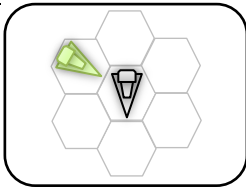


Bewegung im Raumkampf

Würfle mit **Fliegen** wenn angegeben



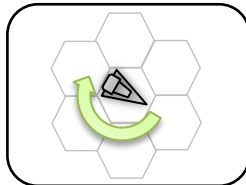
Bewegen

Bewegt das Schiff um ein Feld in Flugrichtung.

Nachdem das Schiff bewegt wird, kann es um eine Hex-Seite nach links/rechts drehen.

Um in einer Bewegungsphase nach links UND rechts zu drehen siehe „Schlängeln“.

Wie viele Felder Bewegung habe ich? Geschwindigkeit x Maßstab (Spilleiterangabe)



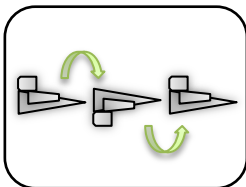
Kehrtwende

Benötigt: Fliegen-Wurf -2

Erfolg: Dreht das Schiff um 1-3 Hex-Seiten. Es muss sich dabei nicht vom Feld bewegen.

Misserfolg: Das Schiff kann sich nur normal drehen.

Kosten: -1 Feld Bewegung diese Runde



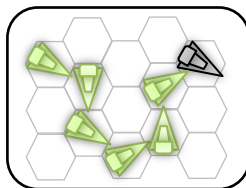
Fassrolle

Benötigt: Fliegen-Wurf -4, Schiff mit „Wendig“

Erfolg: Alle Schützen erhalten Schießen -2 aus dem oder auf das Schiff.

Misserfolg: Bewegung halbiert diese Runde, Schießen -1 für Schützen im Schiff.

„Das ist ein guter Trick!“



Schlängeln

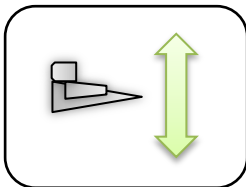
Benötigt: Fliegen-Wurf -4

Erfolg: Das Schiff kann sich in einer Bewegungsphase nach links und rechts drehen.

Misserfolg: Das Schiff kann sich nur normal bewegen. Achtung! Kollision möglich.

Geeignet für die Bewegung um große Asteroiden oder um Großkampfschiffe herum.

Geeignet für Angriffe auf stationäre Ziele mit begrenzter Reichweite.



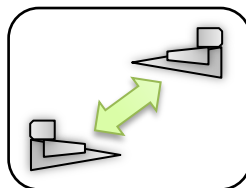
Abheben / Landen

Benötigt: Fliegen -X

Erfolg: Das Schiff hebt erfolgreich ab/landet.

Misserfolg: Das Schiff kann nicht zum Fliegen oder zur Landung gebracht werden.

Kommt nur für fremde Schiffe oder unter widrigen Umständen zum Tragen.



Andocken

Benötigt: Fliegen -2

Erfolg: Das Andockmanöver gelingt.

Misserfolg: Spilleiterentscheid (Kratzer im Lack, Beschädigte Andockvorrichtung, ...)

Für Landeplätze und Hangare hebt man ab oder landet. An eine Luftschleuse muss mit Fingerspitzengefühl angedockt werden.

Modifikatoren

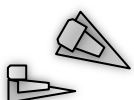
Parcour

Modifikator: -X

Bewegt sich das Schiff durch ein Feld mit Hindernissen und hat nur begrenzte Ausweichmöglichkeiten, werden Fliegen-Proben für jede Bewegung notwendig die um X erschwert sind.

Erfolg: Das Schiff fliegt ohne Schaden.

Misserfolg: Das Schiff erleidet durch Kollisionen Schaden nach Spilleiterentscheid.



= Raumschiff



= Raumschiff in Bewegung



= Bewegungspfeile