



entaria

Dein Weltraumabenteuer

## kapitel 11

---

# fahrzeugkampf

„Wer nicht die Kälte und Gefahr des  
luftleeren Raums liebt, wird im Kampf  
versagen.“

## Kapitel II - Fahrzeugkampf

Fahrzeugkampf.....	3
Fahrzeugdaten .....	3
Kampfvorbereitung .....	4
Planungsphase.....	4
Aktionsphase.....	4
Feuerphase .....	5
Entfernung.....	5
Weitere Wertmodifikationen .....	5
Schadensermittlung .....	6
Strukturschäden.....	6
Spezielle Regeln.....	8
Sensorik.....	8
Provisorische Reparaturen.....	8
Umgebungsarten.....	8
Waffen mit einen Wirkungsbereich.....	8
Feuer gegen Fahrzeuge.....	9
Kampf mit mehreren Fahrzeugen .....	9
Abstürzen .....	9
Umkippen.....	9
Untergrundmodifikationen .....	9
Spezielle Situationen .....	10
Fahrzeugmanöver .....	11
Standardmanöver.....	11
Spezialmanöver .....	11

## Fahrzeugkampf

Das Fahrzeugkampfssystem von Entaria besitzt einfache Regeln, die den Spielablauf des Spieleabend nicht aufhalten soll. Es ist immer noch komplex genug, um viele Möglichkeiten im Fahrzeugkampf abzudecken.

Dieses Fahrzeugkampfssystem beschreibt Kämpfe zwischen zwei oder mehr Fahrzeugen, wobei diese nicht optisch auf ein Dreidimensionales Spielfeld ausgetragen werden. Stattdessen wird ein abstraktes System benutzt, das ohne Spielfeld auskommt. Dies dient zur Vereinfachung und Beschleunigung des Fahrzeugkampfes innerhalb des Rollenspiels.

### Fahrzeugdaten

Ein Fahrzeug besitzt eine Vielzahl von verschiedenen Daten, die im nun erläutert werden.

### Der Typ

Unter Typ steht der Fahrzeugtyp mit Namen. Also dem Fahrzeug das man gewählt hat.

### Die Größe (GRO)

Die Größe eines Fahrzeuges gibt an, wie Wuchtig es ist und wie viel Masse es besitzt. Dieser Wert wird dazu benutzt, um Rammschäden zu ermitteln.

### Die Panzerklasse (PAK)

Die Panzerung des Fahrzeuges schützt vor Schäden von außen, wie Schüsse, Explosionen, Stürzte und Rammschäden.

### Die Waffenoption (WOP)

Fast jedes Fahrzeug besitzt eine bestimmte Anzahl von Waffenoption. An das Fahrzeug können dann Waffen montiert werden, die dem Waffenoptionswert entspricht. Eine Waffenoption entspricht einen schweren Gyrosystem (siehe Waffen). Das heißt, das jede Art von Waffen, auch schwere Installationswaffen montiert werden können.

### Das Antriebssystem

Das Antriebssystem des Fahrzeuges. Die Werte sind in Bewegungswerten (BEW) angegeben.

Der Bewegungswert ist einer der wichtigsten Daten eines Fahrzeuges. Er ist eine Mischung aus Beweglichkeit und Geschwindigkeit. Es wird bei jedem Fahrzeug zwischen zwei Bewegungswerte unterschieden. Dem Kampf-Bewegungswert (K-BEW) und dem Maximal-

Bewegungswert (M-BEW). Diese Werte sind für den Fahrzeugkampf entscheidend und dienen der Vereinfachung von Bewegungsabläufen.

Der Kampf-Bewegungswert wird hauptsächlich (wie der Name schon sagt), im Kampf ein gesetzt. Bei diesem Bewegungswert, fallen keine Modifikationen durch die eigene Bewegung an. Der Kampf-Bewegungswert entspricht der Hälfte des Maximal-Bewegungswert.

Der Maximal-Bewegungswert ist die maximale Bewegung, die aus dem Fahrzeug raus zu hohlen ist. Sie liegt höher als die K-BEW und es fallen auch Modifikationen für einige Erfolgswerte an.



Die wirkliche Geschwindigkeit von Bodenfahrzeugen und Luftfahrzeugen, bzw. Raumschiffen mit Warpfeldantrieb ist unterschiedlich. Ein Bodenfahrzeug bewegt sich pro Bewegungswert 15 Meter weit fort und ein Luftfahrzeug bewegt sich pro Bewegungswert um 120 Meter fort. Ein Raumschiff bewegt sich mit pro Warpfeldantrieb 1,5 Millionen Kilometer pro Minute. Somit ist ein Luftfahrzeug gegenüber einem Bodenfahrzeug mit gleichem Bewegungswert um das achtfache schneller. Der Grund hierfür liegt in dem Kampfsystem. Es muss nicht zwischen den beiden Fahrzeugarten unterschieden werden, sondern es kann das gleiche Regelsystem benutzt werden. Dies ist dann leicht verständlich und der Spieler muss nicht so viele Regeln kennen. Nur in dem Fall, das Bodenfahrzeuge und fliegende Fahrzeuge miteinander kämpfen, muss man einige Modifikationen durchführen.

Wer die realen Geschwindigkeiten der Fahrzeuge wissen möchte, nimmt folgende Umrechnungstabelle:

Bodenfahrzeuge:  $BEW \times 9 = \text{Wert in km/h}$

Luftfahrzeuge:  $BEW \times 72 = \text{Wert in km/h}$

### Die Nutzlast

Die Nutzlast eines Fahrzeuges wird in Ladungseinheiten gemessen. Eine Ladungseinheit ist maximal 300 kg schwer. Mit ihr wird bestimmt wie viel Last, dazu zählen Ausrüstung, Waffen, Personen und normale Fracht, es transportieren kann.

### Die Waffen

Die Waffen sind die Zähne eines Fahrzeuges. Für den Raumkampf eine entscheidende Größe.

### Die Einrichtung

Bei der Einrichtung eines Fahrzeuges handelt es sich um spezielle Fahrzeugausrüstung, die es nur für Fahrzeuge gibt. Diese werden speziell bei dem Fahrzeug angegeben und sind bei der Fahrzeugkonstruktion genauesten erklärt.

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

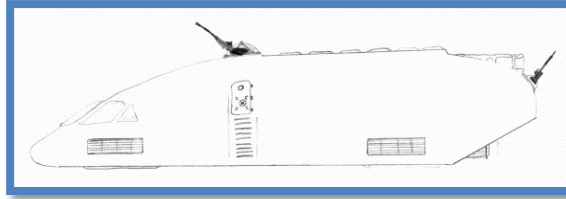
## Personen in einen Fahrzeug

In einen Fahrzeug können sich mehrere Wesen aufhalten, die verschiedenen Aufgaben übernehmen.

Es wird zwischen Piloten, Kopilot, Schützen, Mannschaft und Passagiere unterschieden.

Der Pilot steuert das Fahrzeug, führt Manöver aus und kann eine Waffe abfeuern.

Wenn ein Kopilot anwesend ist, kann er die Steuerung des Piloten überwachen und im Notfall eingreifen. Jeden Erfolgswurf des Piloten der misslungen ist, darf der Kopilot einmal versuchen zu wiederholen. Gelingt dieser "Notfall" Wurf des Kopiloten, so gilt dies, als hätte der Pilot seinen Wurf geschafft. Der Kopiloten kann nur beim steuern des Fahrzeuges helfen. Er kann keine Angriffswürfe des Piloten wiederholen. Misslingt der Erfolgswurf des Piloten, für die Ausübung eines Manövers, kann der Kopilot nur dann den Wurf wiederholen, wenn er die entsprechende Manöverfertigkeit besitzt. Gleichzeitig kann der Kopilot eine Waffe abfeuern. Diese Waffe darf nicht die gleiche sein, wie die des Piloten oder eines anderen Schützen.



Der Schütze gehört zu der Mannschaft eines Fahrzeuges und sitzt in einer speziellen Kanzel, in der er eine Waffe benutzen kann. Diese Kanzel ist immer eine Waffenoption ist einer oder mehreren installierten Waffen. Der Schütze kann immer nur eine der Waffen gleichzeitig benutzen.

Die normale Mannschaft eines Fahrzeuges übernimmt einfache Aufgaben, wie Kontrolle der Sensoren, der Funkanlage und ähnliche Aufgaben. Meistens spielen sie eine untergeordnete Rolle im Fahrzeugkampf.

Passagiere besitzen keine spezielle Aufgaben bei einem Fahrzeugkampf. Es sei denn sie haben die Möglichkeit von sich aus auf Fahrzeuge zu schießen. Dann können sie fröhlich mitmischen.

## Kampfvorbereitung

Das jede Partei seinen Fahrzeugbogen zu Hand hat, davon wird ausgegangen. Zusätzlich gibt es einen Fahrzeugkampfbogen. Ihm Kampfverlauf werden in ihm die Geschwindigkeit, die Aktion und das ausgeführten Manöver eingetragen.

Nehmen an dem Kampf Bodenfahrzeuge und Luft, bzw. Raumfahrzeuge teil, so muss der Bewegungswert der fliegenden Fahrzeuge an die der Bodenfahrzeuge angepasst werden. Der Bewegungswert von fliegenden Fahrzeugen ist um das achtfache Höhe als der von Bodenfahrzeugen. Somit wird die M-BEW mit acht multipliziert, was die neue, auf Bodenfahrzeuge zugeschnittenen, Bewegungswert ergibt.

Der Fahrzeugkampf unterteilt sich in drei Phasen und ist, wie eine normale Kampfrunde, 6 Sekunden lang. Die

Phasen sind: Planungsphase, Aktionsphase und Feuerphase. Nach Beendigung der Feuerphase beginnt eine neue Runde.

## Planungsphase

In der Planungsphase wählt jede Partei geheim für sich mehrere Daten aus: Eigengeschwindigkeit, Aktion und Manöver.

Die Eigengeschwindigkeit bestimmt, wie schnell das Fahrzeug sich bewegt. Überschreitet das Fahrzeug seinen Kampf-Bewegungswert (K-BEW), erhalten alle Schützen in der Feuerphase eine Wertmodifikation auf ihren Erfolgswurf zum Treffen. Eine hohe Geschwindigkeit erhöht jedoch auch die Wahrscheinlichkeit für den Erfolg seiner Aktion.

Es gibt drei Aktionen, die ein Pilot wählen kann: "Kampf", "Flucht" oder "Normal".

Mit der Aktion "Kampf" will der Pilot sein Ziel angreifen. Er nähert sich seinem Gegner und versucht sich in eine bessere Kampfposition zu bringen.

Bei der Aktion "Flucht" versucht der Pilot seinen Gegner abzuschütteln und soviel Raum zwischen sich und seinen Gegner zu bekommen.

Die Aktion "Normal" sagt nichts aus. Der Pilot ignoriert seine Gegner und bewegt sich normal weiter. Diese Aktion wird oft von Fahrzeugen gewählt, die durch ihre Größe und Trägheit sowieso keinen Vorteil durch ihre Bewegung erhalten würden.

Der Pilot kann nun zu seiner Aktion noch ein Manöver auswählen. Diese Manöver können seine Aktion unterstützen und Vorteile verschaffen.

Alle ausgewählten Daten werden geheim in den Fahrzeugkampfbogen eingetragen. Sind alle Planungen abgeschlossen, so geht es in der Aktionsphase weiter.

## Aktionsphase

In der Aktionsphase führen nun alle Parteien gleichzeitig ihre Aktionen aus.

Für die Aktionen "Kampf" und "Flucht" muss nun jeder Pilot einen Erfolgswurf auf der Basis seiner Fahrzeugfertigkeit würfeln.

Flieht ein Fahrzeug, muss dessen Pilot diesen Erfolgswurf für jedes Fahrzeug durchführen, das er dabei abschütteln will.

Für die Differenz zwischen den Geschwindigkeiten aller Parteien gibt es eine Wertmodifikation. Je nachdem ob das Fahrzeug schneller oder langsamer ist, als das des Gegners, ist die Wertmodifikation positiv oder negativ. Dies gibt folgende Tabelle aus:

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

## Entfernung

Für die Aktion "Normal" muss nicht gewürfelt werden.

Je nachdem ob der Wurf gelang oder misslang, entscheidet die folgende Tabelle, was für Folgen die Aktion auf die Parteien hat. Die Folgen sind entweder das ein Fahrzeug geflohen ist, oder alle Schützen eine bestimmte Wertmodifikation zum Treffen des anderen Fahrzeuges erhalten.

Aktion?	Schneller als Person?	Differenz: 0-2	Differenz: 3-5	Differenz: 6-8	Differenz: 9-11	Differenz: 12-14	Differenz: 15- ...
Angriff	Ja	-	+1	+2	+3	+4	+5
Angriff	Nein	±0	-1	-2	-3	-4	-5
Flucht	Ja	±0	+1	+2	+3	+4	+5
Flucht	Nein	-	-1	-2	-3	-4	-5

Beim Fahrzeugkampf wird die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel ignoriert. Die eingesetzte Waffen müssen jedoch eine Mindestreichweite besitzen.

Für Bodenfahrzeuge gilt eine von 30 Meter, bei Luftfahrzeuge eine von 240 Meter und bei Raumschiffen eine von 100.000 km.

Bei Raumkämpfen

kommen wegen ihrer hohen Reichweite nur Ionenstrahler und Partikelstrahler zum Einsatz.

Da es sehr einfach ist vor einen anderen Fahrzeug zu fliehen, werden bei der Jagt auf ein anderes Fahrzeug immer mehrere Fahrzeuge benutzt. Die Wahrscheinlichkeit, das eine Flucht dabei gelingt, nimmt immer weiter ab, um so mehr Fahrzeuge sich bei der Jagt beteiligen.

## Weitere Wertmodifikationen

Es können durch die unterschiedlichen Aktionen noch andere Wertmodifikationen für mögliche Schützen auftreten. Es folgt eine Auflistung und Beschreibung der Möglichkeiten.

## Feuerphase

Die Feuerphase ist vergleichbar mit einer normalen Kampfrunde zwischen Personen, den jedes Wesen darf

Selber	Gegner				
	Kampf Gelungen	Kampf misslungen	Flucht Gelungen	Flucht misslungen	Normal
Angriff gelungen	+2 auf Treffen	+2 auf Treffen	Keine Flucht, Keine WM	+2 auf Treffen	+4 auf Treffen
Angriff misslungen	Keine WM	-4 auf Treffen	Kein Treffen möglich	Keine WM	Keine WM
Flucht gelungen	Keine Flucht, -4 auf Treffen	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich	Flucht sofort erfolgreich
Flucht misslungen	-4 auf Treffen	Keine WM	Kein Treffen möglich	Keine WM	-4 auf Treffen
Normal	Keine WM	Keine WM	Keine Treffen möglich	-4 auf Treffen	-4 Treffen

nun abhängig von seinen Initiativwert seine Waffe abfeuern. Die Person mit dem höchsten Wert zuerst. Dabei sind auch Personen eingeschlossen, die sich außerhalb von Fahrzeugen befinden.

Wichtig dabei ist, dass ein Pilot, Kopilot oder Schütze je immer nur eine Fahrzeugwaffe abfeuern kann.

Entfernungen zwischen den Zielen werden beim Fahrzeugkampf weitgehend ignoriert.

Der Angreifer würfelt zum Treffen mit seinen Erfolgswert in der Fertigkeit "Fernkampf", wobei er die Fertigkeit Spezialwaffe-, „Zielsystemwaffe" besitzen muss. Mögliche Wertmodifikationen hängen von der Distanz zwischen Angreifer und Ziel ab, sowie von anderen Situationen. Gelingt der Erfolgswurf, so hat der Angreifer getroffen.

**Kritischer Erfolg:** Schwerer Treffer beim getroffenen Fahrzeug. Es erhält drei zusätzliche Strukturtreffer

**Kritischer Fehler:** Die Waffe des Angreifers fällt für drei Runden aus.

## Eigengeschwindigkeit

Umso schneller sich ein Fahrzeug bewegt, um so schwieriger wird es, von diesen sich schnell bewegenden Fahrzeug eine Waffe vernünftig ab zu feuern. Die folgende Liste gibt Auskunft über die Modifikationen die jeder Schütze erleidet, wenn sich das Fahrzeug entsprechend bewegt.

Eigengeschwindigkeit	Wertmodifikation
Keine Bewegung	WM:+2
K-BEW	WM:±0
M-BEW	WM:-4
Booster eingesetzt	WM:-8

## Zielgröße

Die Größe des Zieles, kann es einem Angreifer mit einer Fahrzeugwaffe, leichter oder schwerer machen, es zu treffen. Je nach dem ob es größer oder kleiner ist. Die nun folgende Liste gibt die Größen an und die damit verbundenen Wertmodifikationen für den Angreifer.

Zielgröße	Wertmodifikation
GRO I-10	WM:±0
GRO II-100	WM:+1
GRO 101-1000	WM:+2

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

GRO 1001-... WM:+3

8	Panzerung
9	Waffe
10	Einrichtung
11	Ladung
12	Personen

>>>

Hansi (Beta-Anzug) auf Pepi (Panzer)

Horst (Flugzeug) auf Jack (Raumschiff)

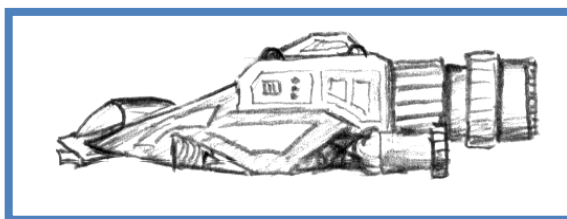
Penner (Hubschrauber) gegen Otto (Motorrad)

##<<<

## Schadensermittlung

Kommt es zu einem Treffer an einen Fahrzeug, so nimmt es höchstwahrscheinlich Schaden. Diese Schadensermittlung unterscheidet sich zu der normalen Schadensermittlung im Personenkampf. Denn ein Fahrzeug besitzt keine Konstruktionspunkte wie andere Objekte, sondern eine Tabelle aus der zufällig gewählt wird, was am Fahrzeug zerstört wird.

Zuerst wird vom Schaden die Panzerung abgezogen und mit einer Liste verglichen. Die Liste gibt die Anzahl von Strukturtreffer an, die das Fahrzeug erleidet. Danach wird für jeden Strukturtreffer ein Strukturschaden ermittelt.



## Fahrzeugtreffer

Nach dem ein Fahrzeug getroffen worden ist, wird der Schaden ausgewürfelt. Dazu wird gewohnt der Schadenswert (SW) mit dem Ergebnis von 1w6 addiert. Von dem Schaden wird die Panzerklasse (PAK) des Fahrzeuges abgezogen. Anhand des Ergebnisses wird aus folgender Tabelle die Anzahl der Strukturtreffer ermittelt.

Schaden	Strukturtreffer
1-2	1
3-5	2
6-9	3
10-14	4
15-20	5
21-...	6

## Strukturtreffer

Nachdem die Anzahl von Strukturtreffer bekannt ist, wird für jeden Treffer aus der folgenden Tabelle der Strukturschaden ermittelt. Der Strukturschaden stellt einen Schaden am Fahrzeug oder dessen Besatzung dar. Welchen Effekt der jeweilige Strukturschaden besitzt, steht weiter unten.

1w12	Strukturschaden
1-4	Kein Effekt
5-6	Antrieb
7	Bordelektronik

## Strukturschäden

Bei Treffern an Fahrzeugen kommt es höchst wahrscheinlich zu einem Strukturschaden. Diese Schäden sind besondere Ereignisse oder Schäden im Fahrzeugkampf und werden aus der Strukturliste des Fahrzeuges ausgewürfelt. Dabei ist es absolut möglich, dass bei einem Treffer einer Waffe, mehrere Strukturtreffer bestehen. Es folgt eine Aufschlüsselung der verschiedenen Listeneinträge.

### Kein Effekt

Kein besonderer Effekt.

### Antrieb

Mit jedem Treffer am Antrieb, erniedrigt sich der Maximal-Bewegungswert (M-BEW) um ein 1/5 des vollen Bewegungswertes, minimal jedoch ein Punkt. Somit ergibt sich, dass der Antrieb nach fünf Treffers vollständig zerstört ist. Mit der Erniedrigung des Maximal-Bewegungswertes, ergibt sich sofort auch einen neuen Kampf-Bewegungswert (K-BEW). Sinkt der Bewegungswert auf null, so ist das Fahrzeug bewegungsunfähig und darf keine Aktionen ausführen.

Bei Fahrzeugen die mehrere Antriebssysteme besitzen, muss zufällig ermittelt werden, welcher Antrieb getroffen wird.

Sinkt der Bewegungswert von Luftfahrzeugen, sowie Raumschiffen in Atmosphären, auf null, so stürzt das Fahrzeug ab (siehe unter "Abstürzen")

Besitzt das Fahrzeug keinen Antrieb mehr, so wird wie bei einen Treffer der Bordelektronik verfahren.

### Bordelektronik

Bei einem Treffer der Bordelektronik, werden wichtige Daten- und Energieleitungen des Fahrzeuges getroffen. Je Treffer erhalten der Pilot, Kopilot und alle anderen Mannschaftsmitglieder die Waffen oder Bedienungskonsolen des Fahrzeuges benutzen eine Wertmodifikation von -1 auf alle Erfolgswerte.

### Panzerungsdefekt

Bei dem Effekt des Panzerungsdefekts, ist die Panzerungsintegrität beeinträchtigt worden. Je Treffer, wird die Panzerung des Fahrzeuges um einen Punkt erniedrigt.

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

Ist die Panzerung auf null gesenkt, so wird eine Waffe getroffen.

## Waffe

Bei einem Treffer an einer Waffe, so fällt diese dauerhaft aus. Um zu entscheiden welche Waffe ausfällt, würfeln beide Parteien (Schütze und das Ziel) einen 1w12. Die Partei mit dem höchsten Würfel Ergebnis darf aussuchen welche Waffe ausfällt. Ist das Ergebnis gleich, darf die getroffene Partei aussuchen.

Besitzt das Fahrzeug keine Waffen mehr, so wird wie bei einen Treffer der Einrichtung verfahren.

## Einrichtung

Bei einem Treffer einer Einrichtung fällt diese dauerhaft aus. Fahrzeugeinrichtungen sind die im Fahrzeug eingebauten Ausrüstungsteile und Einrichtungen. Eine Grundeinrichtung kann jedoch nicht ausfallen oder zerstört werden. Diese Fahrzeugeinrichtungen sind mit einen "G" gekennzeichnet.

Um zu entscheiden welche Einrichtung ausfällt, würfen beide Parteien (Schütze und das Ziel) einen 1w12. Die Partei mit dem höchsten Würfel Ergebnis darf aussuchen welche Einrichtung ausfällt. Ist das Ergebnis gleich, darf die getroffene Partei aussuchen.

Besitzt das Fahrzeug keine Einrichtung, wird ein Treffer der Ladung angenommen.

## Ladung

Bei einem Treffer der Ladung, wird diese schwer getroffen, so dass 10% der Ladung zerstört wird. Ist die Ladung in mehreren Innenversiegelungen unterteilt, wird zufällig die Innenversiegelung ausgesucht und dann die Ladung zerstört.

Besitzt das Fahrzeug keinen Laderaum, so wird wie bei einen Treffer von Personen verfahren.

## Personen

Alle Personen an Bord erhalten einen Schaden mit einen SW von 4. Getragene Panzerung schützt. Sind die Personen auf unterschiedliche Innenversiegelungen des Fahrzeuges unterteilt, so muss eine Versiegelung zufällig ausgesucht werden, in der dann alle Personen den Schaden erleiden. Übrigens gelten nicht nur Personen, sondern auch Droiden und niedere Wesen, wie einfache Kreaturen in diese Kategorie.

Befinden sich an Bord des Fahrzeuges keine Personen oder sie sind alle schon tot, so wird ein Treffer des Antriebes angenommen.

## Spezielle Regeln

Die folgenden Regeln sind Optional und müssen nicht angewandt werden. Sie gelten als Erweiterung der bestehenden Regeln und können benutzt werden um spezielle Situationen zu regeln.

### **Sensorik**

(optionale Regel)

Wenn für die Sensorik ein Mannschaftsplatz vorgesehen ist, dieser Platz auch von fähigem Personal besetzt ist und die Sensorphalanx (für Raumschiffe) mit mindestens 1 ANE Reichweite oder Scannerphalanx (bei Boden und Flugfahrzeugen) mit mindestens 5 km Reichweite nicht zerstört ist, kann die Sensorik im Raumkampf einen positiven Effekt besitzen. Jede Kampfrunde kann der Charakter der die Sensoren überwacht eine von zwei Aktionen durchführen.

Er kann versuchen eine gute Flugroute zu berechnen oder die Flugdaten einzelner Gegner an die Geschütztürme weiter zu leiten. In beiden Fällen, muss ihm ein Erfolgswurf für Elektronik gelingen. War sein Ziel eine gute Flugroute zu wählen, so erhält der Pilot eine positive Wertmodifikation von +2 auf den Piloten- oder Manöverwurf diese Runde. War es das Ziel, die Flugdaten der Gegner zu ermitteln, so erhalten alle Schützen an den Geschütztürmen eine positive Wertmodifikation von +2 auf ihre Angriffswurf diese Runde.

### **Provisorische Reparaturen**

(optionale Regel)

Ein oder mehrere Charakter können in einem Raumkampf versuchen Bordeinrichtung die ausgefallen sind, provisorisch zu reparieren. Ein Charakter kann immer nur ein System zur selben Zeit reparieren. Für eine Reparatur wird meistens die Fertigkeit „Elektronik“ benötigt. Für manche spezielle Bordsysteme wird jedoch Ingenieurwissen benötigt. Besitzt der Charakter die Fertigkeit „Basteln“, kann er weiterhin Elektronik für die provisorischen Reparaturen verwenden, ohne dass er das passende Ingenieurwissen besitzt.

Kommt es zu einem Ausfall an einem Bordsystem, muss sich der Charakter sich zum beschädigten System bewegen. Dort angekommen, kann er das System provisorisch reparieren. Dies dauert drei volle Runden. Danach hält das System wieder für 2 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit, ist es wieder defekt und könnte wieder provisorisch repariert werden.

### **Umgebungsarten**

Die unterschiedlichen Umgebungen um ein Fahrzeug herum, werden in drei Umgebungsarten unterteilt.

Sie werden Umgebungsart A, B und C genannt. Jede Umgebungsart, sie wird vom Spielleiter am Anfang eines Fahrzeugkampfes festgelegt, besitzt mehrere Eigenschaften, die den Spielablauf unterschiedlich beeinflussen.

Es wird die Wertmodifikationen für die Erfolgswerte von Angreifern und des Piloten vergeben.

### **Umgebungsart A**

Die Umgebungsart A umschreibt die besten Sichtverhältnisse beim Fahrzeugkampf. Die Umgebungsart A trifft auf Wüsten, Wasserflächen und flachen Ebenen zu. In der Luft besteht freie Sicht oder es ist nur leicht bewölkt. Im Weltraum gibt es keine Sichtbehinderung.

**Angreifer-WM:** -

**Piloten-WM:** -

### **Umgebungsart B**

Bei der Umgebungsart B bestehen schon schlechtere Bedingungen. Die

Umgebung ist hügelreich, leichte Bewaldet, oder eine leicht befahrende Straße. In der Luft besteht starke Bewölkung und im Weltraum fliegen einige Meteoriten oder Schrotteile umher.

**Angreifer-WM:** -1

**Piloten-WM:** -1

### **Umgebungsart C**

Die Umgebungsart umschreibt die ungünstigste Umgebungsart. Die Straßenverläufe sind unübersichtliche mit einer Vielzahl fremden Fahrzeugen. Aber auch ein dichte Wälder, Dschungel oder Geröllhalden mit Meter hohen Granitfindlingen treffen zu. In der Luft herrscht Sturm und im Weltraum gibt es eine dichte Meteoritenfeld.

**Angreifer-WM:** -2

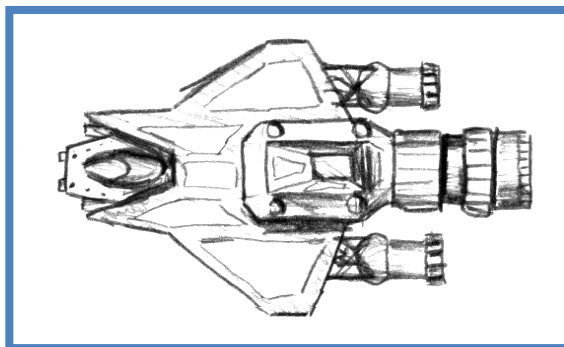
**Piloten-WM:** -2

### **Waffen mit einen Wirkungsbereich**

Viele Waffen besitzen einen Bereichsschaden oder einen Wirkungsbereich mit einem Wirkungsbereich als Radius. Für diese Waffen gibt es spezielle Schadenregeln.

Bei Waffen mit einen Bereichsmodi von x2, wird der Schadenswert (SW) um 50% erhöht. Bei einen Bereichsmodi von x3 wird der Wert um 100% erhöht.

Bei Waffen mit Radiusangaben, wird der Radius auf den Schadenswert auf addiert.





# Kapitel II - Fahrzeugkampf

## Feuer gegen Fahrzeuge

Wird Feuer gegen Fahrzeuge eingesetzt, oder bewegen sich Fahrzeuge durch Feuer hindurch, so gelten die üblichen Feuerschäden. Das ein Fahrzeug jedoch von alleine Feuer fängt, geschieht sehr langsam. Nur wenn das Fahrzeug aufeinander folgenden Runden 12 Strukturschäden durch Feuer erhalten, fängt es von alleine an zu brennen. Es sei denn, es handelt sich um offene Fahrzeuge (Ultraleicht, Motorrad, Auto mit offenem Verdeck). Dann gelten die normalen Regeln wie für die Passagiere.

## Kampf mit mehreren Fahrzeugen

Bei einem Fahrzeugkampf mit mehr als zwei Fahrzeugen, werden kaum Unterschiede im Regelsystem gemacht. Die Aktionen müssen einzeln auf die jeweiligen Fahrzeuge betrachtet werden. Ein Fahrzeug kann immer nur ein anderes Fahrzeug angreifen. Mehrere Fahrzeuge können jedoch ein anderes angreifen.

## Abstürzen

(nur Luftfahrzeuge, sowie Raumschiffen in Atmosphären)

Beim Absturz eines fliegendes Fahrzeuges, versucht der Pilot normalerweise das Fahrzeug so lange wie möglich unter Kontrolle zu halten. Das Fahrzeug kann nun keine Manöver mehr durchführen.

Vom Spielleiter wird die anfängliche Höhe bestimmt, wenn sie nicht vorher bekannt gewesen war, und durch die Größe des Planeten lässt sich durch die folgende Tabelle die Fallgeschwindigkeit ableiten.

Planetengröße	Fallgeschwindigkeit in BEW
0	1
1	1
2	2
3	2
4	3
5	3
6	4
7	4
8	5
9	5
10	6

Jede Runde muss nun der Pilot versuchen sein Fahrzeug in einen kontrollierten Fall zu bringen. Dazu muss ihm ein Fahrzeugwurf gelingen. Für jede Runde die er das Fahrzeug nicht unter Kontrolle behält, erhält er eine Steigerung der Wertmodifikation von -1. Beim Aufprall auf dem Boden wird ein letztes Mal vom Piloten ein Fahrzeugwurf verlangt. Misslingt der Wurf, so prallt das Fahrzeug unkontrolliert auf. Man spricht von einem unkontrollierten Crash. Gelingt der Wurf, so hat er es zu einem kontrollierten Crash geschafft.

Der Unterschied liegt bei den unterschiedlichen Schäden am Fahrzeug.

Bei einem unkontrollierten Crash erhält das Fahrzeug soviel Strukturschäden, wie die eigene Größe. Außerdem wird ein 1w12 gewürfelt. Liegt das Ergebnis bei 6 oder höher, so fängt das Fahrzeug Feuer und brennt von alleine.

Bei einem kontrollierten Crash erhält das Fahrzeug nur seine Größe geteilt durch zwei an Strukturschäden. Es wird ein 1w12 gewürfelt, wobei bei einem Ergebnis von 8 und höher das Fahrzeug anfängt zu brennen.

## Umkippen

(nur Kampfläufer oder Beta-Anzüge)

Bei Fahrzeugen mit Beinen besteht immer die Gefahr dass sie bei bestimmten Untergründen, bei Rammversuchen oder durch bestimmte Aktionen umkippen können. Um ein Umkippen zu verhindern muss dem Pilot ein Erfolgswurf auf seiner Fahrzeugfertigkeit gelingen. Bei Kampfläufer mit vier oder mehr Beinen erhält der Pilot eine WM:+2.

Kippt das Fahrzeug um, so erhält es einen Schaden in der Höhe seiner Größe (GRO). Nur ein Fahrzeug mit Armen kann sich in der nächsten Runde aufrichten. Dabei darf es keine Aktionen ausführen und auch keine Waffen abfeuern.

## Untergrundmodifikationen

(nur Bodenfahrzeuge)

Die Untergrundmodifikationen umschreiben die verschiedenen Geländearten die es geben kann und die damit verbundenen Modifikationen die bei einem Bodenfahrzeug auftreten kann. Die Modifikation fällt unterschiedlich hoch aus, je nachdem was für ein Antrieb eingebaut ist.

Die Modifikationen erniedrigen den Maximal-Bewegungswert des Fahrzeuges dauerhaft, solange es sich auf diesem Gelände befindet.

Es folgt eine Tabelle, in der die Modifikation, nach der Geländeart und Antriebs ersichtlich ist. Danach werden die Geländearten genauer beschrieben.

Geländeart	Rad	Kette	Schwebe	Bein
Frei	-	-	-	-
Uneben	-1	-	-	-
Sand	-1	-	-	-1
Sumpf	-4	-3	-	-3
Schnee	-3	-1	-	-2
Eis	-2	-	-	-1

### Frei

Ein freies Gelände ist eine Straße oder eine Wiese.

### Uneben

Eine Unebene Fläche ist ein abgebrannter Wald, eine Geröllfläche oder eine Müllhalde. Auf diesen Geländeart ist meistens ein voran kommen schwieriger als sonst.

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

## **Sand**

Eine Sandfläche, wie in der Wüste oder am Strand von Gewässern, können manche Fahrzeuge stecken bleiben.

Am Ende der Aktionsphase muss der Pilot einen Erfolgswurf auf seiner Fahrzeugfertigkeit mit einer WM:-2 würfeln. Misslingt der Wurf, so bleibt das Fahrzeug stecken. Das heißt, das es bis zum Ende der Kampfunde sich nicht mehr bewegt. Mögliche Bewegungen durch das ausgeführte Aktionen werden annulliert. Am Anfang der nächsten Aktionsphase, kann der Pilot den Wurf wiederholen. Bleibt ein Fahrzeug mit Beinen stecken, so droht es um zu kippen (siehe Oben).

Fahrzeuge mit Ketten- oder Schwebenantrieb können nicht stecken bleiben.

## **Sumpf**

Sümpfe sind in der Nähe von Seen und Flüssen zu finden und machen ein Fortkommen für Fahrzeuge meistens schwierig.

Am Ende der Aktionsphase muss der Pilot einen Erfolgswurf auf seiner Fahrzeugfertigkeit mit einer WM:-2 würfeln. Misslingt der Wurf, so bleibt das Fahrzeug stecken. Das heißt, das es bis zum Ende der Kampfunde sich nicht mehr bewegt. Mögliche Bewegungen durch das ausgeführte Aktionen werden annulliert. Am Anfang der nächsten Aktionsphase, kann der Pilot den Wurf wiederholen. Bleibt ein Fahrzeug mit Beinen stecken, so droht es um zu kippen (siehe Oben).

Fahrzeuge mit Schwebenantrieb können nicht stecken bleiben.

## **Schnee**

Schnee stellt eine Behinderung des Bewegungswertes von einigen Fahrzeugen dar.

## **Eis**

Bei niedrigen Temperaturen, wenn auch Schnee liegt, gefrieren meistens auch Gewässer zu. Bodenfahrzeuge der Größe 10 und niedriger, können dann das Eis problemlos befahren. Bodenfahrzeugen der Größe 11 brechen jedoch in das Eis ein. Große Fahrzeuge mit Schwebenantriebe können diese Geländeart ignorieren.

Fahrzeuge mit Rad, Ketten und Beinantrieb können auf Eis maximal sich mit Kampfgeschwindigkeit (K-BEW) bewegen. Ansonsten besteht die Gefahr dass sie ins Schleudern geraten und der Pilote kann somit die Kontrolle über das Fahrzeug verlieren.

Dagegen würfelt dem Piloten jede Runde ein Erfolgswurf auf seiner Fahrzeugfertigkeit. Misslingt dieser Wurf, so verliert der Pilot kurzzeitig die Kontrolle über das Fahrzeug und hält an. In der nächsten Runde kann der Pilot sein Fahrzeug wieder normal weiter bewegen. Fahrzeuge mit Beinantrieb drohen anstatt ins Schleudern zu geraten, um zu kippen (siehe Oben).

## ***Spezielle Situationen***

Es gibt die Möglichkeit, dass beim Fahrzeugkampf spezielle Situationen eintreffen können. Diese Ereignisse werden meistens vom Spielleiter bestimmt und können den Kampfverlauf erheblich verändern.

Es folgen einige Beispiele für spezielle Situationen.

## **Zeitspiel**

Der Spielleiter legt eine Zeit fest, bis die Verstärkung der anderen Partei eintrifft.

## **Verschiedene Untergründe**

Bei Kämpfen zwischen Bodenfahrzeugen kann der Untergrund von Zeit zu Zeit sich ändern.

## **Rollenspiel und besondere Einfälle**

Aber nicht nur der Spielleiter, sondern auch die Spielcharaktere können Handlungen ausführen, die zu speziellen Situationen führen. Dabei liegt es den Charakteren frei was ihnen gerade einfällt. Der Spielleiter besitzt jedoch das letzte Wort, ob diese Situation überhaupt möglich ist oder nicht.

## Fahrzeugmanöver

Die Fahrzeugmanöver werden in zwei Gruppen unterteilt. Den Standardmanöver und den Spezialmanöver. Bei einigen Manövern wird von dem Piloten einige Manöverwürfe und Fahrzeugwürfe abverlangt.

Bei einen Manöverwurf Muss dem Pilot ein Erfolgswurf auf dem Attribut "Intelligenz" gelingen, damit das Manöver erfolgreich ist.

Bei einem Fahrzeugwurf, muss dem Pilot ein Erfolgswurf mit der entsprechenden Fahrzeugfertigkeit gelingen.

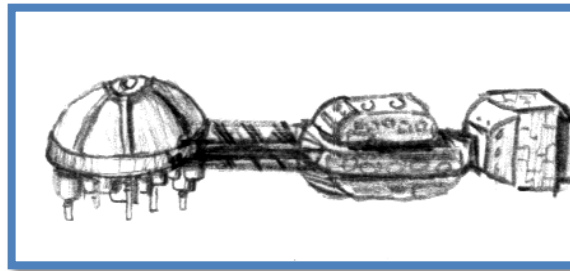
**Fahrzeugarten:** Welche Fahrzeugarten dieses Manöver ausführen können.

**Aktion:** Es ist angegeben, zu welcher Aktion dieses Manöver ausgeführt werden kann.

**Beschreibung:** Die Beschreibung des Manövers und welche Würfe der Pilot würfeln muss damit dieses Manöver gelingt.

**Maximale-Geschwindigkeit:**

Die maximale Geschwindigkeit die das Fahrzeug zurück legen darf, wenn das Manöver ausgeführt wird. Es wird dabei kein spezieller Wert angegeben, sondern die M-BEW oder die K-BEW die vielleicht modifiziert wird. Der Pilot kann entscheiden, ob er das Maximum dieser Geschwindigkeit ausnutzt, oder sich langsamer bewegt.



### Standardmanöver

Die Standardmanöver kann jeder Pilot der entsprechenden Fahrzeugfertigkeit.

#### Abschütteln

**Fahrzeugarten:** alle

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Der Pilot gibt richtig Stoff und versucht seinen Verfolger abzuschütteln.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

#### Angriff

**Fahrzeugarten:** alle

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Piloten können im Laufe eines Kampf versuchen, sich in eine bessere Schußposition zu bringen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

#### Ausweichen

**Fahrzeugarten:** alle

**Aktion:** Angriff oder Flucht

**Beschreibung:** Ein Fahrzeug kann durch Rollen, Ausweichbewegungen und wilden Zig-Zag Bewegungen sich in eine ungünstige Schußposition für mögliche Angreifer bringen. Mögliche Angreifer erhalten eine WM:-2, wenn sie versuchen dieses Ziel zu treffen. Die gleiche Wertmodifikation erhalten alle an Bord befindlichen Schützen, wenn dieses Manöver ausgeführt

wird.

**Maximale-Geschwindigkeit:** K-BEW

#### Deckung

**Fahrzeugarten:** alle Fahrzeuge

**Aktion:** Angriff, Flucht oder Normal

**Beschreibung:** Mit dem Manöver "Deckung" kann ein Fahrzeug versuchen ein anderes Fahrzeug zu decken. Ein möglicher Verfolger kann dann nur auf das erste Fahrzeug feuern und nicht auf das Gedeckte.

Voraussetzung dafür ist, das die Größe des gedeckten Fahrzeuges um die Hälfte kleiner sein, als das Fahrzeug das es deckt.

Damit das Manöver gelingt, muss dem Piloten ein Manöverwurf gelingen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** K-BEW

#### Normal

**Fahrzeugarten:** alle

**Aktion:** Normal

**Beschreibung:** Der Pilot führt keine besonderen Manöver aus und darf aussuchen wie schnelle er sich bewegt.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

#### Rammen

**Fahrzeugarten:** alle

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Der Verfolger eines anderen Fahrzeuges, darf mit diesen Manöver versuchen, sein Opfer zu rammen. Anstatt anzugreifen wird der Gegner gerammt. Der Pilot muss einen Fahrzeugwurf würfeln.

Misslingt der Wurf, so hat sich der Angreifer zu einen leichten Ziel gemacht und alle möglichen Angreifer erhalten eine WM:+3 auf ihre Angriffe.

Gelingt der Erfolgswurf des Angreifers, kann das Opfer ausweichen. Dazu muss ihm ein Fahrzeugwurf gelingen. Misslingt der Rettungswurf, kommt es zum Crash beider Fahrzeuge. Die Größe des Angreifers (GRO) erhalten beide Fahrzeuge als Schaden. Nur beim Angreifer wird die Höhe des Schadens halbiert.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

#### Starten und Landen

**Fahrzeugarten:** nur Luftfahrzeuge und Raumschiffe

**Aktion:** Normal

**Beschreibung:** Zum Landen oder zum Starten muß der Pilot dieses Manöver durchführen. Dabei bewegt sich das Fahrzeug nicht und gibt dabei ein gutes Ziel ab. Alle möglichen Angreifer erhalten eine WM:+3, zum treffen dieses Fahrzeuges.

**Maximale-Geschwindigkeit:** keine

### Spezialmanöver

Diese Manöver kann nur dann ein Charakter, wenn er sie vorher einzeln erworben hat.

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

## Baria Kampfwende

**Fahrzeugarten:** nur Bodenfahrzeuge

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Der Pilot dreht sein Fahrzeug in eine günstige Schussposition, so das Schützen an Bord des Fahrzeuges eine WM:+2 zum Treffen erhalten.

**Maximale-Geschwindigkeit:** K-BEW

## Belkanis Rolle

**Fahrzeugarten:** nur Speedpods

**Aktion:** Speziell

**Beschreibung:** Dieses Fahrzeugmanöver wird von Speedpod-Rennpiloten eingesetzt, um durch enge Passagen der Rennstrecke ohne weitere Probleme zu durch fahren (siehe Speedpod-Rennen). Im normalen Fahrzeugkampf besitzt dieses Manöver keinen Vorteil.

**Maximale-Geschwindigkeit:** Speziell

## Booster

**Fahrzeugarten:** nur Fahrzeuge mit einen Booster

**Aktion:** Angriff, Flucht oder Normal

**Beschreibung:** Nur Fahrzeuge die einen Booster besitzen können dieses Manöver ausführen. Dabei erhöht sich die Geschwindigkeit des Fahrzeuges auf den doppelte Maximal-Bewegungswert. Das Fahrzeug kann sich nicht langsamer bewegen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** 2 x M-BEW

## Iridianischer Sturzflug

**Fahrzeugarten:** nur Flugfahrzeuge und Raumschiffe

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Der Pilot steuert sein Fahrzeug in einen Sturzflug artigen Angriff auf ein Opfer zu und schwenkt es dabei um es herum. Es entsteht eine günstige Schussposition, so das Schützen an Bord des Fahrzeuges eine WM:+2 zum Treffen erhalten. Das Opfer selbst, kann dabei den Angreifer durch dieses Manöver sehr schlecht treffen und erhält somit eine WM:-2.

Auch wenn der Manöverwurf misslingt, kann das Fahrzeug nur seinen halben K-BEW ausnutzen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** halbe K-BEW

## Jokopser Ausweichschwenk

**Fahrzeugarten:** nur Bodenfahrzeuge

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Bei diesen Manöver, flieht der Pilot vor seinen Verfolger, vernachlässigt jedoch nicht seine Schussposition gegenüber seinen Jägern. Gelingt der Fahrzeugwurf des Piloten, so kann er seinen Maximal-Bewegungswert ausnutzen und die Wertmodifikation durch die hohe Eigenbewegung entfallen. Das heißt, obwohl sich das Fahrzeug mit maximaler Geschwindigkeit bewegt, erhalten alle Schützen an Bord, keine zusätzlichen Wertmodifikationen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

## Merkertow Manöver

**Fahrzeugarten:** nur Bodenfahrzeuge

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Dieses Manöver lässt sich nur in Umgebungsart C anwenden. Der Pilot fährt dabei einen kurzen Zick Zack-Kurs durch die unübersichtliche

Umgebung. Hinter einen Hindernis bleibt er stehen um sich zu verstecken. Dem Piloten muss ein Manöverwurf würfeln. Gelingt der Wurf, so kann sich der Pilot erfolgreich aus der Sichtlinie entziehen.

Das Fahrzeug ist seinen Verfolger entflohen.

**Geschwindigkeit:** maximal 2

## Meteoriten Looping

**Fahrzeugarten:** nur Raumschiffe der Klasse A und B

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Dies ist ein hervorragendes Manöver um Verfolger ab zu hängen. Um dieses Manöver durchführen zu können muss sich das Raumschiff in einen Meteoritenfeld befinden (Umgebungsart C).

Der Pilot steuert sein Schiff in einen Looping um einen großen Meteoriten und gerät dabei in den Sensorschatten des Gesteinsbrockens. Dann taucht er ab, bricht zur Seite weg und gewinnt großen Abstand zwischen sich und seinem Verfolger.

Damit dem Piloten das Manöver gelingt, müssen ihm ein Manöverwurf und ein Fahrzeugwurf gelingen.

Gelingt beide Würfe, so hat der Verfolger sein Ziel aus den Augen verloren und der Pilot ist entflohen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

## Musaker Haarnadeldreh

**Fahrzeugarten:** nur Bodenfahrzeuge

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Ein Manöver das nur in der Umgebungsart C funktioniert. Das Fahrzeug versucht das andere Fahrzeug zu rammen und gleichzeitig gegen ein Hindernis zu schubsen. Es gelten die Regeln wie bei dem Standardmanöver "Rammen".

Zusätzlich zum normalen Schaden des gerammten Fahrzeuges wird dessen doppelte Eigengeschwindigkeit, als Schadenswert hinzugezogen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

## Nahkampf

**Fahrzeugarten:** nur Beta-Anzüge und Kampfpläuer mit Armen

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Mit diesen Manöver greift der Pilot ein anderes Fahrzeug, Gebäude oder Bodentruppen mit seinen Fäusten oder mit Nahkampfwaffen an. Der Ablauf gleicht dem Nahkampf zwischen normalen Personen. Zum gelingen, muss dem Pilot ein Erfolgswurf mit der entsprechenden Nahkampffertigkeit würfeln.

Voraussetzung für diesen Angriff ist, das die Distanz zwischen beiden Parteien bei null oder eins liegt. Werden Arme oder damit gehaltene Waffen im Kampf eingesetzt, kann der Pilot keine der im Fahrzeug installierten Waffen benutzen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** halbe K-BEW

## Nerilianischer Schwenk

**Fahrzeugarten:** nur Raumschiffe und Flugfahrzeuge mit Düsenantrieb

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Beim Nerilianischer Schwenk fällt das Fahrzeug zurück und blendet mit den eigenen Düsenantrieb das Verfolgerfahrzeug. Danach bricht es nach oben weg und schwenkt dann vom Gegner ab um Raum zu gewinnen.

# Kapitel II - Fahrzeugkampf

Gelingt der Manöverwurf, muss den Piloten des geblendeten Fahrzeuges ein Fahrzeugwurf würfeln. Gelingt der Wurf, so kann der Pilot dem Düsenstrahl erfolgreich ausweichen und gleichzeitig in eine bessere Schussposition gelangen. Er erhält eine WM:+3 um das andere Fahrzeug zu treffen.

Misslingt jedoch der Auweichversuch des Piloten, so ist der Pilot mit seinem Fahrzeug geflohen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** K-BEW

## Risilianischer Looping

**Fahrzeugarten:** nur Luftfahrzeuge und Raumschiffe

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Bei diesen Manöver, vollführt der Pilot einen steilen Looping, mit einen kurzen und markanten Ausbrecher zur Seite. Damit flieht der Pilot vor seinen Verfolger, vernachlässigt jedoch nicht seine Schussposition gegenüber seinen Jägern. Gelingt der Fahrzeugwurf des Piloten, so kann er seinen Maximal-Bewegungswert ausnutzen und die Wertmodifikation durch die hohe Eigenbewegung entfallen. Das heißt, obwohl sich das Fahrzeug mit maximaler Geschwindigkeit bewegt, erhalten alle Schützen an Bord, keine zusätzlichen Wertmodifikationen durch die eigene Bewegung.

**Maximale-Geschwindigkeit:** M-BEW

## Springen

**Fahrzeugarten:** nur Fahrzeuge mit Sprungdüsen

**Aktion:** Flucht

**Beschreibung:** Dieses Manöver kann dazu verwendet werden, um Verfolger abzuhängen. In der Umgebungsart C kann der Pilot mit den Sprungdüsen über ein Hindernis springen um seinen Verfolger den Weg zu blockieren. Dazu muss ihm ein Fahrzeugwurf gelingen. Misslingt der Wurf, so kippt das Fahrzeug um. Gelingt der Wurf, so springt er erfolgreich über das Hindernis. Beim landen muss der Piloten ein Umkippen verhindern (siehe oben). Der Verfolger kann nächste Runde versuchen sein Opfer hinterher zu springen (wenn das Fahrzeug dazu in der Lage ist). Kann es nicht hinterher springen, ist das andere Fahrzeug erfolgreich geflohen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** K-BEW

## Triton Kampfschwenk

**Fahrzeugarten:** nur Flugfahrzeuge und Raumschiffe

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Der Pilot dreht sein Fahrzeug in eine günstige Schussposition, so das Schützen an Bord des Fahrzeuges eine WM:+2 zum Treffen erhalten.

**Maximale-Geschwindigkeit:** K-BEW

## Trolika Bodenmanöver

**Fahrzeugarten:** nur Bodenfahrzeuge

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Der Pilot steuert sein Fahrzeug in Richtung des Gegners und beschreibt dabei eine Sichel artigen Bewegung um den Gegner herum.

Dabei erhalten alle an Bord eine WM:+2, zum Treffen des Gegners. Der Gegner selbst kann dabei den Angreifer, durch das Manöver sehr schlecht treffen und erhält somit eine WM:-2, zum Treffen des Angreifers.

Auch wenn der Manöverwurf misslingt, kann das

Fahrzeug nur seinen halben K-BEW ausnutzen.

**Maximale-Geschwindigkeit:** halbe K-BEW

## Verlinkte Waffen

**Fahrzeugarten:** Flugfahrzeuge und Raumschiffe

**Aktion:** Angriff

**Beschreibung:** Der Pilot des Fahrzeuges kann eine „Verlinkte“ Waffenoption auf ein Ziel abfeuern. Alle Waffen die sich in der verlinkten Waffenoption befinden, werden dazu gleichzeitig abgefeuert. Für alle Waffen wird nur ein Erfolgswurf gewürfelt. Da die Waffenoption nicht einzeln bewegt werden kann, muss der der Pilot sein Fahrzeug genau auf sein Ziel ausrichten, wozu ihm ein Fahrzeugwurf gelingen muss. Auf den Angriffswurf erhält der Pilot auf jeden Fall eine Wertmodifikation von -4.

**Maximale-Geschwindigkeit:** halbe K-BEW