



# ERWEITERUNG: PILOTENASSE UND PISTOLEEROS

Crimson Skies ©2003 Microsoft, Vertrieb des FASA Brettspiels in Deutschland durch Fantasy Produktions GmbH  
Dies ist ein inoffizielles Regelwerk.  
Version – Revised 1.0

REFERENZEN .....	4
EINLEITUNG .....	5
HAUSREGELN .....	6
Welchen Flieger kann man Fliegen? .....	6
Regel: Übermäßige G-Belastung .....	6
Regel: Ruhige Hand .....	6
Regel: Entjammen .....	7
Regel: Treibstoff Ablassen .....	7
Regel: Notausstieg .....	7
Regel: Interne Treffer auf Max. Speed Felder .....	7
Regel: Airframekosten Berechnung .....	7
Regel: Self Sealing Fuel Tanks .....	7
Regel: Feuern auf Flieger im gleichen Feld .....	8
Regel: Reduzierung von Rockethardpoints .....	8
Regel: Jammen von Superior und Premium Weapons .....	8
Regel: Modifikation und Tuning von Fliegern .....	8
Regel: Raketen Loadout und Abfeuern von Raketen .....	9
Regel: Zeppelin Schaden .....	9
Regel: Treffer auf Pilotenfelder .....	10
Unterhaltskosten und Verkauf von Flugzeugen .....	10

<b>FEATS</b> .....	<b>12</b>
„Ace of Aces“ .....	12
„Airborne“ .....	12
Ausmanövrieren .....	13
Ausweichen .....	13
Bordschütze .....	13
„Better lucky than good“ .....	14
„Chewing Gum Repair“ .....	14
„Dual Pistol Shooting“ .....	14
Einbrecher .....	15
Erste Hilfe .....	15
Fleet Comander .....	15
Forscher / Erfinder .....	16
„Gunslinger“ .....	16
Kamikaze .....	17
Kunstflieger .....	17
Mechaniker .....	17
„Out of the Sun“ .....	18
Sprachen kennen .....	18
„Strafing“ .....	19
Squadron Leader .....	19
Verführung (w)/ Frauenheld (m) .....	19
Wissen: Geschichte, Kultur, Naturwissenschaften .....	20
Zeppelinpilot .....	20
<b>PERSONAL COMBAT</b> .....	<b>21</b>
Übersicht .....	21
Piloten, Wingmen und Bordschützen .....	22
Deckung und Hindernisse .....	22
Line-of-Sight .....	23
Personal Combat Werte .....	24
Kampf Phase .....	25
Schock im Nahkampf .....	25
Moral und Aufgabe .....	25
<b>AKTIONEN</b> .....	<b>26</b>
Bewegung am Boden .....	26
Bombe entschärfen .....	27
Gegenstand benutzen .....	27
Gegenstand mitnehmen .....	27
Informationen beschaffen .....	27
Jury Rig Reparaturen/Sabotage .....	27
Nahkampf .....	28
Nachladen .....	28
Schloss knacken .....	28
Steuer an sich reißen .....	28
Suchen .....	29
Verhör .....	29
Waffenwechsel .....	29
<b>ERFAHRUNGSPUNKTE</b> .....	<b>30</b>

<b>WAFFEN UND AUSRÜSTUNG.....</b>	<b>31</b>
Grundausrüstung.....	31
Waffen .....	31
Ausrüstung .....	34
<b>FEATS UND AUSRÜSTUNG BEKANNTER PILOTEN .....</b>	<b>38</b>
<b>ARCHETYPEN FUER NPC'S .....</b>	<b>39</b>
<b>PROTOTYPEN .....</b>	<b>40</b>
<b>NEUE RAKETENENTWICKLUNGEN .....</b>	<b>41</b>
Die Rauchrakete .....	41
Die Vakuumrakete .....	42
Netzharpunenrakete .....	42
Bremsschirmrakete .....	43
Öl - Sprüher .....	43
Leichte Luftmine .....	43
Airrace Harpunenraketen .....	44
<b>ANHANG.....</b>	<b>46</b>
Counter: Rauchrakete .....	46
Counter: Vakuumrakete .....	46
Plotkürzel für Aktionen am Boden .....	47
Tabellen- und Aktionsindex .....	47

## REFERENZEN

### Verweise zu offiziellen Regelbüchern:

AAW WotA	–	Air Action Weekly „Warriors of the Air“ Crimson Skies Boxed Set
AAW RoAC	–	Air Action Weekly “Rules of Air Combat” Crimson Skies Boxed Set
AAW PoNA	–	Air Action Weekly “Planes of North America” Crimson Skies Boxed Set
BtCV	–	Behind the Crimson Veil
WoM	–	Wings over Manhattan
AG	–	Airman’s Gazetteer
AM	–	Aircraft Manual
BAS	–	Blake Aviation Security
PotR	–	Pride of the Republic

### Verweise zu inoffiziellen FF5 Regelwerken:

FF5 AaG	–	Aces and Gunslingers
FF5 SG	–	Stunt Pilot Guide
FF5 ZG	–	Zeppelin Guide

## EINLEITUNG

Neben erbitterten Luftkämpfen kommen unsere Piloten immer wieder in Situationen, in denen sie sich auf ihre Talente oder ihre Waffen verlassen müssen. Dies können waghalsige Flugzeugführungen oder gefährliche Zeppelin Eroberungen sein.

Dieses Buch befasst sich mit neuen Talenten und Ausrüstungen für die Piloten und den Kampf außerhalb von Flugzeugen. Gleichzeitig ist dieses Handbuch das Basisregelwerk unserer Hausregeln.

## HAUSREGELN

Hier findet ihr Regelanpassungen und geschlossene Regellücken, mit denen wir spielen. Alle unsere Zusatzregelungen (auch die aus den anderen Büchern) setzen diese Regelanpassungen voraus und sind nur damit getestet.

### Welchen Flieger kann man Fliegen?

Man betrachtet bei jeden Flieger die Werte: Geschwindigkeit, Beschleunigung und G-Belastbarkeit. Der höchste dieser Werte gibt den Mindestwert an, den man als Naturtalent Wert haben muss, um das Flugzeug fliegen zu können. Somit wird Gewährleistet das nicht jedes Flugzeug nicht von jedem Piloten geflogen werden kann.

### Regel: Übermäßige G-Belastung

Offiziell muss man immer wenn man 2 Manöver mit einer G-Belastung von 3 oder mehr in Folge fliegt beim 2. Manöver einen G-Wurf auf die gesamte G-Belastung des 2. Manövers ablegen.

#### Änderung:

Es muss nur auf die gesamte G-Belastung beim 2. Manöver gewürfelt werden, wenn man 2 Manöver in Folge fliegt die den aktuellen G-Wert des Fliegers überschreiten.

### Regel: Ruhige Hand

Die Regel Ruhige Hand wurde entschärft und erweitert. Die Spaltenverlegungstabelle sieht nun wie folgt aus:

**Tabelle 1 - Neue Ruhige Hand Spaltenverlegung**

Ruhige Hand Fertigkeitwert	Verlegung der Spalten
0-5	keine Verlegung
6-7	beim 1. Treffer +/- 1 Spalte, jeder weitere Treffer kann maximal um eine Spalte in die Richtung des ersten Treffers hin verlegt werden
8	beim 1. Treffer +/-2 Spalten, jeder weitere Treffer kann maximal um eine Spalte in die Richtung des ersten Treffers hin verlegt werden
9	beim 1. Treffer +/-2 Spalten, jeder weitere Treffer +/- 1 Spalte.
10	beim 1. Treffer +/-2 Spalten, jeder weitere Treffer +/- 2 Spalte
11	Wie 10 und beim Wurf auf die Zonen (Backbord, Steuerbord, Mitte) darf man auch den Wurf um +/-1 Punkt verschieben.

Erster Treffer bedeutet immer vom Angreifer, der 1. Treffer in einer Kampf Phase.

Der Wert 11 kann nur mit dem „Ace-Of-Aces“ Feat erreicht werden. Es gilt hierbei nicht der beim Feat beschriebene Bonus sondern nur der Bonus in dieser Tabelle.

### Regel: Entjammen

Das Entjammen wird für jeden G-Belastungs Punkt der auf das Flugzeug wirkt, um 2 Punkte erschwert.

### Regel: Treibstoff Ablassen

Man kann jeder Zeit seine Tanks leeren indem den Treibstoff ablässt. Das Ablassen dauert die Runde in der man damit beginnt und die komplette darauf folgende Runde. Ist der Treibstoff aus einem Tank abgelassen markiert man dies auf dem Flugzeug Sheet.

### Regel: Notausstieg

Im Original heißt es wenn der Notausstiegwurf verpatzt wurde ist der Pilot tot.

Unsere neue Regel sagt für jeden Punkt den der Wurf daneben geht verliert der Pilot beim Ausstieg einen Konstitutionspunkt, die Hälfte davon (abgerundet) permanent. Verliert er dadurch mehr oder genauso viel Punkte wie er Konstitution hat, ist er tot.

### Regel: Interne Treffer auf Max. Speed Felder

Wenn ein Flieger auf einem Feld getroffen wird, auf dem ein Max. Speed Wert steht, wird die Max. Speed auf die Anzahl der noch intakten Max. Speed Felder verringert. D.h. wenn ein Flieger Max. Speed 5 hat und er wird auf einem Max. Speed Feld getroffen, so sinkt seine Max.Speed auf 3 (weil es nur 4 Max.Speed Felder auf dem Sheet gibt).

### Regel: Airframekosten Berechnung

Wir finden, dass diese Methode der Airframekosten Berechnung logischer ist als das Original.

**Tabelle 2 - Neue Flugzeug Airframe Kosten**

<b>Basiszahl des Fliegers</b>	<b>Berechnungsformel</b>
1-5 (Schwere Jäger)	$(10 - \text{Basiszahl}) * 500 \$$
6-10 (Jäger)	$(\text{Basiszahl} + 1) * 500 \$$

### Regel: Self Sealing Fuel Tanks

Diese Tanks sollten eigentlich ein Vorteil sein, in den original Regeln ist dies unseres Erachtens nicht der Fall. Da Magnesiumtreffer auf einen Flieger mit solchen Tanks noch gefährlicher sind. Deshalb haben wir festgelegt, nur wenn ein Magnesiumtreffer direkt auf einen Self Sealing Fuel Tank trifft explodiert er, nicht aber wenn sich das Magnesium langsam in den Tank hinein frisst.

### Regel: Feuern auf Flieger im gleichen Feld

Man darf nur auf einem Flieger im gleichen Feld feuern, wenn man:

- sich entgegen fliegt (beide Flieger können schießen)
- in die gleiche Richtung fliegt kann der von hinten kommt (in der Regel der schnellere) schießen.

Es gibt kein Tailing. Wenn man sich irgendwie diagonal anfliegt kann keiner schießen

### Regel: Reduzierung von Rockethardpoints

Laut offizieller Regel spart man durch Entfernen eines Rockethardpoint nur 10 lb. Gewicht. Da aber an einen Hardpoint noch 125 lb. (Raketen, Bomben, etc.) angehängt werden können, spart man 135 lb. Gewicht.

### Regel: Jammen von Superior und Premium Weapons

Superior Weapons können bei Doublefire nur bei einer 1 Jammen. Premium Weapons jammen nur bei einer Doppel 1.

### Regel: Modifikation und Tuning von Fliegern

Flieger haben beim Kauf schon bestimmte Vor- bzw. Nachteile die durch die entsprechenden Modifikationen ausgedrückt werden. Wenn man einen existierendes Modell als Variante neu bauen lässt oder umbaut, so können die Modifikatoren geändert werden. Es ist jedoch nur zulässig den Flieger um einen Stufe zu verbessern oder zu verschlechtern. Dies gilt für Vor-/Nachteile und Tunings.

**Beispiele:**

Ein Flieger der Heavy Stick hat darf nicht auf Light Stick verbessert werden.

Ein Flieger mit Maximaler Belastung von 3G kann nur auf 2G verschlechtert oder 4G Verbessert werden.

Diese Regel betrifft nicht die Bewaffnung und die Engine.



## Regel: Raketen Loadout und Abfeuern von Raketen

Diese Regel ist entstanden um Raketen gegenüber dem Double Fire wieder interessanter zu machen. Die Regel „Reduzierung von Rockethardpoints“ (s.o.) wird deswegen aber nicht geändert!!

Generell gilt, dass man nun mehr Raketen pro Slot laden darf (siehe Tabelle), jedoch dürfen nur gleiche Raketen in einen Slot geladen werden, es dürfen also nicht verschiedene Raketen gemischt werden.

**Tabelle 3 - Übersicht Raketen Loadout**

Rocket	Official?	Original Anzahl pro Slot	Neue Anzahl pro Slot
AP	X	1	2
HE	X	1	2
Flak	X	2	2
Flare	X	2	2
Sonic	X	2	2
Harpoon	X	2	2
Drill	X	1	2
Aerial Torpedo	X	½	1
Seeker	X	1	2
Beeper	X	2	2
Bomb	X	variable	Variable
Aerial Mine	X	1	2
Smoke		2	2
Vaccum		2	2
Web		1	2

Bei Abfeuern gilt dafür: man darf nur noch eine Rakete pro Slot pro Feuerphase abfeuern, d.h. je mehr Raketenslots ein Flugzeug hat umso mehr Raketen kann es maximal in einer Runde abfeuern.

Die unten aufgeführten neuen Raketen werden noch mit der alten Slotregel aufgezählt, die neue Slotregel ist auch hier der Tabelle von oben zu entnehmen.

## Regel: Zeppelin Schaden

Wegen der neuen Loadout Regel für Raketen, musste der Zeppelinschaden angepasst werden. Deswegen gilt, dass jeglicher Schaden auf die Gaszellen, Ruder und die Brücke der Zeppeline halbiert wird (aufrunden), dies gilt auch für MGs. D.h. einfach die Werte des Zeppelin Schadens auf der Schadensschablone anpassen. Der Schaden auf alle anderen Zonen bleibt unverändert.

## Regel: Treffer auf Pilotenfelder

### Pilotentreffer allgemein:

Für jeden Treffer auf ein Piloten Feld, verliert der Pilot einen Konstitutions-Punkt (die Hälfte nach Missionsende permanent). Wurden alle Pilotenfelder herausgeschossen, aber der Pilot hat noch Konstitution übrig wird ein Wurf fällig.

#### Wurf 1- Selbstbeherrschung

$$W10 \geq 8 \text{ (BTN)} - \text{verbliebene Constitution [+ Shock Mod.]}$$

Schafft der Pilot ihn nicht wird der er bewusstlos. Jede Runde kann dieser Wurf nach der Zugphase wiederholt werden. Gelingt der Wurf darf der Pilot den Flieger wieder steuern.

### Bewusstlose Piloten:

Ist ein Pilot bewusstlos, darf er nicht plotten. Es wird wie beim misslungenen G-Überziehen für jeden Geschwindigkeitspunkt gewürfelt und gescattert (Stressschäden gibt es keine). Fliegt der Flieger gegen ein Hindernis, macht es bum! Nach jeder Zugphase verringert sich die Geschwindigkeit um eins bis der Flieger nur noch eins schnell ist.

### Pilotentreffer auf einen Flieger mit Bordschützen:

Für jedes Bordschützen und den Piloten wird das Pilotenfeld auf Schadensdiagramm des Flugzeugs in gleich große Teile geteilt (wie bei der Multiple Engine Regel). Auch in diesem Fall gilt für den Bordschützen und den Piloten die Pilotentreffer Regel von oben.

Es nimmt nur der Pilot bzw. der Bordschütze Konstitutions-Schaden, der getroffen wurde. Wird der Bordschütze bewusstlos, so fällt nur das jeweilige Geschütz aus. Ist der Pilot bewusstlos, bzw. Tod so darf der Bordschütze versuchen das Ruder an sich zu reißen.

## Unterhaltskosten und Verkauf von Flugzeugen

Diese Regeln sind nur für Kampagnen interessant um den Piloten wieder etwas Geld aus den Taschen zu ziehen und so realistischere Belohnungen für Missionen geben zu können, ohne das die Piloten gleich im Geld schwimmen.

### Treibstoff

#### Formel 1 - Treibstoffkosten pro Mission

$$\text{Anzahl der Motoren} / 4 * 75 \text{ Dollar}$$

Für jeden Zusatztank den man an eine Raketenabhängung dranhängt, sind nochmals 25\$ Spritkosten notwendig.

### Munition

Die Munition von MGs muss für je Mission neu gekauft werden (Kosten *siehe BtCV Seite 55*). Natürlich kann man schon vorher für mehrere Missionen Munition einkaufen nur muss man sich nach einer Mission das komplette Loadout abstreichen. Die Raketen die man nicht abgeschossen hat kann man einlagern, neue muss man logischerweise nachkaufen.

## Wartung

Neben Reparaturen nach einem Luftgefecht fallen auch Wartungskosten für den Flieger an. D.h. nach jeder Mission fallen Wartungskosten in Höhe von 1% des Neupreises (inkl. aller Umbauten und Modifikationen) des Fliegers an.

## Miethangars

Natürlich braucht man für seine Flieger auch einen Hangar zum unterstellen, wer nicht gerade eine eigene Basis oder einen eigenen Zeppelin zur Verfügung hat kann dies in Miethangars tun. Bezahlt werden solche Parkplätze pro Mission (alternativ können die Kosten auch pro Monat angesehen werden) und immer im Voraus, den die Vermieter wissen ja nie, ob der Pilot beim nächsten Einsatz das Zeitliche segnet.

### Formel 2 - Miethangar Kosten

Flugzeuggröße (12 - Basiszahl des Flugzeugs)  
 \* Grundpreis in Dollar

**Tabelle 4 - Beispiele Hangar Mietgrundpreise**

Region	Beschreibung	Grundpreis
Free Colorado	Platz in der Prarie	0 Dollar
Free Colorado	Platz an einer Siedlung	20 Dollar
Free Colorado	Hangar in einer Siedlung	40 Dollar
Free Colorado	Parkhangar in einem Fly Inn	50 Dollar
Manhattan und Outskirts	Parkhangar am Hafen	100 Dollar
Manhattan und Outskirts	Parkplatz in einem Parkhangar im einem Wolkenkratzer	160+ Dollar
Manhattan und Outskirts	Privater Parkplatz mit Apartment in einem Wolkenkratzer; Kosten steigen mit Apartmentgröße und Lage	240+ Dollar
Hollywood	Platz an einer Siedlung	90+ Dollar
Hollywood	Hangar in einer Siedlung	180+ Dollar

## Verkauf

### Formel 3 - Verkaufspreisberechnung

$2/3 * (\text{Grundpreis} - \text{Schaden} + \text{Umbauten})$  in Dollar

Man kann natürlich auch einzelne Komponenten verkaufen diese bringen auch 2/3 des Neupreises (siehe auch BtCV).

## FEATS

Diese Talenterganzung mit sogenannten Feats (engl. Heldentat, Kunststuck) ist fur Campaignsettings gedacht, um so den Piloten und Wingmens mehr Moglichkeiten zu geben sich individueller zu entwickeln und um etwas mehr Rollenspielelemente ins Spiel mit einzubringen. Inspiriert wurde diese Regel von den Squadron Sonderfahigkeiten aus WoM und den Sticks Regeln der Wings of Honor Homepage.

Manche Feats haben eine Grundvoraussetzung die erfullt werden muss um es zu erlernen. Die Kosten geben an, wie viele Erfahrungspunkte der Pilot fur dieses Feat ausgeben muss um es zu lernen. Wenn bei der Vorraussetzung „Nur Ace Pilot“ steht, dann darf es nicht von einem Wingman gekauft werden.

Es gibt Feats die mehrere Levels haben, bei den Kosten und Effekten stehen dort die Auswirkungen und Kosten pro Level.

Feats konnen nicht eingesetzt werden wenn der Pilot gerade geschockt ist.

### „Ace of Aces“

**Typ:** Allgemein  
**Voraussetzungen:** min. 1500 EP (inkl. Start EP) und entsprechenden Eigenschaftswert auf 10.  
Nur Ace Pilot  
**Kosten:** 200 EP

**Effekt:**  
Der Pilot hat eine Herausragende Eigenschaft (die er auf 10 haben mu). Fur diese Eigenschaft hat er nun den Wert 11. Jeder Pilot darf dieses Feat nur einmal kaufen. Fur alle Boni die man durch diesen Eigenschaftswert erhalt wird der 10er Bonus um 1 erhoht. Einen Sonderfall gibt es bei der Eigenschaft Ruhige Hand (siehe Seite 6, „Regel: Ruhige Hand“).

### „Airborne“

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Constitution 4  
**Kosten:** 60 EP

**Effekt:**  
Der Pilot (auch der Kopilot oder der Schutze, bei Flieger mit Turrets) bekommt beim abspringen von Fliegern auf Zeppeline oder andere Flieger einen Bonus von 2 auf seinen Wurf. Dies gilt auch fur das Klettern auerhalb von Zeppelinen oder den so genannten Wing-Walk. Dies gilt auch fur das gezielte Fallschirmspringen aus Fliegern und Zeppelinen heraus, nicht aber fur den Notausstieg. Hierfur gibt es den speziellen Bail Out Bonus.

## Ausmanövrieren

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Natural Touch 4  
**Kosten:** 80 EP

**Effekt:**

Mit diesem Feat kann man einen Gegner im gleichen Hex ausmanövrieren. Dies gelingt ihm, wenn beide Flieger nahe in der Luft zusammen kommen.

Statt des normalen Kollisionswurfs würfeln beide Piloten W10 / 2 (also 1-5).

Diesen Wurf darf danach um +/-1 modifiziert werden, wenn der Pilot mit diesem Feat Natural Touch 9 oder höher hat. Haben beide Piloten den gleichen Wert kommt es zur Kollision. Sind die beiden Piloten nur einen Punkt auseinander dann war das Ausmanövrieren erfolgreich.

Wenn der Natural Touch Wert des Piloten mit diesem Feat höher ist als der Natural Touch Wert des Gegners, darf man ihm sagen ob er kein Links- oder Rechtsmanöver fliegen darf. Geradeaus darf er immer fliegen.

Dieses Manöver darf er dann in der nächsten Runde nicht plotten. Der Gegner kann jedoch nicht gezwungen werden in ein Feld mit einem roten Hindernis zu plotten. Wenn beide Piloten das Feat haben und den gleichen Naturtalentwert, wird eine normale Kollision ausgewürfelt.

## Ausweichen

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Sixth Sense 4  
**Kosten:** 120 EP

**Effekt:**

Wenn der Sixth Sense gleich oder höher ist als dem Gegner sein Steady Hand Wert, darf der Pilot den Treffer eine Reihe zum Rand hin verlegen, z.B. bei einem Port Wing Treffer Richtung Spalte 1 oder bei Nose oder Tail Treffern Richtung Spalte 1 oder 10. Raketentreffer können mit diesen Feat nicht verschoben werden.

## Bordschütze

**Typ:** Aircombat/Groundcombat  
**Voraussetzungen:** Dead Eye 4  
**Kosten:** 50 EP (*Level1*)  
60 EP (*Level2*)

**Effekt:**

*Level 1:* Der Pilot kann Zeppelingeschütze und Flakgeschütze am Boden bedienen (ohne das Feat erhält man einen Malus von -1). Außerdem hat sein Bordschütze (sofern er einen Flieger mit Heckgeschütz fliegt) den gleich Dead Eye Wert wie er selbst (der Malus von 1 fällt also weg).

*Level 2:* wie Level 1 zuzüglich, der Pilot kann mit Raketen sowie Bomben um einen Punkt leichter treffen, d.h. wenn eine Rakete einen Treffermalus von 1 hat dann ist dieser 0. Raketen mit einem Malus von 2 haben dann nur noch einen Malus von 1 usw.

### „Better lucky than good“

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 200 EP

**Effekt:**

Der Pilot darf einen Überzeihwurf (G-Belastung, Beschleunigung, Stalling, Max. Speed) pro Mission wiederholen.

### „Chewing Gum Repair“

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Mechaniker Level 1  
**Kosten:** 50 EP

**Effekt:**

Anstatt zu feuern oder seine Waffen zu entjammen, kann der Pilot *ein Feld internen Schaden pro Runde reparieren*. Jedoch muss er ein Geradeaus - Manöver fliegen.

Dies ersetzt jedoch nicht die Reparatur am Boden. So provisorisch reparierte Elemente müssen nach der Mission trotzdem nochmals richtig repariert werden. Während des Luftkampfes zählt ein Provisorium wieder als Panzerung und kann zerstört werden. Wird ein Provisorium allerdings wieder zerstört kann es nicht mehr mit diesem Feat repariert werden.

Repariert werden können nur Komponenten die nach der Reparaturregel teilweise repariert werden können. Tanks und Rockethardpoints können nicht repariert werden. Weil die Raketen beim zerstören der Aufhängung herunterfallen und Tanks auslaufen. MGs können auch nur repariert werden, wenn sie nicht an den Flügeln befestigt sind.

### „Dual Pistol Shooting“

**Typ:** Groundcombat  
**Voraussetzungen:** Gunslinger Level 1 und Steady Hand 6  
**Kosten:** 100 EP

**Effekt:**

Erlaubt dem Helden mit 2 Handfeuerwaffen gleichzeitig zu schießen. Dies kann auf das gleiche Ziel geschehen dann wird der Waffentrefferbonus von beiden Waffen gezählt (jedoch wird nur einmal für den Schaden gewürfelt). Oder 2 Ziele wird geschossen, dann wird getrennt für beide Ziele gewürfelt und der Bonus einer Waffe nur auf ein Ziel angerechnet. Die 2 Ziele können beliebig weit auseinander stehen und müssen nicht wie beim Streuschaden auf angrenzenden Feldern stehen.

## Einbrecher

**Typ:** Groundcombat  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 40 EP

**Effekt:**

Der Pilot bekommt einen Bonus von 2 für das Aufspüren/Suchen von Geheimräumen und einen Bonus von 3 für das Ausschalten von Sicherheitszonen und Öffnen von Geheimräumen und Schlösser knacken.

## Erste Hilfe

**Typ:** Allgemein  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 40 EP

**Effekt:**

Bei Verlusten von Konstitution durch Treffer im Kampf verliert man einen permanenten Konstitutionspunkt weniger, jedoch mindestens 1. Beim verwenden eines Erste-Hilfe-Kastens bekommt man einen Konstitutionspunkt mehr zurück, auch wenn man diesen auf einen anderen anwendet.

## Fleet Comander

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Sixth Sense 5  
**Kosten:** 100 EP

**Effekt:**

Tritt nur in Kraft wenn sich der Pilot (oder Kapitän) auf der Brücke eines Zeppelins befindet und das Kommando hat.

Der Zeppelinkapitän gibt solange die Funkanlage des Zeppelins intakt ist allen Bordschützen einen Quick Draw Bonus von +1 und eigene Flieger müssen keinen Kollisionswurf/Hinderniswurf machen wenn sie auf einem Hex des Zeppelins ihren Zug beenden.

## Forscher / Erfinder

<b>Typ:</b>	Allgemein
<b>Voraussetzungen:</b>	Level 1 keine Level 2 Mechaniker Level1 Level 3 keine
<b>Kosten:</b>	40 EP (Level 1) 50 EP (Level 2) 60 EP (Level 3)

### Effekt:

*Level 1:* Gibt einen +1 Bonus auf Schlösser knacken und Bomben entschärfen. Außerdem kann ein Pilot mit diesem Feat Prototypen-Bauteile 5% billiger einbauen bzw. reparieren.

*Level 2:* Wie Level 1 und zusätzlich kann er mit 20% Wahrscheinlichkeit ein komplett zerstörtes Prototyp-Bauteil für die 3-fachen Kosten wieder zusammen bauen (Das Geld ist auch bei nicht gelingen weg). Vor jeder Mission kann ein Versuch durchgeführt werden.

*Level 3:* Wie Level 2, nur wird die Wahrscheinlichkeit für komplett zerstörte Prototypen auf 40% erhöht. Außerdem kann er einmal vor jeder Mission mit einer 20% Wahrscheinlichkeit versuchen einen Prototypen nachzubauen. Die anfallenden Kosten betragen das 5-fache des Grundpreises und sind auf jeden Fall weg. Reparierte Prototypenwaffen oder auch Standartwaffen bekommen nicht mehr den Malus von 1 auf den Trefferwurf (siehe *BtCV Seite 61*).

Als Prototypen-Bauteile gelten alle speziellen Flugzeugzeug Upgrades, Ausrüstungsgegenstände die man nicht kaufen kann, sondern durch eine Mission bekommen hat. Dies können z.B. Ultra-Leicht-Flugzeugwaffen sein oder ein Experimenteller Motor.

## „Gunslinger“

<b>Typ:</b>	Groundcombat
<b>Voraussetzungen:</b>	Constitution 4
<b>Kosten:</b>	50 EP (Level 1) 60 EP (Level 2) 70 EP (Level 3)

### Effekt:

Der Held kann gut mit Handfeuerwaffen bzw. Messern oder seinen Fäusten umgehen und erhält deswegen Boni für den Bodenkampf.

*Level 1:* gibt +1 Bonus auf den Angriffswert.

*Level 2:* gibt +1 Bonus auf den Angriffswert, Schadenswurf und Basiszahl.

*Level 3:* gibt +2 Bonus auf den Angriffswert und Basiszahl und +1 Bonus auf den Schadenswurf. der erhaltene Konstitutions-Schaden wird um einen Punkt reduziert (mindestens jedoch 1 Punkt wird abgezogen).



## Kamikaze

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Natural Touch 5 und Sixth Sense 4  
**Kosten:** 80 EP

**Effekt:**

Bei Luftkollisionen nimmt der Pilot mit diesem Feat einen Splitterschaden weniger, sein Gegner jedoch nimmt einen mehr.

Wenn beide Piloten den Feat haben entscheidet das Naturtalent welcher Pilot mehr Schaden durch die Kollision bekommt (der mit dem niedrigeren Wert). Bei Gleichstand wird normaler Schaden verteilt.

## Kunstflieger

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Natural Touch 5, Steady Hand 4  
**Kosten:** 50 EP (*Level 1*)  
60 EP (*Level 2*)

**Effekt:**

*Level 1:* Kunstflugeinlangen wie durch/über Hindernisse fliegen, sind um einen Punkt erleichtert.

*Level 2:* wie Level 1 nur 2 Punkte.

Alles zum Thema Hindernisse und Stunts ist im Buch *FF5 SG* zu finden.

## Mechaniker

**Typ:** Allgemein  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 50 EP (*Level 1*)  
40 EP (*Level 2*)

**Effekt:**

*Level 1:* Reparaturkosten für Flieger 20% billiger. Bonus von +1 auf Tuning vor Missionen (siehe *BtCV Seite 62*).

*Level 2:* Wie Level 1 und zusätzlich sind Reparaturkosten von Zeppelin 10% billiger und Umbauten an Fliegern 10% billiger.

Natürlich darf der Mechaniker auch Flieger von Mitspielern reparieren und Tunen. Wenn ein Bauteil komplett zerstört wurde, muss es neu gekauft werden, d.h. es fallen keine Reparaturkosten an und man spart nichts.

## „Out of the Sun“

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 100 EP

**Effekt:**

Dieses Feat ermöglicht es den Piloten sich vor Spielbeginn besser zu positionieren. Nachdem alle Flieger aufgestellt wurden, darf er von seinem Startfeld aus, sich die Anzahl an Hexfeldern bewegen, die sein Sechster Sinn Wert beträgt und anschließend sein Facing beliebig verändern.

Zwar gelingt es dem Piloten zu Beginn des Spiels bereits eine Tailing Position zu erreichen, aber er darf nicht in der ersten Runde schießen. Wenn mehrere Piloten dieses Feat besitzen, müssen sie in der Reihenfolge ihrer Sechster Sinn Werte ihre Flieger aufstellen. Der Pilot mit dem niedrigsten Sechster Sinn Wert fängt an.

## Sprachen kennen

**Typ:** Campaign  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 20 EP

**Effekt:**

Jeder Pilot kann von Spielbeginn an Englisch und seine Muttersprache (sofern diese nicht Englisch ist). Die Sprachfähigkeit ist nur zwischen Missionen wichtig, so muß zum Beispiel beim Übersetzen von Informationen kein Übersetzer angeheuert werden.

**Wichtige Sprachen im Crimson Skies Universum:**

- Chinesisch: Mandarin (Klassisch) / Kantonesisch (modern)
- Deutsch
- Englisch
- Französisch (Frankreich und Quebec)
- Hawaiianisch
- Indisch
- Japanisch
- Navajo (Indianer)
- Russisch
- Spanisch / Mexikanisch

## „Strafing“

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Dead Eye 6  
**Kosten:** 70 EP Level1  
 50 EP Level2

### Effekt:

*Level 1:* Der Pilot hat einen Bonus von 1, wenn er mit MGs auf Bodenziele schießt.

*Level 2:* wie Level 1, zusätzlich kann der Pilot, wenn er im selben Feld wie ein anderer Flieger ist und dieser entgegengesetzt oder um eine Hexseite versetzt fliegt (siehe Abbildung) mit einem zusätzlichen Malus von 1 mit seinen MGs auf den Gegner feuern.

Hierbei spielt die Geschwindigkeit keine Rolle. Außerdem ist klar das vorher ein Kollisionswurf nötig ist und der Feat nur eingesetzt werden kann, wenn keine Kollision statt fand. Der Gegner kann nur zurückfeuern, wenn auch er Strafing 2 hat.

**Abbildung 1- Beispiel Feat Strafing**



## Squadron Leader

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** Sixth Sense 6, Nur Ace Pilot  
**Kosten:** 100 EP

### Effekt:

Es kann nur ein Pilot in der Staffel nutzen, falls es mehr Piloten mit dem Feat geben sollte. Es darf auch nicht jede Runde der Squadron Leader wechseln, sondern dieser muss zu Beginn des Luftkampfes festgelegt werden und erst im nächsten Luftkampf kann ein neuer Leader benannt werden.

Es gilt für den Squadron Leader das gleiche wie für den Piloten und seinen Wingman wenn sie im selben Feld stehen und beide ein intaktes Funkgerät haben, dann müssen sie keinen Kollisionswurf machen. Der Unterschied ist das der Squadron Leader mit jedem aus seiner Staffel sich somit das Feld teilen kann auf dem er steht und kein Kollisionswurf nötig ist.

## Verführung (w)/ Frauenheld (m)

**Typ:** Campaign  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 20 EP

### Effekt:

Eine Fähigkeit das andere Geschlecht zu beeinflussen und somit in Szenarien an zusätzliche Informationen zu kommen.

## Wissen: Geschichte, Kultur, Naturwissenschaften

**Typ:** Campaign  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 20 EP

**Effekt:**

Auch mit dieser Fähigkeit kann man in Szenarien an kostenlose Zusatzinformationen kommen. Man muss sich jedes Fachgebiet extra kaufen. *Zu Beginn des Spiels darf sich ein Pilot ein Wissensgebiet aussuchen.*

**Beispiele für Wissensgebiete:**

- Geschichte und Kultur: Antike (Griechen, Römer)
- Geschichte und Kultur: Asien
- Geschichte und Kultur: Mittel- und Südamerikas
- Geschichte und Kultur: Indianer
- Geschichte und Kultur: Europa
- Geschichte und Kultur: Ägypten
- Wissenschaften: Physik
- Wissenschaften: Chemie
- Wissenschaften: Mathematik
- Wissenschaften: Aerodynamik
- Wissenschaften: Biologie

## Zeppelinpilot

**Typ:** Aircombat  
**Voraussetzungen:** keine  
**Kosten:** 70 EP (*Level 1*)  
80 EP (*Level 2*)

**Effekt:**

Tritt nur in Kraft wenn sich der Pilot auf der Brücke eines Zeppelins befindet und das Kommando hat.

*Level 1:* Alle Zeppelinmanöverwürfe für den Piloten sind um einen Punkt erleichtert.

*Level 2:* Wie Level 1 nur 2 Punkte Bonus.

## Personal Combat

### Übersicht

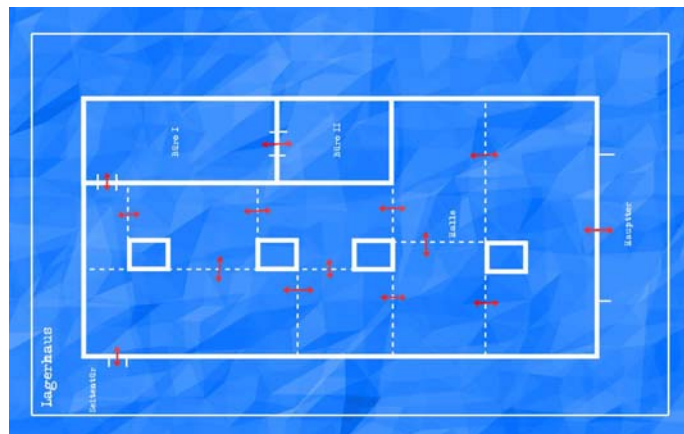
Wenn der Bodenkampf Außen stattfindet kann man die Nahkämpfer auf den Hexkarten bewegen die auch für den Luftkampf genutzt werden. Für Kämpfe in Gebäuden, Zeppelinen etc. haben wir 2 Varianten entwickelt die man je nach Szenario einsetzen kann.

Bei beiden Varianten gilt, dass es im Gegensatz zum Luftkampf kein Facing gibt.

#### Variante 1 – Sektionen

Bei dieser Variante werden die Pläne in Räume und Gänge auf geteilt, Figuren können sich pro Bewegungsphase von einer Sektion in die benachbarten bewegen.

**Abbildung 2 – Beispiel Sektionsplan einer Lagerhalle**



Die Abbildung zeigt eine Lagerhalle. Die dicken Linien sind Wände, die Roten Pfeile geben die Verbindungen zwischen den Sektionen an. Die gestrichelten Linien dienen nur dazu die große Halle in Sektionen aufzuteilen.

Ein weiteres Beispiel für Sektionen wären die Blueprints für Zeppeline (siehe FF5 ZG).

#### Variante 2 – Quadrat Raster

Diese Variante ist am besten mit dem Aces Spiel von Wizkids Crimson Skies CMG zu vergleichen.

Bei dieser Variante wird über den Plan ein Raster aus Quadraten gelegt. Figuren können sich horizontal, vertikal und diagonal bewegen. Ein Feld kann eine Größe von 2x2 bis 10x10 Meter haben, je nach Layout. Auf einem Feld können bis zu 4 Figuren stehen, egal welche Größe ein Feld hat.

## Piloten, Wingmen und Bordschützen

Es gibt Piloten, Wingman und Bordschützen an Bord der Flieger. Piloten und Wingmen haben die Werte, die man zu Beginn der Kampagne erkaufte und diese können sich durch den Einsatz von Erfahrungspunkten verbessern bzw. Feats kaufen.

Bordschützen sind im Normalfall immer in jedem Eigenschaftswert um eins schlechter als ihr Pilot. Die Bordschützen selbst können nicht mit EP gesteigert werden, ihre Werte verbessern sich automatisch mit ihrem Piloten. Sie dürfen auch keine Feats für EP kaufen.

Ein Sonderfall ist das Bordschützen Feat, da dies sich sowohl auf den Piloten, als auch auf einen evtl. Bordschützen auswirkt. Gleiches gilt bei Konstitutions-Schaden des Bordschützen, wenn der Pilot Erste Hilfe als Feat hat.

Bordschützen gelten im Nahkampf immer um eins schlechter als ihre Piloten. Hier wirkt sich das Bordschützen Feat nicht aus. Auch irgendwelche anderen Feats die den Nahkampf verbessern oder Aktionen am Boden, gelten nicht für den Bordschützen. Der Bordschütze darf auch keine besseren Waffen benutzen sondern hat immer die Grundausrüstung dabei. Er darf auch keine Aktionen ausführen außer Bewegen und Nahkampf (Einzige Ausnahme ist die Freundlich Übernahme des Steuers eines Fliegers wenn der Pilot Tod oder K.O. ist, [siehe TODO](#)).

## Deckung und Hindernisse

Wenn man mit den Sektions-Regeln spielt sollte man vorher für jede Sektion einen allgemeinen Wert für die Deckung festlegen. Hindernisse (außer Wände und Türen) sollten nur in speziellen Sektionen vorkommen.

Im weiterem werden hier ein paar Typische Deckungsmöglichkeiten aufgezählt und spezielle Regeln für die Quadrat Raster Variante beschrieben.

### Wände

Sind 100% Deckung, d.h. auf Figuren hinter einer Wand kann nicht geschossen werden. Des Weiteren blockiert eine Wand die „Line-of-Sight“ und kann auch nicht durchlaufen werden.

### Türen

Geschlossene Türen geben 100% Deckung und blockieren die „Line-of-Sight“. Sofern sie nicht abgeschlossen sind oder man den passenden Schlüssel hat, können sie automatisch jederzeit geöffnet werden, wenn man in einem angrenzenden Feld zu ihnen steht, ansonsten muss das Schloss geknackt werden. Offene Türen geben keine Deckung.

### Fenster

Fenster geben immer  $\frac{1}{4}$  Deckung und gelten als mittleres Hindernis, wenn man durchs Fenster klettert oder springt.

## Möbel

Je nach Art des Möbels gelten unterschiedliche Hindernis und Deckungswerte die der folgenden Tabelle zu entnehmen sind. Möbel blockieren eigentlich nie die „Line-of-Sight“.

**Tabelle 5 - Beispielwerte für Möbel**

Einrichtungsobjekt	Hindernis	Deckung
Großer Sessel / Stuhl	leicht	$\frac{1}{4}$
Couch	leicht	$\frac{1}{4}$
Großer Schreibtisch	leicht	$\frac{1}{2}$
Kisten	mittel - schwer	$\frac{1}{2} - \frac{3}{4}$
Bücherwand	Unüberwindbar	$\frac{3}{4}$

## Hinderniswurf

Der Hinderniswurf gilt für beide Regelvarianten.

Will man ein Feld überwinden, welches ein Hindernis enthält, so muss man einen Hinderniswurf machen. Wenn der Wurf gelingt darf die Figur weiterziehen ansonsten muss sie auf dem Feld oder der Sektion stehen bleiben.

**Tabelle 6 - Hindernismodifikatoren**

Hindernis	Modifikator
Leicht	+2
Mittel	+4
Schwer	+6
Unüberwindbar	-

## Wurf 2 - Hinderniswurf im Bodenkampf

$W10 \geq 10 + \text{Hindernismod.} - \text{Natural Touch}$
---

## Line-of-Sight

Die „Line-of-Sight“ Regel wird nur für die Quadrat-Raster Variante benötigt.

Um zu überprüfen ob die „Line-of-Sight“ beeinträchtigt wird zieht man vom Mittelpunkt des Feldes der 1. Figur zum Mittelpunkt des Feldes der 2. Figur eine gerade Linie. Ist ein Objekt dazwischen welches die Linie kreuzt so gibt das Objekt Deckung. Es wird immer der höchste Deckungswert verwendet. Wird die „Line-of-Sight“ durch ein Objekt (z.B. Wand) vollkommen blockiert so ist kein Angriff auf die Figur möglich.

## Personal Combat Werte

Hier werden die wichtigen Werte für den Nahkampf beschrieben.

### Verteidigungswert

Dieser Wert gibt an wie schwer eine Figur zu treffen ist.

#### Formel 4 - Verteidigungswert im Nahkampf

Defense = 8 + Sixth Sense + Mods. (Feats, Deckung etc.)
---

#### Tabelle 7 - Deckungsmodifikator für Verteidigung

Deckung	Mod
¼ Deckung	+1
½ Deckung	+2
¾ Deckung	+3

### Angriffswurf

#### Wurf 3 - Angriffswurf für den Nahkampf

W10 >= Defense Gegner - Dead Eye - Mods. (Waffen, Feats etc.)
---

Wenn der Wurf gelingt würfelt man auf der Schadenstabelle.

### Konstitution

Gibt an wie viel Schaden man einstecken kann. Im Gegensatz zum Luftkampf bedeutet Konstitution 0 nur „Near Death“, d.h. wenn nicht innerhalb der nächsten 3 Runden ein Held mit „Erste Hilfe“ Feat bei dem Verwundeten ist stirbt er. Hat er nur noch eine Konstitution von 1 dann ist er Kampunfähig, d.h. er darf nicht mehr aktiv an Kämpfen teilnehmen aber alle weiteren Aktionen ausführen.

### Quick Draw

Funktioniert wie im Luftkampf der schnellere schießt als erster.



## Kampf Phase

Im Prinzip kann jede Figur alles angreifen was innerhalb der Reichweite seiner Waffe ist und nicht durch Wände oder andere Hindernis die „Line-of-Sight“ blockt. Die Reihenfolge wird durch den Quick Draw Wert bestimmt.

Man Würfelt den Angriffswurf aus und vergleicht ihn mit der Basiszahl ist diese größer oder gleich hat man getroffen. Und auch hier gilt mal wieder 1 beim Wurf immer daneben 10 beim Wurf immer getroffen!

Beim Treffer wird anschließend auf Schaden gewürfelt und anschließend wird in Tabelle Konstitutionsverlust nachgesehen.

### Wurf 4 - Schadenswurf

W10 + Waffenschaden + Mods. (Feats, Ausrüstung, etc.)

**Tabelle 8 – Konstitutions-Verlust**

Schadenswurf	Konstitutionsverlust
1-2	0
3-6	1
7-10	2
11-12	3
13	4
14+	5

Wenn eine Figur durch den erhaltenen Schaden auf Konstitution 0 oder 1 fällt darf sie nicht mehr zurück schießen. Im Gegensatz zu dem Konstitutions-Verlust im Flieger wo die Projektile wesentlich größer sind, gibt es im Nahkampf nur einen permanenten Konstitutions-Verlust wenn die Figur „Near Death“ war (siehe oben). Der Verlust beträgt dann aber auch nur einen Punkt.

## Schock im Nahkampf

Helden die geschockt sind dürfen sich nur bewegen, allerdings um 2 Felder weniger, und automatische Aktionen ausführen. Im Kampf oder beim Überwinden von Hindernissen haben sie einen Malus von -2. Alle Sonderaktionen wie Bombe entschärfen und Schlossknacken, dürfen nicht im geschockten Zustand ausgeführt werden.

## Moral und Aufgabe

Wie im Luftkampf darf auch im Nahkampf jederzeit die weiße Flagge schwenken. Bei NSC sollte man einen Moralwurf festlegen. Ansonsten kann jeder Spieler selbst entscheiden wann er sich ergibt. Aufgabe im Nahkampf führt wie im Luftkampf zum EP Abzug!

Eine Möglichkeit die Moral zu überprüfen ist, mit dem W10 kleiner oder gleich des Konstitutionswerts der Figur zu würfeln. Man kann auch Boni geben wenn z.B. ein Offizier in der Nähe ist.

## AKTIONEN

Pro Runde kann ein Pilot eine oder mehrere Aktionen starten, manche der Aktionen dauern über mehrere Runden an, dies steht dann explizit bei der entsprechenden Aktion. Eine Übersicht aller Plotkürzel für Aktionen findet ihr im Anhang.

Bei Aktionen die Automatisch ablaufen, wird bei der Dauer angegeben in welcher Phase sie durchgeführt werden. Es können beliebig viele automatische Aktionen gleichzeitig ausgeführt werden.

### Bewegung am Boden

Plot: Go/Dr  
Dauer: 1 Runde

#### Zu Fuß (Interior)

Wenn man die Sektionsregeln benutzt dürfen sich Figuren immer nur von einer Sektion in die nächste bewegen. Figuren mit einem Natural Touch von 9 oder 10 dürfen sich 2 Sektionen bewegen.

Wenn man mit den Quadratraster Regel spielt, dann darf sich jede Figur bis zu **3 Felder** bewegen. Natural Touch 7-8 gibt einen Bewegungsbonus von +1, NT 9 gibt einen Bonus von +2 und NT 10 einen Bonus von +3. Gezogen wird in der Quickdraw Reihenfolgen während der Bewegungsphase. Näheres zu Bewegung und Nahkampf im Nahkampfkapitel.

#### Zu Fuß (Exterior)

Da 1 Hexfeld 50 Metern entspricht könnte sich ein Pilot zu fuß außerhalb nur sehr langsam fortbewegen. Da es aber für manche Szenarios interessant ist vom Flieger ein Gebäude zu erreichen kann man auch mal den Piloten 1 Hexfeld pro Runde zurücklegen lassen.

#### Ein-/Aussteigen

Bevor man mit einem Fahrzeug bzw. Flugzeug sich bewegen kann oder außerhalb des Gefährtes Aktionen durchführen darf, muß man das Fahrzeug besteigen bzw. verlassen. Dies gilt als Aktion und man plottet diese mit „Go in“ oder „Go out“.

#### Mit Bodenfahrzeugen

Im Normalfall bewegen sich alle Bodenfahrzeuge nicht schneller als ein Hex pro Runde. Geplottet wird hier mit „Dr + Richtung und Facing“. Je nach Wendigkeit des Fahrzeugs kann das Facing sich um ein bzw. zwei Hexseiten in eine Richtung ändern.

## .Bombe entschärfen

Plot: DF  
Dauer: 1 Runde

Um eine Bombe zu entschärfen ist ein Wurf nötig. Je nach Schwierigkeit der Bombe sollte sich der Basiswert zwischen 1 und 5 bewegen. Als Modifikator gibt es je einen Bonuspunkt, wenn der Held die Feats Mechaniker, oder Forscher/Entwickler/Erfinder besitzt.

### **Wurf 5 - Bombe entschärfen**

W10 >= 8 + Bomb BTN - Steady Hand - Feat Mod.
---

## .Gegenstand benutzen

Plot: Use/Automatisch  
Dauer: min. 1 Runde/in der Bewegungsphase

Benutzen eines Gegenstandes, siehe bei den entsprechenden Gegenständen.

## .Gegenstand mitnehmen

Plot: Automatisch  
Dauer: in der Bewegungsphase

Gegenstände die sich im Raum befinden können mitgenommen werden, sofern die Person noch freie Slots für Gegenstände hat. Jedoch kann pro Runde und Person nur ein Gegenstand mitgenommen werden.

## .Informationen beschaffen

Plot: So  
Dauer: min. 1 Runde

Mit Informationen beschaffen ist hier das Klauen von Akten oder Plänen gemeint. Die Person muss sich in dem Raum befinden wo die Akten aufbewahrt werden und muss für den nächste Runde diese Aktion plotten.

## .Jury Rig Reparaturen/Sabotage

Plot: Rep/Sab  
Dauer: min. 1 Runde

## Nahkampf

Plot: Automatisch  
Dauer: in der Kampf Phase

Kann nur gemacht werden wenn man keine Aktionen ausführt die nicht automatisch sind. Ausnahme ist Bewegen. Beschreibung siehe Nahkampf.

## Nachladen

Plot: RL  
Dauer: 1 Runde

Waffe nachladen. Dies geht nur wenn man noch genügend Ersatzmunition dabei hat.

## Schloss knacken

Plot: PL  
Dauer: 1 Runde

Ein Schloss knacken funktioniert ähnlich wie eine Bombe entschärfen, dazu ist ein Wurf nötig. Auch hier sollte der Basiswert zwischen 1 und 5 liegen. Als Modifikator gibt es je einen Bonuspunkt, wenn der Held die Feats Mechaniker, oder Forscher/Entwickler/Erfinder besitzt. Einbrecher erhalten einen +2 Bonus (siehe Feats).

### Wurf 6 - Schloss knacken

W10 >= 8 + Lock BTN - Steady Hand - Feat Mod.
---

## Steuer an sich reißen

Plot: So  
Dauer: min. 1 Runde

In verschiedenen Situationen, kann es dazu kommen, das Steuer eines Fliegers an sich zu reißen. Zum einen, wenn man versucht in einen Flieger einzudringen und dessen Pilot rauszuschmeißen, zum anderen wenn der Pilot bewusstlos oder Tod ist und der Bordschütze das Ruder übernimmt.

### Feindliche Übernahme:

Bei dieser Form der Übernahme kommt es zum Nahkampf, wobei der Pilot für Flugaktionen generell als Geschockt gilt. Der Nahkampf geht solange bis einer gewonnen hat oder aufgibt.

Außerdem hat der Eindringling einen Malus von -2 auf den Kampf der Pilot von -1, wegen den schlechten Kampfbedingungen. Ist es dem Eindringling gelungen den Piloten auszuschalten geht es wie bei der freundlichen Übernahme weiter. Bei der Feindlichen Übernahme dürfen nur Waffen benutzt werden, die maximal einen Slot benötigen.

### Freundliche Übernahme:

Um den Piloten aus seinen Sitz per „Fallschirm öffnen“ herauszureisen ist ein Wurf nötig. Er ist um 1 erschwert wenn sich die Person nicht im Cockpit befindet (wie bei einer feindlichen Übernahme. Das ganze dauert eine Aktion, während dieser Phase gelten die Scatter Regeln für bewusstlose Piloten.

#### Wurf 7 - Pilot aus dem Cockpit herausreisen

W10 >= 11 - Steady Hand -/+ Mod.

### Suchen

Plot: -

Dauer: Automatisch

Sobald ein Pilot einen Raum mit Geheimtür oder einem Versteck betritt wird ein Wurf gewürfelt. Falls der Pilot das Einbrecher Feat besitzt, wird der Wurf um zwei erleichtert. Sobald der Pilot ein Versteck gefunden hat darf er damit interagieren.

#### Wurf 8 - Suchen

W10 >= 8 + Versteck BTN - Sixth Sense - Mod.

### Verhör

Plot: So

Dauer: min. 2 Runden

Normalerweise dauert ein Verhör sehr lange, doch da Crimson Skies ein Pulp Cosimspiel ist, sollte es den Piloten relativ schnell gelingen Gefangenen Informationen zu entlocken.

### Waffenwechsel

Plot: Automatisch

Dauer: einmal nach jeder Kampfphase.

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Auch für Aktionen und Nahkämpfe gibt es Erfahrungspunkte, sofern man in einer Kampagne spielt. Für die Mission wichtige Aktionen sollten vom Spielleiter durch selbst festgelegte EP belohnt werden. Als Basis für Aktionen mit Basiswert (z.B. Bombe entschärfen) kann man den Basiswert als EP vergeben.

Jeder Gegner den man im Nahkampf besiegt hat, sollte 0-5 EP geben, auch wenn dieser aufgibt. Dies sollte von der Erfahrung des Gegners abhängen. Green - Gegner geben immer 0 EP, da sie Kanonenfutter sind. Seasoned geben 1 EP, Veteran geben 2 EP und richtige Gegner Piloten bzw. Wingman 3-5 EP.

## WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Jeder Pilot darf bis zu 5 Slots an Ausrüstungsgegenstände mit sich führen (inklusive Waffen). Des Weiteren darf jeder Pilot mit hoher Konstitution zusätzliche Slots mit Ausrüstung belegen.

**Tabelle 9 - Bonus Slots für Ausrüstung**

Konstitutions-Wert	Bonus Slots
1-4	+0
5-6	+1
7-8	+2
9	+3
10	+4

Jede Waffe bzw. jeder Gegenstand hat eine Slotzahl. Ist die Slotzahl negativ wird ein Slot benötigt, ist die Zahl positiv gibt der Gegenstand Slots dazu.

### Grundausrüstung

Jeder Pilot, Wingman oder Bordschütze hat eine bestimmte Grundausrüstung, d.h. neben seiner Pilotenkluft hat er einen Fallschirm und eine Standardpistole. Weitere Ausrüstung muss er/sie sich kaufen, bzw. finden. Natürlich belegt auch die Grundausrüstung die entsprechenden Slots (außer Kleidung).

### Waffen

Der Combatmodifier wird zum Angriffswurf der Figur hinzuaddiert. Natürlich sollte klar sein, dass nur der Combatmodifier der aktiven Waffe zum Kampfwert des Piloten dazuaddiert wird. Der Damage wird zum Schadenswurf hinzuaddiert. Ammunition Clip gibt an wie viel Schuss eine Waffe hat bevor sie nachgeladen wird.

Range gibt bei Verwendung der Quadratraster Regeln die Reichweite in Feldern an. Wenn man mit Sektionen spielt kann man nur innerhalb der Sektion angreifen, die Range kann man dann als Quick Draw Bonus für die Angriffsreihenfolge verwenden. Sonderfälle sind bei den einzelnen Waffen beschrieben.

Bei manchen Waffen ist ein Streuschaden angegeben, d.h. mit dieser Waffe kann auf die angegebene Anzahl an Zielen geschossen werden, diese müssen allerdings in maximal 2 benachbarten Feldern stehen. Für jedes Ziel ist ein Trefferwurf nötig und für alle Ziele wird der Schaden getrennt ausgewürfelt. Dabei gilt das für alle Ziele außer dem Hauptziel das Ergebnis des Schadenswurfs halbiert wird, d.h. wenn man mit Wurf und Schadensbonus auf 12 kommt dann sieht man für die Sekundärziele in der Schadenstabelle unter 6 nach.

Man darf beliebig viel Ersatzmunition dabei haben, sofern man über einen Munitionsgürtel verfügt. Die Munition selbst benötigt keine Slots.

### Standard Fliegerpistole

Cost : 50\$  
Slots : -1                      Combatmodifier : +0                      Schaden : +0                      Range: 2  
Ammunition Clip: 20              Cost per Clip: 10\$

*Beschreibung:*

Hat jeder Held immer dabei. Jedoch kann man durchaus die Pistole verlieren und dann muss man eine neue kaufen.

### Bowiemesser

Cost: 30\$  
Slots: -1                      Combatmodifier: +1                      Schaden: +0                      Range: 1  
Ammunition Clip: none              Cost per Clip: none

*Beschreibung:*

Gibt im Nahkampf Quick Draw +1 und kann auch zum durchschneiden eingesetzt werden. Der Quick Draw Bonus und der Range Bonus gelten nicht wenn man mit den Sektionsregeln spielt.

### Colt Peacemaker

Cost: 100\$  
Slots: -1                      Combatmodifier: +1                      Schaden: +1                      Range: 3  
Ammunition Clip: 6              Cost per Clip: 15\$

*Beschreibung:*

### Bärentöter

Cost: 150\$  
Slots: -2                      Combatmodifier: +3                      Schaden: +2                      Range: 4  
Ammunition Clip: 2              Cost per Clip: 10\$

*Beschreibung:*

### Schrotflinte

Cost: 200\$  
Slots: -2                      Combatmodifier: +2                      Schaden: +2                      Range: 3  
Ammunition Clip: 8              Cost per Clip: 30\$

*Beschreibung:*

Streuschaden (2 Ziele)

### Halbautomatik Pistole 0.45

Cost: 200\$  
Slots: -1                      Combatmodifier: +2                      Schaden: +1                      Range: 3  
Ammunition Clip: 15              Cost per Clip: 20\$

*Beschreibung:* keine.



### Abgesägte Schrotflinte

Cost: 220\$  
Slots: -1                      Combatmodifier: +2                      Schaden: +2                      Range: 2  
Ammunition per Clip: 8    Cost per Clip: 30\$

*Beschreibung:*  
Streuschaden (2 Ziele)

### Tommygun

Cost: 500\$  
Slots: -2                      Combatmodifier: +3                      Schaden : +3                      Range: 4  
Ammunition Clip: 3        Cost per Clip: 50\$

*Beschreibung:*  
Streuschaden (3 Ziele)

### Scharfschützengewehr

Cost: 1000\$+  
Slots: -2                      Combatmodifier: 1+(Steady Hand / 2) abrunden                      Schaden: +3  
Range: 5-15  
Ammunition Clip: 4        Cost per Clip: 50\$

*Beschreibung:*  
Kann nicht auf naher Distanz eingesetzt werden. Das Scharfschützengewehr kann nur eingesetzt werden, wenn die Figur in der gleichen Runde keine andere Aktion durchgeführt hat (d.h. auch keine Bewegung und keine automatischen Aktionen). Wenn man mit Sektionen spielt macht diese Waffe nur bedingt Sinn, denn es gibt die Range nicht als Quick Draw Bonus. Dafür hat sie in Außenarealen 2 Hex Reichweite

### Pintlemount Guns

Cost: siehe „Behind the Crimson Veil“  
Slots: kann nicht getragen werden                      Combatmodifier: +3                      Schaden : +4  
Range: 10  
Ammunition Clip: 30        Cost per Clip: siehe „Behind the Crimson Veil“

*Beschreibung:*  
Wie sie die Firebrand hat. Können aber auch auf Plattformen montiert sein. Streuschaden (4 Ziele). Hat in Außenarealen 2 Hex Reichweite.

### Leuchtpistole

Cost: 50\$  
Slots: -1                      Combatmodifier: -                      Schaden : -                      Range: 4  
Ammunition Clip: 2        Cost per Clip: 10\$

*Beschreibung:*  
Kann nicht als Waffe eingesetzt werden sondern nur zum Signal geben oder zum entzünden von Gegenständen.

### Gas-Granate

Cost: 50\$

Slots: -1/2

Combatmodifier: -

Schaden : -

Range: 3

*Beschreibung:*

Erzeugt innerhalb einer Sektion oder eines Raums eine Gaswolke die jede Figur automatisch Schockt. Die Gaswolke verflüchtigt sich aber nach 2 Runden.

### Explosiv-Granate

Cost: 100\$

Slots: -1/2

Combatmodifier: +3

Schaden : +2

Range: 3

*Beschreibung:*

Innerhalb eines Radius von einem Feld, d.h. der Mittelpunkt und die angrenzenden Felder, wird auf alle Figuren ein Angriffswurf gemacht und evtl. Schaden getrennt ausgewürfelt. Gegenstände die innerhalb des Wirkungsbereichs herumliegen sind automatisch zerstört.

### Bombe

#### Ausrüstung

#### Waffenhalter

Cost: 50\$

Slots: -1/2

*Beschreibung:*

Nur wenn man einen Waffenhalter hat darf man mehr als eine Waffe dabei haben.

#### Munitionsgürtel

Cost: 30\$

Slots: -1/2

*Beschreibung:*

Nur wenn man einen Munitionsgürtel dabei hat, darf man Ersatzmunition mitführen. Kann nicht gleichzeitig mit einer Gürteltasche getragen werden.

#### Schwimmweste

Cost:

Slots:

*Beschreibung:*

### **Gasmaske**

*Cost:* 80\$  
*Slots:* -1

*Beschreibung:*  
Schützt vor den Auswirkungen von Gasgranaten und anderen Gasangriffen.

### **Fallschirm**

*Cost:* 100\$  
*Slots:* -2

*Beschreibung:*  
Zwar hat jeder Pilot zu Beginn einen Fallschirm dabei, dieser kann jedoch beim Abspringen über schwierigem Terrain mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit kaputt gehen und muss deshalb nachgekauft werden. Kann nicht gleichzeitig mit einem Boarding Harness, Rucksack oder Rocketbackpack getragen werden.

### **Fernglas**

*Cost:*  
*Slots:*  
*Beschreibung:*

### **Erste-Hilfe-Kasten**

*Cost:* 100\$  
*Slots:* -1

*Beschreibung:*  
Heilt 3 Konstitutions-Punkte an Schaden. Kann nicht während des Fluges eingesetzt werden.

### **Dietriche**

*Cost:* 60\$  
*Slots:* -1/2

*Beschreibung:*  
Gibt einen Bonus von +2 auf Schlösser öffnen und Safeknacken.

### **Kugelsichere Weste**

*Cost:* 500\$  
*Slots:* -1

*Beschreibung:*  
Reduziert den erhaltenen Schaden um einen Punkt, ist jedoch nach 5 Treffern unbrauchbar. Gibt einen Malus von -1 auf Quick Draw.

## Helm

*Cost:*

*Slots:*

*Beschreibung:*

## Schweizer Taschenmesser

*Cost:* 50\$

*Slots:* -1/2

*Beschreibung:*

Gibt einen Bonus von +1 auf Schlösser öffnen, Safeknacken und Bomben entschärfen.

Nicht kumulativ mit Dietrichen und Bombenentschärfungsset.

## Gürteltasche

*Cost:* 100\$

*Slots:* +1

*Beschreibung:*

Kann nicht in Verbindung mit einem Munitionsgürtel getragen werden.

## Rucksack

*Cost:* 200\$

*Slots:* +2

*Beschreibung:*

Kann nicht gleichzeitig mit einem Fallschirm, Boarding Harness oder Rocketbackpack getragen werden. Gibt einen Malus auf Natural Touch von -1.

## Bombenentschärfungsset

*Cost:* 60\$

*Slots:* -1

*Beschreibung:* Gibt einen Bonus von +3 auf Bomben entschärfen.

## Boarding Harness

*Cost:* 1200\$

*Slots:* -2

*Beschreibung:*

Gurtsystem mit Magnetischem Enterhaken. Das Gurtsystem ist wie bei einem Fallschirm. Der Harness besitzt eine Handarmbrust zum abfeuern des Magnethakens. Außerdem hat er mehrere Karabinerhaken um sich an Stahlseilen einhaken zu können. Funktioniert wie das Airborne Feat, also gibt auch +2 auf das Abspringen etc. Kann nur eingesetzt werden wenn metallische Oberflächen vorhanden sind. Kann nicht gleichzeitig mit einem Fallschirm, Rucksack oder Rocketbackpack getragen werden.



Erweiterung:  
Pilotenasse und Pistoleeros

### **Rocketbackpack**

Cost: Nicht käuflich erwerbbar  
Slots: -3

Beschreibung:

Kann nicht gleichzeitig mit einem Boarding Harness, Rucksack oder Fallschirm getragen werden.

## FEATS UND AUSRÜSTUNG BEKANNTER PILOTEN

Nathan Zackery  
Feats: Frauenheld, Kunstflieger Lvl 2  
Ausrüstung:

Black Swan

Genghis Khan

Justin „Battleaxe“ Peroit

Paladin Blake

## ARCHETYPEN FUER NPCS

**Tabelle 10 - Beispielwerte für NPCs**

NPC	NT	SS	DE	SH	CO	QD
Actor					2	
Adventurer					3	
Child					1	
Damsel in Distress					2	
Dazzling Socialite					3	
Evil Genius					5	
Evil Maverick					5	
Femme Fatale					3	
Inventor					2	
Leading Lady					3	
Leading Man					3	
Mad Scientist					3	
Mechanic					3	
Millionaire					3	
Passenger					2	
Scientist					2	
Starlet					2	
Zeppelin Sailor					3	



Erweiterung:  
Pilotenasse und Pistoleeros

## PROTOTYPEN



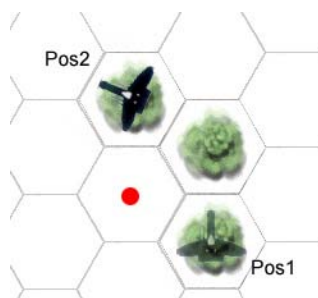
## NEUE RAKETENENTWICKLUNGEN

Im Jahr 1938 gibt es 2 neue Raketentypen, die wir aus dem PC Spiel Crimson Skies übernommen haben, die Rauchrakete und die Vakuumrakete. 1937 wurden diese Raketen entwickelt und können auch schon als Prototypen in Szenarios gestohlen werden, nicht aber gekauft. Neben den Prototypen sind hier noch weitere Raketen und Gerätschaften zu finden, darunter auch mit Ergänzungen versehene Bewaffnungen aus dem „National Air Races“ Buch von Jason Tudor.

### Die Rauchrakete

(Abkürzung: „SmR“ Smokerocket)  
Zu kaufen ab 1938

Eine Rauchrakete wird nicht abgeschossen, sondern nur ausgelöst. Eine Rauchrakete benötigt einen Raketenslot, hat aber 2 Ladungen. Die Auslösevorrichtung mit 2 Ladungen kostet 400 Dollar das nachfüllen pro Ladung kostet 100 Dollar. Der Effekt tritt am Ende der Bewegungsrunde ein und muß im Plot angegeben werden (z.B. „SmR“, für Smoke Rocket.), ähnlich wie bei den Luftminen. Anschließend werden vom Feld in dem der Flieger zu Beginn seiner Bewegungsphase stand bis hin zu seinem aktuellen Feld Rauchmarker auf den Spielplan gelegt (auch in alle Felder die in direkter Linie dazwischen sind, natürlich um Hindernisse herum).



#### Beispiel:

Im hier gezeigten Beispiel fliegt der Pilot von Position 1 zu Position 2 und hat beim Plotten seines Zuges eine Rauchrakete gezündet. Dadurch werden alle Felder seiner Bewegung mit Rauchmarken belegt.

Alle Flieger außer dem Piloten, der die Rakete gezündet hat, die sich auf einem Rauchmarker Feld befinden, können nicht mehr Tailen und somit den Flieger verfolgen und müssen zusätzlich einen Shockroll machen. Falls Flieger die nur angrenzend zu einem Rauchfeld stehen und den Flieger, der die Rauchrakete aktiviert hat tailen, bekommen diese den Rauchbonus fürs Tailen gutgeschrieben, weil sie durch die Spur des Rauchs die Flugrichtung besser erraten können.

## Die Vakuumrakete

(Abkürzung: „VR“ Vacuumrocket)  
Zu kaufen ab 1938

Die Vakuumrakete erzeugt eigentlich kein wirkliches Vakuum, sondern entzieht nur durch eine chemische Reaktion der Luft den Sauerstoff, was zur Folge hat, dass der Motor abgewürgt wird.

Die Vakuumrakete nimmt einen halben Raketenslot im Flugzeug ein und kostet 275 Dollar. Eine Vakuumrakete kann 7 Felder weit geschossen werden und wirkt sich im Hex des Zielfeldes aus. Flieger die von einer Vakuumrakete getroffen werden können in den nächsten 2 Zügen nicht beschleunigen und muss in der nächsten Runde eine Stufe langsamer fliegen. D.h. es kann auch kein Nitro eingesetzt werden. Außerdem darf er keine Manöver fliegen die 2G oder mehr Belastung haben. Ist der Flieger über Maximalgeschwindigkeit geflogen, so hat der in der nächsten Runde

**Max. Geschw. – 1** oder niedriger.

### **Schnellstart des Motors:**

Ein Pilot dessen Motor durch eine Vakuumrakete aus geht, kann einen Schnellstart versuchen, d.h. er kann nicht gleichzeitig feuern oder entjammen. Hierzu muss er einen Wurf auf W10 ablegen und über oder gleich **10 – Naturtalent** kommen. Gelingt der Wurf so nimmt der Flieger nur einen Stressschaden am vorderen Rumpf.

### **Geschwindigkeit sinkt auf oder unter Null:**

Sollte der Flieger durch das Verlangsamen unter Null kommen und der Schnellstart gelingt nicht, und der Flieger befindet sich auf einem Hindernisfeld (grün, gelb, rot oder durchfliegbares Hindernis) so stürzt er ab.

Wird die Geschwindigkeit auf Null reduziert muß der Flieger einen Stallwurf ablegen, solange die Wirkung anhält und sofern kein Schnellstart gelingt.

### **Vakuum und Flaks:**

Vakuumraketen entfalten zeitgleich mit den Flaks ihre Wirkung. Befinden sich Flaks und Vakuumraketen im selben Feld und gehen werden nach derselben Bewegungsphase aktiv so erlischt die Flak, d.h. man kann mit Vakuumraketen auch Flaks neutralisieren. Gleiches gilt auch für Luftminen.

## Netzharpunenrakete

(Abkürzung: „WR“ Webrocket, Spinnennetzrakete)  
Zu kaufen ab 1937

Die Netzharpunenrakete ist eine modifizierte Harpunenrakete, die statt eines Verankerungsmechanismus ein Stahlnetz auswirft. Das Stahlnetz ist besonders feinmaschig und mit einem klebrigen Harz überzogen. Entwickelt wurde die Rakete ursprünglich um Treibgut mit Fliegern aus dem Meer zu fischen zu können. Sie wird aber auch mittlerweile von Piraten verwendet um lose Fracht zu stehlen, die nicht in Frachtcontainern abgepackt wurde.

Die Netzharpunenrakete hat wie die normale Harpunenrakete einen extra Malus von 1 auf den Trefferwurf. Sie benötigt einen Rockethardpoint und kostet 275 Dollar. Ansonsten gelten die gleichen Regeln zum aufnehmen von Fracht wie bei der Harpunenrakete.

## Bremsschirmrakete

(Abkürzung: „DC“ Drodgue Chutes)  
Zu kaufen ab 1934

Die Bremsschirmrakete ist eine Entwicklung die sich bei Luftrennen durchgesetzt hat. Nach einem gelungenen Treffer verankert die Rakete im Ziel und lässt einen kleinen Fallschirm aufklappen. Da die Bremsfallschirme sehr klein sind und für Rennflieger entwickelt wurden, wirkt **diese Rakete nur bei Flugzeugen, die eine Basiszahl von 7 oder mehr haben**. Diese Flieger können nächste Runde nur eine maximale Geschwindigkeit von 1 fliegen. Bei 2 oder mehr Bremsschirmen muss der Pilot in der nächsten Runde noch zusätzlich einen Stallwurf ablegen. Nach einer Runde fallen die Bremsschirme automatisch wieder ab.

Bremsschirmraketen benötigen einen Raketenslot und kosten 150 Dollar.

Weitere Informationen sind im „National Air Races“ Buch Seite 42ff zu finden.

## Öl - Sprüher

(Abkürzung: „OS“ Rear Oil Sprayer)  
Zu kaufen ab 1935

Mit dem Ölsprüher kann der Pilot eine ölig, klebrige Flüssigkeit auf seinen Verfolger sprühen und ihm so die Sicht rauben und evtl. sogar die Motorleistung reduzieren. Regeltechnisch bedeutet das, der Verfolger würfelt mit W10/2, dies ist dann die Maximalgeschwindigkeit, die er für die nächsten W6/2 Runden fliegen darf. Außerdem darf er, solange die Wirkung anhält nur Geradeausmanöver fliegen. Leider hat **der Ölsprüher nur eine Reichweite von 3 Hexfeldern** nach hinten, weswegen er sich nur bei Luftrennen richtig durchgesetzt hat.

Der Sprüher kostet pro Anwendung 100 Dollar und benötigt einen Raketenslot am Flieger.

Weitere Informationen sind im „National Air Races“ Buch Seite 42ff zu finden.

## Leichte Luftmine

(Abkürzung: „LM“ Light Aerial Mine)  
Zu kaufen ab 1935

Da bei den Luftrennen Luftminen und Flaks als Flugzeugbewaffnung verboten sind, wurde die Leichte Luftmine entwickelt. Diese funktioniert wie die normale Luftmine, nur wirkt sie sich nur im Abwurfhex aus und macht schaden wie Cal. 40 AP Munition.

Die Minen kosten 65 Dollar pro Stück und benötigen einen halben Raketenslot.

Weitere Informationen sind im „National Air Races“ Buch Seite 42ff zu finden.

## Airrace Harpunenraketen

(Abkürzung: „AHP“ Airrace Harpoon Rocket)  
 Zu kaufen ab 1936

Die Airrace Harpunenraketen haben in Luftrennen 2 Einsatzmöglichkeiten, zum einen kann man einen Gegner damit ausbremsen, zum anderen kann man die Rakete dazu nutzen mit hoher Geschwindigkeit enge Kurven zu fliegen. Das 2. Anwendungsgebiet kann auch in Luftkämpfen ein nützliches Hilfsmittel sein.

Die Airrace Harpunenrakete kostet 250 Dollar und benötigt einen Raketenslot.

### Abschleppen:

Um sich von einem Gegner abschleppen zu lassen, muss dessen Flugzeug eine kleinere oder die gleiche Basiszahl haben wie der eigene Flieger. Ist dies nicht der Fall, wird die Harpunenhalterung herausgerissen und der Flieger, der die Harpune abgefeuert hat, bekommt einen Flakschaden an der Front des Flügels, wo die Harpune befestigt war.

Um einen Flieger zu treffen muß ein Wurf auf Folgende Formel gelingen:

**Basiszahl von 16 (Manöver) + Basiszahl Flugzeug + Entfernung (max. 4) + Schock Mod. - Sechster Sinn - Naturtalent**

Anschließen wird nach dieser abgeänderten Tabelle verfahren:

Würfelergebnis – Errechneter Wert	Effekt: Getroffener Flieger	Effekt: Schütze
-3 oder kleiner	keiner	Die Harpune wird aus der Verankerung gerissen und der Flieger bekommt einen Flakschaden am Flügel
-2 bis -1	keiner	keiner
0	Der Flieger wird um 1 abgebremst	keiner
+1 oder mehr	Der Flieger wird um 2 abgebremst	Der Flieger wird um 1 beschleunigt.

### „Whiparound“ Manöver:

Dieses Manöver dient dazu mit hoher Geschwindigkeit um ein Hindernis herumzufliegen oder eine Kehrtwende zu machen. Dazu muss eine Harpune einen festen Ankerpunkt erwischen der maximal 4 Felder vom Flieger entfernt sein darf. Anschließend muss der folgende Basiswert für das Manöver berechnet werden:

**Basiszahl 23 (Manöver) + Entfernung (max. 4) + Schock Mod. – Sechster Sinn – Naturtalent – Ruhige Hand**

Anschließend wird der Wurf anhand dieser Tabelle ausgewertet:

Würfelergebnis – Errechneter Wert	Effekt
- 6 oder kleiner	Der Flieger fliegt 3 Hex geradeaus und macht anschließend ein Random Movement und bekommt 2 Flakschäden vorne auf den äußeren Flügel
-5 bis – 3	Die Bewegung ändert sich nicht, aber der Flieger bekommt einen Flakschaden vorne auf den äußeren Flügel
-2 bis –1	Nichts passiert (Normale Bewegung)
0	Der Flieger kann ein Hex weiter fliegen. (1 EP)
+1 bis +2	Der Flieger kann 2 Hex weiter fliegen und bekommt einen Stressschaden am äußeren Flügel (3 EP)
+3 oder mehr	Der Flieger kann 3 Hex weiter fliegen und bekommt 2 Stressschäden am äußeren Flügel (5 EP)

Das „Whiparound“ Manöver ist nur mit Fliegern mit eine G-Belastbarkeit von 3 oder mehr möglich und der Flieger kann sich nur seine Maximalgeschwindigkeit in Feldern bewegen. Des weiteren kann dieses Manöver nicht mit Hubschraubern durchgeführt werden.

Die Erfahrungspunkte für gelungene „Whiparound“ Manöver werden nur einmal pro Mission gegeben (das beste gelungene Manöver zählt).

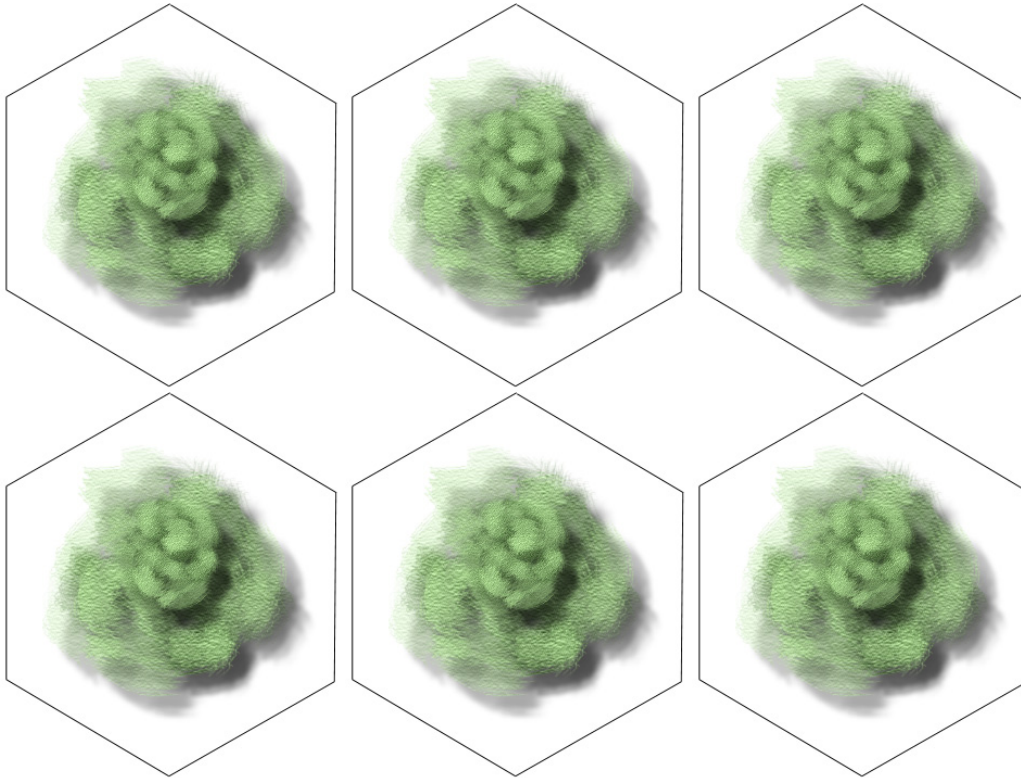
Bei beiden Formeln (Abschleppen / „Whiparound“) gilt noch der Modifikator von +1 für Raketen und den zusätzlichen +1 für Harpunen.

**Beispiele für Mögliche „Whiparounds“:**

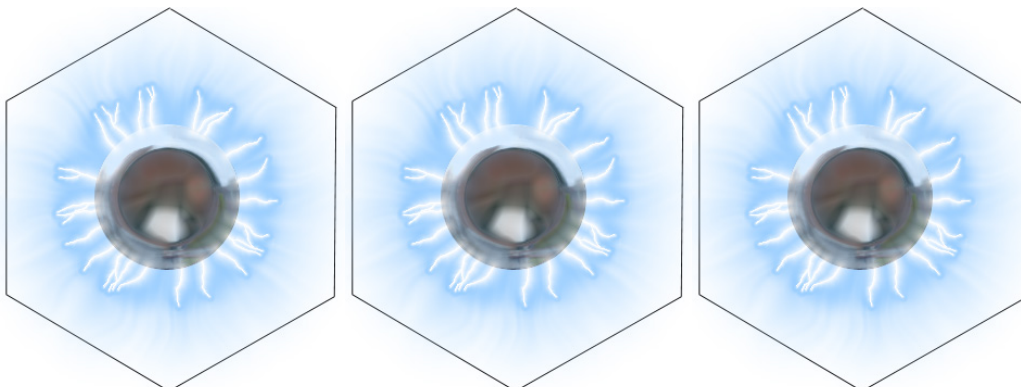
Weitere Informationen sind im „National Air Races“ Buch Seite 42ff zu finden.

# ANHANG

Counter: Rauchrakete



Counter: Vakuumrakete



## Plotkürzel für Aktionen am Boden

<b>Go</b>	Bewegung (zu Fuß gibt es kein Facing und keine Richtung)
<b>Dr</b> + Richtung (facing) und Geschwindigkeit	Fahrzeug fahren
<b>So</b>	Sonderaktionen
<b>DF</b>	Defuse Bomb
<b>PL</b>	Pick Lock

## Tabellen- und Aktionsindex

Autoren:  
Michi Orova, Frank Guthmann, Herbert Veitengruber

Playtesting, Ideen und Co-Authoring:  
Daniel Kinzer, Andreas Nutz, Michael von Berg, Dominic Krautwurst