

CIRCUS MAXIMUS (Übersichtstabellen)

Team Speed ☞ Driver Modifier (DM) = Turn Speed = MAX. BEWEGUNGSPUNKTE	VERLUST HÄRTEPUNKTE (Endurance Points)
Bewegungskosten: 1 / Feld 1 / Bahnwechsel außen 2 / Bahnwechsel innen 3 / Sideslip nur falls nicht anders möglich 1 / Angriff 1 / Bremse/Bew.punkt	V = Geschw. ↗ zul. Geschw. in KURVEN (Gefahr!) = Strain/Flip Points Ü Peitschenattacke Ü tote Pferde 2 / Vermeidung Angr.(Bremsen) * und ein Feld zurück 1 / Bremse/Bew.punkt
☞ 1 W (anpeitschen)	➡ 1 W
☐ Bahnwechselkosten um Angriff zu ent- gehen * zählen <u>FÜR NÄCHSTE RUNDE</u>	ANGRIFF: peitschen/rempeln vs. Pferde / Fahrer / Wagen
*während Zug des Gegners!	

<u>ANGRIFF</u>	Vermeidung durch Bremsen oder Bahnwechsel nur möglich falls 2 W + CDM V ⊗ A	
durch vs. ↘	PEITSCHENATTACKE	REMPELATTACKE
PFERDE	1 W ☞ CDM A ♣ V: V ↗ 1 EP ☞ 1 MF <u>nächste Runde</u> <u>wahlweise!</u> A ♣ V: V ↗ EP Differenz ☞ MF Diff. <u>nächste</u> <u>Runde zwangsweise!</u>	Ergebnis mit 2 W auf HIT (Heavy/Light Car ☞ / ↗ 3)
FAHRER	2 W + CDM A ↗ V † Lash Factor Ergebnis mit 2 W auf DLAT	
WAGEN		(A: 3 W ☞ CDM) ↗ (V: CDM) Ergebnis auf DTCT Besch. Wagen Ü 2 W auf WDEC (Heavy/Light Car ☞ / ↗ 3) Ü <u>Stabilität prüfen</u>

STABILITÄTSCHECK
<ul style="list-style-type: none"> • Überhöhte Kurvengeschw.: 3 W ↗ CDM Erg. auf CST • Beschädigte Räder und SP ⊗ 2 bei Attacke MF ⊗ 14 überhöhte Kurvengeschw. 2 W ♣ SP: ----- 2 W † SP: ☞ 1 SP 2 W ♣ SP: Flip! SP = Schadenspunkt Einzelcheck für jedes Rad, jede Ursache