

# DINGSTOWN FAHRZEUGE SUPPLEMENT

© Copyright by Tom Jungmann 2021 – darf zum privaten Gebrauch kopiert und ausgedruckt werden.

## NUTZEN VON PANZERN

Diese Erweiterung ist ein inoffizielles Funprojekt von mir. Ich kam auf die Idee, weil ich gerne Panzer, Dampfpanzer, berittene Dinosaurier in Dingstown einführen möchte.

Die Regeln des „Shootout in Dingstown“ Regelbuchs von Axel gelten weiterhin und werden, wie im Folgenden beschrieben, erweitert. Ganz nach dem Motto „never change a running System“ ist diese Erweiterung im Grunde genommen ein ineinander verschachteltes Dingstown, bei dem die Panzer untereinander ähnlich agieren wie Infanterie. Die Infanterie es gegenüber den Panzern aber schwerer hat und andersrum.

## BANDE MIT PANZERN AUSSTATTEN

Jeder Spieler bekommt 40 Sonder-Punkte, die nur dafür genutzt werden dürfen, um sich damit seine Fahrzeuge inkl. Ausrüstung kaufen zu können.

Modell	Sonderregel	Punkte
Schwerer Panzer	Panzer (2 Lebenspunkte)	8
Leichter Panzer	Panzer (1 Lebenspunkt)	4
Transporter	Panzer, Transporter (2 Lebenspunkte)	8
+1 Lebenspunkt	-	8
Reiner Nahkämpfer	+1 NK (Nahkampfwaffe Pflicht). Darf mit keinen Schusswaffen ausgerüstet werden	-3

Ausrüstung	Regeln	Punkte
Schwere Panzerkanone	(nur für schwere Panzer) Unbegrenzte Reichweite, panzerbrechend	8
Panzerkanone	(nur für schwere Panzer) 30cm Reichweite, panzerbrechend	2
Montierter Flammenwerfer	Siehe Regelbuch für Flammenwerfer, nutzt Schablone für montierte Flammenwerfer (siehe letzte Seite)	4
Bündelgewehr	Siehe Regelbuch	4
Nahkampfwaffe	Nur Nahkampf, panzerbrechend, +1 NK	4
Eigenleben	Panzer darf unbemannt aktiviert werden (z.B. Roboter/Dinos). Kann trotzdem geentert werden.	4

## **PANZER:**

Fahrzeuge haben die Sonderregel **Panzer** und werden im Folgenden als solche bezeichnet.

## **BEMANNEN VON PANZERN:**

Panzer können natürlich nur gesteuert werden, wenn sie eine Besatzung haben. Jede Seite stellt ihre Panzer während der Aufstellung auf und entscheidet dann, ob und wieviel Miniaturen sich in den Panzern befinden. Je Lebenspunkt des Panzers dürfen zwei Modelle (ohne der Panzer Sonderregel) in einem Panzer sein. Bei **Transportern** ist die Kapazität verdoppelt.

Bewegt sich ein Modell in direkten Kontakt mit einem unbemannten Panzer, darf es diesen bemannen. Entfernt das Infanteriemodell vom Spielfeld (es sitzt nun im Panzer). Es ist selbstverständlich, dass Panzer keine Panzer bemannen können.

*Tipp: Zum Festhalten, welche Modelle sich in welchem Panzer befinden, könnt Ihr euch „Panzerkarten“ erstellen, indem auf Blankopapier der Grundriss des jeweiligen Panzers gezeichnet wird und die Figuren dort platziert werden. So wird auch festgelegt, welche Figur Schaden erleidet, je nach dem, auf welcher Seite der Panzer im Kampf getroffen wird. Ein Ausdruck eines Panzerfotos geht natürlich auch. Das Platzieren von Figuren auf dem Panzer selbst wird nicht empfohlen, dies kann sonst bei Enter-Aktionen zu Unklarheiten führen.*

## **AKTIVIEREN VON PANZERN:**

Panzer erhalten keine eigenen Aktivierungskarten, sie werden über die Karten der Besatzung aktiviert. Wird ein Panzer aktiviert, gelten alle Insassen des Panzers als aktiviert. Die einzige Ausnahme hierzu sind Transporter. Dabei wird nur ein Modell der Wahl (der Fahrer) aktiviert. Ist ein bemannter Panzer aktiviert, darf er sich je einmal bewegen und einmal schießen oder eine andere Aktion ausführen (z.B. Hinterhalt oder Zielen). Eine der beiden Aktionen der Aktivierung darf auch verwendet werden, um ein Besatzungsmitglied zu aktivieren und dieses z.B. aussteigen zu lassen.

## **BEWEGUNG MIT PANZERN:**

Ein bemannter Panzer darf sich 15cm weit bewegen. Er darf nicht rennen, da er nur eine Aktion für Bewegung ausgeben darf. Transporter und leichte Panzer dürfen sich 20cm bewegen.

Ein Panzer darf sich während der Bewegung beliebig weit drehen, sofern das Spielfeld dies zulässt (Drehungen in zu engen Schluchten oder Durchfahrten sind nicht möglich).

## **PANZER ABFEUERN (PANZERBRECHEND):**

Ein bemannter Panzer darf als Aktion seine Waffen einsetzen.

Hat der Panzer mehr als eine Waffe, muss der Schütze sich entscheiden, welche Waffe er einsetzen möchte oder er hat sich nicht bewegt und darf bis zu 2 Waffen einsetzen.

Eine Panzerkanone verschießt nur panzerbrechende Munition, um andere Panzer oder gepanzerte Ziele (z.B. Kanonenboote) zu bekämpfen. Beim Beschuss gepanzelter Ziele wird daher keine Schablone verwendet, um in der Nähe stehende Infanteriemodelle zu treffen. Zum Beschuss von Infanterie wird die Schablone für Kanonen (Bierdeckel) verwendet, siehe dazu weiter unten.

Es müssen keine Aktionen zum Nachladen der Waffen eines Panzers eingesetzt werden. Zu Beginn jeder Runde gelten alle Waffen als geladen.

## **ANGRIFF AUF PANZER:**

Ohne die Sonderregel panzerbrechend (s.u.) treffen Schusswaffen einen Panzer nur auf eine 10 und Nahkampfwaffen können den Panzer nicht verwunden, sofern sie nicht auch über die Zusatzregel „panzerbrechend“ verfügen.

(Dies stellt dar, dass eine normale Infanteriewaffe gegen Panzer nicht die beste Wahl ist...). Bei einem Treffer darf der beschossene Panzer noch einen Ausweichtest auf 8+ ablegen.

Verliert ein Panzer einen Lebenspunkt, würfelt ihr einen Würfel und führt das Ergebnis der folgenden Tabelle aus:

Würfel- ergebnis	Auswirkung
1-3	Der Panzer verliert keinen Lebenspunkt. Einer der Insassen muss einen Ausweichtest auf 8+ ablegen, um einen Lebenspunktverlust zu verhindern. Verteidiger entscheidet welches Modell getroffen wird.
4-6	Der Panzer verliert nur den Lebenspunkt
7-9	Der Panzer verliert einen Lebenspunkt und einer der Insassen muss einen Ausweichtest auf 8+ ablegen, um einen Lebenspunktverlust zu verhindern. Der Verteidiger entscheidet, welches Modell getroffen wird.
10	Der Panzer explodiert. Alle Insassen müssen einen Ausweichtest auf 8+ ablegen, um einen Lebenspunktverlust zu verhindern.

Verliert ein Panzer seinen letzten Lebenspunkt, werden die überlebenden Insassen neben das Panzermodell gestellt. Der Verteidiger kann sich aussuchen, wo er die ausgebooteten Modelle platziert. Sofern der Panzer nicht explodiert ist, lasst ihr den zerstörten Panzer stehen, wo er ist. Dieser kann nun nicht mehr genutzt werden und dient lediglich als Geländestück. Markiert den Panzer mit einem „Waffe defekt“-Marker. Explodierte Panzer werden entfernt.

## **PANZERBRECHEND**

Die Panzerwaffen haben teilweise die Sonderregel panzerbrechend. Greift eine panzerbrechende Waffe einen anderen Panzer an, wird die "Panzer"-Regel des Ziels ignoriert und Treffer verwunden, wie in Dingstown üblich, auf die 6+ (alle Modifikationen des Regelwerks sind anzuwenden).

Panzerbrechende Schusswaffen gegen Infanterie

Wird eine panzerbrechende Waffe auf ein Modell **ohne** die Sonderregel Panzer (also Infanterie oder ungepanzerte Fahrzeuge) abgefeuert, wird das Modell nur auf eine 8+ getroffen. Treffer ziehen dafür sofort einen Lebenspunkt ab, wogegen kein Ausweichenwurf zulässig ist. Weiterhin werden bei einem Treffer alle Modelle getroffen, die sich unter der Kanonen-Schablone aus dem Regelbuch befinden. Platziere dafür die Schablone mit der Mitte über der Mitte des beschossenen Modells. Die hierdurch getroffenen Modelle dürfen noch versuchen auszuweichen.

Panzerbrechende Nahkampfwaffen gegen Infanterie

Panzerbrechende Nahkampfwaffen treffen Infanteriemodelle auch auf eine 6+. Die Treffer ziehen auch im Nahkampf sofort einen Lebenspunkt ab, wogegen kein Ausweichenwurf zulässig ist.

## **ENTERN VON PANZERN:**

Bewegt sich ein Modell ohne die Sonderregel „Panzer“ in Kontakt mit einem Panzer, darf dieses versuchen, den Panzer zu entern.

Diese Modelle gelten nun als „enternde Modelle“, die sich auf/an dem Panzer befinden. Sie gelten so lange als enternde Modelle, bis sie nach erfolgreichem Entern im Panzer Platz nehmen können, sterben oder sich entscheiden, das Entern abzubrechen. Das Modell wird dann vom Spielfeld genommen (oder auf dem Panzer platziert).

Enternde Modelle können weiterhin beschossen oder im Nahkampf angegriffen werden (nicht von dem Panzer, der von dem Modell geentert wird, solange er keine Nahkampfwaffe ausgerüstet hat). Hierfür muss eine Sichtlinie zu dem Panzermodell gezogen werden oder im Falle des Nahkampfes Kontakt zum Panzer vorhanden sein. Sollte sich der Panzer bewegen, bewegen sich die enternden Modelle zusammen mit dem Panzer mit. Sie müssen dafür keine Bewegungsaktion oder Aktivierung ausgeben, sondern fahren einfach auf dem Panzer mit.

Zum Entern wird ein normaler Nahkampf gegen die Besatzung durchgeführt (der Angreifer sucht das angegriffene Modell aus) und der Angreifer erhält +2 auf den Nahkampf, zusätzlich zu dem Angriffsbonus von +1 in der ersten Runde.

Sind alle Besatzungsmitglieder ausgeschaltet, dürfen alle enternden Modelle sofort im Panzer Platz nehmen und haben die Kontrolle über den Panzer.

Ja, es ist also möglich, dem Gegner seine Panzer zu stehlen.

Panzer mit Nahkampfwaffen dürfen versuchen, Nahkampfangriffe abzuwehren. Hierzu darf der Panzer zuerst einen kostenlosen Nahkampfangriff gegen den Angreifer durchführen. Wird der Angreifer nicht ausgeschaltet, wird das Entern fortgesetzt. Panzer dürfen so lange enternde Modelle angreifen (auch die an sich selber) bis sie geentert und vom Angreifer erobert wurden oder die enternden Einheiten besiegt sind.

Ein Besatzungsmitglied des Panzers darf während seiner Aktivierung versuchen, ein enterndes Modell im Nahkampf zu bekämpfen, erhält aber einen Abzug von -1 auf den Nahkampf. Das Modell, welches den Nahkampfangriff ausübt, muss natürlich dafür aktiviert werden und darf anschließend nicht noch den Panzer steuern.

Befinden sich enternde Modelle an einem Panzer, dürfen die Insassen nur aussteigen, wenn es sich um einen Transporter handelt (*Diese haben meist mehr als nur eine Luke zum Aussteigen*).

### **OPTIONALE REGEL:**

Die Spieler können sich einigen, dass ein Infanteriemodell je Seite zwei Sprengladungen mit sich führt. Schreibt verdeckt auf, welches Modell diese Sprengladungen trägt. Die Sprengladung kann 15cm weit geworfen werden und besitzt die Sonderregel Panzerbrechend.

Folgende Waffen, die von Infanterie mitgeführt und gegen Panzer eingesetzt werden können, gelten als „leicht panzerbrechend“ und können einen Panzer bei einem Treffer auf 8+ beschädigen: Dynamitstange, Handgranate, Blitz-Wumme, Dampf-Hammerfaust, Flammenwerfer (auch der montierte Flammenwerfer der Panzer), Panzerfäuste bzw. deren Steampunk-Äquivalente wie Dampfäuste und Äther-Rohre.

### **PANZERMODELLE**

Die Panzermodelle für diese Erweiterung könnt ihr bei verschiedenen Herstellern kaufen oder ihr bastelt euch selber welche. Unten seht ihr zwei selbstgebastelte Modelle, für die ich auch eine Anleitung zur Verfügung stelle.



*Dampfpanzer mit schwerer Panzerkanone*



*Dampfpanzer mit Panzerkanone*

# SCHABLONE: MONTIERTER FLAMMENWERFER

