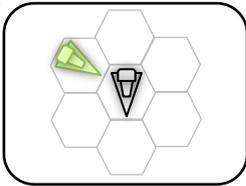


# Bewegung im Raumkampf

Würfle mit **Fliegen** wenn angegeben



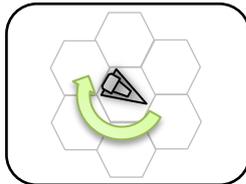
## Bewegen

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)*



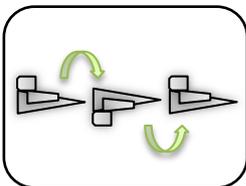
## Kehrtwende

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



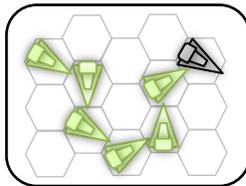
## Fassrolle

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

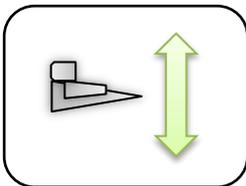
Benötigt: Fliegen-Wurf -4

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.*



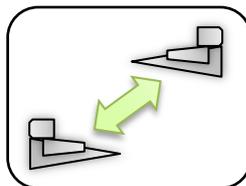
## Abheben / Landen

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

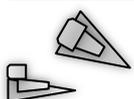
## Parcour

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