maximale Geschwindigkeit von $\frac{1}{4}$ und haben bis zu 6 Passagierwaggons. Die Panzerung der Lok und der Wägen ist gering, d.h. 10 Reihen Panzerung weniger bei der Lok, die Türen/Verkleidungszonen befindet sich direkt über den Passagieren bzw. der Fracht und es sind nur 2 Reihen Panzerung darüber.

Frachtzüge:

Frachtzüge kommen in den verschiedensten Variationen vor, ihre maximale Geschwindigkeit liegt zwischen $\frac{1}{2}$ und 1, je nach Ladung und Leistung der Lok. Auf entlegenen Strecken sind Frachtzüge nicht selten mit Flaks bewaffnet. Frachtzüge ist besser gepanzert. So halten die Waggons so viel aus wie auf dem Eisenbahnbogen aufgezeigt ist. Die Panzerung der Lok kann variieren, mindestens hat die Lok aber soviel Panzerung wie ein Nahverkehrszug.

Steel Avanger:

Dieser Zug soll das neue Aushängeschild der Union Pazific Railways werden. Der Zug wird von Dieselmotoren der Deutschen Firma Mercedes - Benz angetrieben. Der Zug erreicht eine Spitzengeschwindigkeit von 2.

Zusatzausrüstungen

Rammschild:

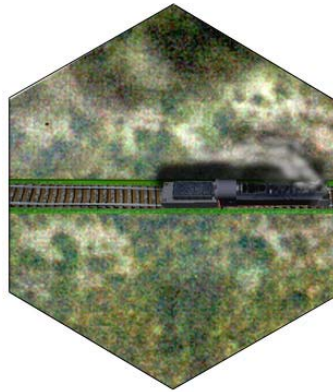
Eine Rammschild erleichtert das Durchbrechen von Blockanden um 1 und erschwert das Entgleisen des Zuges um einen Punkt.

Frontkanone:

Anhang

Eisenbahnbogen Beschreibung

Counter



Counter 1: Eisenbahn

Autor:
Herbert Veitengruber

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