

FALLEN Bad Land

Modul IV – Fahrzeuge

Ergänzung zum Stammregelwerk Version 1.0

Dieses Modul tangiert einige bestehende Spielmechaniken und Gruppenabsprachen, bitte wendet euch in diesem Fall an eure zuständige Gruppen SL oder die info@lost-ideas.com. Die Saison 2019 stellt für uns alle eine Übergangsphase dar und wir sind gerne bereit kulante Lösungen zu finden.

Einen wichtigen Ambientefaktor auf dem Fallen macht die Möglichkeit aus, die Weiträumigkeit des Geländes mit Fahrzeugen aller Art zu befahren und zu erkunden.

Unsere Sicherheits- und Optikansprüche an alle Fahrzeuge sind sehr hoch, daher solltet ihr vor Beginn und während des Fahrzeugbaus mit uns über Fahrzeuge@lost-ideas.com in Kontakt zu bleiben. Fahrzeuge dürfen generell nur nach vorheriger Anmeldung per Mail (mit Foto) und Fahrzeug-CheckIn auf der Veranstaltung genutzt werden.

Sicherheit

Unsere Sicherheitsvorschriften für das Führen eines Fahrzeugs sind für Alle verbindlich. Sie stellen allerdings keine Sicherheits- oder Verantwortungsübernahme unsererseits dar, sondern stellen die Einhaltung der Sorgfaltspflicht des Veranstalters sicher.

- Verantwortungsvoller und selbstversicherter Umgang
- Besitz einer gültigen deutschen/europäischen Fahrerlaubnis inkl. geltender Bestimmungen zum Führen eines Fahrzeugs
- Maximal Geschwindigkeit auf einer leeren Straße 15 KM/H
- Auf der Hauptstraße und in Situationen mit interagierenden Personen maximal Schrittgeschwindigkeit
- Jedes Fahrzeug muss immer mit Licht fahren (auch tagsüber)
- Die Bremsen müssen immer in einwandfreiem Zustand sein
- Das Fahrzeug darf keine scharfen Ecken und Kanten haben

Fahrzeuge in der Endzeit sehen nicht nur gut aus, sondern sind auch ein großes Privileg.

Aus den Trümmern vergangener Zivilisation zusammengeschweißte Monster bieten Schutz beim durchqueren der Bad Lands und ermöglichen den Transport verbliebener und neu erschlossener Ressourcen. Fahrzeuge brauchen Squeeze (Treibstoff). Die Bad Lands, sowie der saure Regen fressen stetig an der Substanz der rostigen Ungetüme, so dass regelmäßige Wartungen unverzichtbar sind.

Zum Glück gibt es den:

“Trading Company’s Motor Stop”

*“...Wer kennt sie nicht, die “freundliche” Crew vom TC Motor Stop! Jede*r, der*die ein Fahrzeug durch das Bad Land fährt, kennt den Laden nur zu gut. Das feinste Squeeze von der Trading Company ist das einzige Zeug, was man sich hierzulande noch unbesorgt in den Tank schütten kann ohne Gefahr zu laufen, dass die Karre nach der nächsten Ecke absäuft oder explodiert. Die Preise sind zwar saftig und nicht zu vergleichen mit dem Stoff vom Schwarzmarkt, aber es lohnt sich. Denn wenn die Trading Company oder einer ihrer brutalen Schläger Dich beim Tanken von “Schwarz-Squeeze” erwischt, kann es ganz schnell hässlich werden und dann brauch die Karre eventuell sogar ne Generalüberholung...”*

Ein großer Teil der Trading Company ist der “TC Motor Stop” – eine Tankstelle mit Werkstatt im Herzen des Bad Lands. Dieser kümmert sich um Tanken, Wartung und Fahrzeugreperaturen. Die Tankstellencrew ist Orga gesteuert, weil wir durch diese Instanz das gesamte Tank-, Wartungs-, Fahrzeug- und Wirtschaftsspiel regulieren. Weil dies ein nicht unerheblicher Teil der Wirtschaftssimulation ist, legen wir hier besonderen Wert auf frustfreie, aber durchaus strenge Kontrolle.

In den Bad Lands gibt es neben der Tankstelle auch weitere „Reperatur – und Wartungswerkstätten“ die offiziell, im Auftrag der Trading Company, ihren Service anbieten. Zum Warten und Reparieren muss man nicht an die Tankstelle gehen, man kann auch diese Stellen anlaufen

Das Squeeze

Die fossilen Reserven sind längst verbrannt, das Wissen um die Sythetisierung verloren. Zwar mangelt es nicht an Leichen und Kadavern, doch diese einfach in ein Loch zu werfen und zu hoffen, dass einmal Öl daraus wird stellt keine zeitnahe Lösung des Problems dar. Jedoch kamen einige Bunkerbewohner auf die Idee diesen Prozess drastisch zu verkürzen: Leichen, an denen es zu keiner Zeit mangelt, können mechanisch ausgequetscht und die Körperfette chemisch aufgereinigt werden. Während der restliche Körper kompostiert oder beerdigt wird, wurde aus dem Fett so ein relativ leistungsstarker, aber instabiler Treibstoff gewonnen – heute als Squeeze bekannt.

Der Preis für einen Liter Squeeze kann sich von Tag zu Tag verändern– er ist DIREKT von der Wirtschafts SL gesteuert. Die gesamte Spielsituation auf dem FALLEN hat Einfluss auf den Squeezepreis. Dieser schwankt zwischen **8 und 15 Bullets pro Liter**. Manchmal, z.B. nach einem Überfall, geht der Squeeze auch aus und ist für ein paar Stunden nicht verfügbar.

Da es sich bei Squeeze um einen höchst Instabilen Treibstoff handelt, ist ein Tanken großer Mengen nicht möglich. Jede*r der*die seine Maschine am Laufen halten will muss täglich nachtanken. Die Menge ist dabei abhängig von der Fahrzeugart:

Fahrzeugart	Tankmengen pro Tag
Mopeds/Motorräder/Quads	4 l
Autos	6 l
Busse/Transporter	10 l
Panzer	25 l

Beim Fahrzeug Check In erhaltet ihr eine Fahrzeugkarte, die für jeden Spieltag ein Feld für Tanken und Fahrzeugwartung enthält. Jedes Fahrzeug muß jeden Tag zur Tankstelle und dort die entsprechende Menge Squeeze auffanken. Nach der Bezahlung erhaltet ihr einen Stempel im Feld fürs Tanken. Bei Kontrollen könnt ihr so belegen das ihr das „richtige“ Trading Company – Squeeze getankt habt als auch nachweisen, dass ihr für diesen Tag ausreichend versorgt seid um euer Fahrzeug nach belieben durch die Bad Lands zu steuern.

Wer mit einem Fahrzeug ohne Stempel angetroffen wird, gerät automatisch in den Verdacht „Schwarz Squeeze“ getankt zu haben.

Wartung

Um der stetigen Zersetzung durch Umwelteinflüssen und dem Treiben von Kleinst- und sonstigen Lebewesen etwas entgegenzusetzen empfiehlt das geschulte Fachpersonal von TC's Motor Stop die regelmäßige Wartung. Unter den widrigen Umständen und den erhöhten Belastungen, denen die Fahrzeuge ständig ausgesetzt sind, sind tägliche Wartungen das einzige was dem Zerfall etwas entgegensetzen kann.

Diese kostet 25 Bullets und kann bei allen offiziellen TC-Werkstätten vorgenommen werden.

Das Wartungsspiel soll den Werkstätten auf dem Gelände die Möglichkeit zur Teilnahme am Wirtschaftssystem geben. es setzt sich aus drei Komponenten zusammen: Wartung, Kontrolle und Reparatur.

Der Basistarif der Wartung beträgt 20 Bullets. Wer regelmäßig wartet, schrumpft die Möglichkeit auf weitere Reparaturkosten. Für eine bezahlte Wartung gibt es auch einen Stempel in der Fahrzeugkarte. Ähnlich wie beim Tanken dient dieser dem Nachweis bei Kontrollen.

Sollte das Fahrzeug regelmäßig gewartet worden sein ist es nach einem kurzen Check des Fachpersonals in den meisten Fällen ohne zusätzlichen Aufwand getan aber wer am falschen Ende spart, kann schnell vor bösen Überraschungen stehen...und die sind teuer! Es könnten sich Tankameisen eingenistet haben oder Rostfresser beginnen unbemerkt mit ihrem zerstörerischem Werk.

Offizielle Mechaniker-, Reparatur-, Kontroll- und Wartungspersonal, die euer Auto checken, entscheiden mit einem Glückswurf (20 seitiger Würfel), ob sie etwas finden – so wird Spieler-Willkür ausgeschlossen. Solltet ihr das Fahrzeug gewartet haben, wird bei den Zahlen 1–5 ein Schaden vorgefunden. Bei nicht gewarteten Autos gelten die Zahlen 1–13 als "kaputt". Eure Entscheidung. Euer Glücksspiel.

Kontrollen können stichprobenartig an der Tankstelle vorgenommen werden, durch Trading Company autorisierte Reperaturdienstleister auf dem Gelände geschehen oder von den gewaltätigen Schergen der TC auf offener Strasse durchgeführt werden. Manche wurden noch nie kontrolliert...und manche scheinen vom Pech verfolgt!

Sollte eure Kontrolle negativ verlaufen, müsst ihr umgehend eine Werkstatt aufsuchen. Den Weg dorthin könnt ihr noch fahren.

Um selbst Reparaturen, offizielle Checks und Wartungen vorzunehmen, wendet euch IT an die Trading Company in der Stadt und erspielt für eure Werkstatt eine Zulassung der „Trading Company“. So könnt ihr am lukrativen Reparatur-, Kontroll- und Wartungsspiel teilnehmen und eure Bullets damit verdienen. Voraussetzungen: Eine überzeugende Darstellung von Werkstatt und/oder Equipment.

Fahrzeugsabotage

Da Fahrzeugsabotagen in unserem Setting durchaus plausibel, aber schwer einheitlich für jedes Fahrzeug sicher reglementiert werden kann, ist auf dem FALLEN jegliche OT-Sabotage untersagt!

Um die Sabotage dennoch darzustellen, haben wir ein elektronisches Sabotage Kit entwickelt, das wir im Rahmen des dynamischen Regelwerkes dieses Jahr mit euch testen wollen.

Wenn ihr andere Fahrzeuge sabotieren wollt, könnt ihr beim Fahrzeug CheckIn und während des Spiels an der Tankstelle ein sabotage Kit ausleihen. Die Anzahl ist begrenzt.

Wir nehmen keinen Pfand für die Kits, weil das spieltechnisch keinen Sinn ergibt und wir das Sabotagespiel fördern wollen, allerdings können wir nicht jedes Jahr neue Sabotagekits bauen also behandelt sie mit dem nötigen Respekt und Umsicht. OT Spenden beim Ausleihen sind sehr gerne gesehen!

Das Kit muss auf der Motorhaube oder der Fahrertür angebracht werden und von „alleine halten“ (Idealerweise auf einer waagerechten, magnetischen Fläche mindestens in der Größe des Kits selbst, da das Kit magnetisch ist). Auf runder Oberfläche (wie Motorradtanks) könnte es zu Kontaktproblemen kommen. Findet der Fahrzeughalter das Sabotagekit auf dem Boden vor, ist die Sabotage fehlgeschlagen.

Ist das Kit angebracht, haltet ihr den Sabotageknopf dauerhaft gedrückt. Nach etwa einer Sekunde leuchtet die Signallampe bereits GRÜN. IT ist das Kit jetzt bereit zu „sabotieren“

Die Sabotagestufen

Umso länger Ihr nun den Knopf gedrückt haltet, desto effektiver ist die Sabotage!

- **BLAU** – Die erste Sabotagestufe: Diese ist nach etwa 5 Minuten Knopf drücken erreicht und wird durch BLAUES Licht in der Signallampe angezeigt.
- **ROT** – die zweite Sabotagestufe: Diese wird nach weiteren 3 bis 4 Minuten Knopf drücken erreicht. Sie wird als ROT in der Signallampe dargestellt. Das Knopf drücken kann unterbrochen und fortgesetzt werden, solange das Gerät NICHT vom Fahrzeug genommen wird. Es zählt also die Gesamtzeit des Drückens der Sabotage Taste.

Was bedeuten die Sabotagestufen IT?

- **GRÜN** Ist keine Sabotagestufe! Es zeigt nur Sabotagebereitschaft an.
- **BLAU** (Sabotagestufe 1) Das Fahrzeug kann nicht mehr gestartet werden! Es muss in eine Werkstatt geschoben werden, in der das Sabotagekit von Fachpersonal gegen Bezahlung entfernt wird. (natürlich kann hier auch Fachpersonal, gegen Aufpreis, zum Standort gerufen werden)
- **ROT** (Sabotagestufe 2) Das Fahrzeug kann nicht mehr gestartet oder bewegt werden! Es muss Fachpersonal von einer Werkstatt anrücken, um das Gerät zu entfernen. Das ist natürlich etwas teurer als das Entfernen in der Werkstatt. Das Sabotagegerät wird nach dem entfernen vom IT-Mechaniker/in einbehalten.

Das Sabotagegerät darf ausschließlich von der Trading Company, bzw. deren lizenzierten Werkstätten entfernt werden!

