

"helden der Lüfte"-Anleitung

HEROISCHE LUFTKÄMPFE IN DER WELT DER THYRIA STEAMFANTASY V2.5

Spielablauf:

1. Initiativephase, 2. Manöverphase, 3. Bewegungsphase, 4. Schußphase, 5. Auswertungsphase

1. Initiativephase:

Am Anfang jeder Runde würfelt jeder Pilot seine Initiative (W10 + Initiative-Fertigkeit). Diese legt die Bewegungs- und Schußreihenfolge fest.

2. Manöverphase:

Nach der Initiativephase legt jeder Pilot verdeckt seinen Manöver-Counter für diese Runde. Es kann nie mehr als ein Manöver ausgeführt werden! Nachdem alle Piloten ihre Manöver gelegt haben, werden diese aufgedeckt. (Der Pilot mit der höchsten Initiative kann sein Manöver noch einmal auswechseln. Sollten mehrere Piloten die höchste Initiative haben wechselt keiner seine Manöver aus.)

3. Bewegungsphase:

Nun bewegen sich alle Flieger, begonnen mit der niedrigsten Initiative, entsprechend ihrer Manöver. Für blaue Manöver wird nun ein Pilotenwurf vor der Bewegung nötig, um zu sehen, ob der Flieger ins Trudeln gerät.

Flieger die einen anderen in Heck haben müssen sich immer vor dem Hintermann bewegen, auch wenn sie eine höhere Initiative haben.

Bewegt wird der Flieger mit Lineal und Manöverscheibe.

Beschleunigt oder abgebremst kann der Flieger nur mit dem Manöver "Vorwärts" werden. Es gilt: Der Flieger kann seine Beschleunigungsrate beschleunigen *oder* bis zu seiner doppelten Beschleunigungsrate abbremsen. Die Mindestgeschwindigkeit beträgt immer 5cm, da darunter der Flieger automatisch ins trudeln gerät.

Will der Pilot eine beschädigte Maschine zu Leistungen über ihren Status bringen (schneller fliegen als Motorschaden erlaubt, weiter drehen als Leitwerkschaden erlaubt u.s.w.), dann muß der Pilot einen Redliningtest ablegen. Bleibt er bei einem Wurf mit W10 unter dem Redliningwert kann er die Bewegung wie geplant durchführen. Wenn nicht erhält die entsprechend beschädigte Zone noch einen *zusätzlichen* Schadenspunkt.

4. Schußphase:

In der Schußphase kann jeder Pilot entsprechend der Initiative seine Waffen abfeuern. Die höchste Initiative schießt *zuerst*. Pro Waffeneintrag / Bombeneintrag kann der Pilot einmal schießen und / oder Bomben abwerfen. Gewürfelt wird mit W10. Ist der Wert innerhalb der Eintragswerte +/- den Bordschützenbonus (kurz, mittel, u.s.w.) dann trifft die Waffe mit dem angegebenen Schaden. Der *maximale* Schaden, auch und gerade mit Schützenbonus, ist immer nur der höchste angegebene Wert. Schützenasse treffen besser, aber nicht mit mehr Schaden als über diese Entfernung möglich wäre. Raketen, weil un gelenkt und nur geradeaus schießend, haben beim Trefferwurf *keinen* Schützenbonus. Bomben können nicht mit blauen Manövern abgeworfen werden. Manche Manöver sind einfach zu wild um Bomben abzuwerfen. Schon mal während eines Loopings Bomben abgeworfen?

5. Auswertungsphase:

In dieser Phase wird ausgewertet wo ein Flieger getroffen wurde, wohin er trudelt und ob ein Pilot einen Absturz überlebt.

Trefferzonenbestimmung:

Würfel mit einem W10 die Trefferzone des Fliegers aus. Ziehe danach den Soakwert vom erhaltenen Schaden ab und übertrage den "gesoakten" Schaden in die Soak-Box. Der restliche Schaden geht nun auf die Schadensbox der Sektion. Ist eine Trefferzone komplett ausgestrichen und erhält noch einen oder mehr Schadenspunkte ist sie zerstört und der Flieger stürzt ab.

Trudeln:

Trudeln ist die "Lieblingsbeschäftigung" vieler Piloten. Bei jedem gescheiterten Pilotenwurf gerät der Flieger ins Trudeln. Der Flieger trudelt nun zufällig im Kreis umher. Richtung: W10 * 36 in Grad.

Während des Trudelns kann der Pilot *nicht* schießen. Um aus dem Trudeln herauszu-kommen, kann der Pilot in der nächsten Runde einen Pilotenwurf machen. Schafft er dies, ist das Trudeln beendet und er kann sich in der nächsten Runde wieder dem Kampf anschließen.

Ein Pilot hat nur *zwei* Runden Zeit aus dem Trudeln herauszukommen. Schafft er dies nicht, macht er eine Bruchlandung und überlebt nur mit einem Pilotenwurf / 2.

Erschaffung von Piloten:

Zur Erschaffung eines Piloten bekommt ihr 15 Punkte die ihr auf die drei Fähigkeiten Pilot, Bordschütze und Initiative verteilen könnt. Nur noch einen schmissigen Namen für euer Fliegerass und los geht's !!!

Solltet ihr ein Flugzeug mit mehr als einem Besatzungsmitglied spielen bekommt ihr für jedes weitere Crewmitglied 5 Punkte in den Crewpool aus dem ihr euch *zwei* oder *mehr* Piloten/Bordschützen/Beobachter macht.

Vom "Rookie" zum "Fliegerass":

Für jede erfüllte Mission und jeden Abschluß gibt es einen Erfahrungspunkt (EP). Diese kann man zur Steigerung der Fähigkeiten verwenden oder sparen um eine der "Spezial-fähigkeiten" zu erwerben.

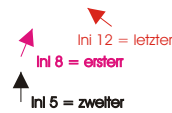
Um eine Fähigkeit zu steigern, verwendet man einen EP für einen Wurf auf die zu steigernde Fertigkeit. Liegt der Wurf über der Fertigkeit steigt diese um einen Punkt.

Pilotenwerte und ihre Einstufungen:

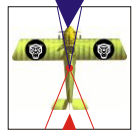
Initiative:
 0 : "Sitting-Duck" ("Da waren Flugzeuge???)
 1-3 : Rookie ("Die sind zu schnell vorbei!")
 4-6 : Veteran ("Wer zuerst schießt lacht zuletzt!")
 7-10 : Fliegerass ("Ich wusste zu seinem Pech in welche Richtung er wollte...")

Pilot:
 0 : Bruchpiloten aller Art ("Ehrlich es lag an der Maschine...")
 1-3 : Rookie ("ICH HABE DEN LOOPING GESCHAFFT!!! Warum stottert jetzt der Motor???)
 4-6 : Veteran ("Also den Looping, bei dem der Rookie abgestürzt ist, hätte ich schon geschafft...")
 7-10 : Fliegerass ("Klar. Wieviele Loopings hintereinander?")

Bordschütze:
 0 : Indiana Jones Senior ("Sohn, ich glaube wir haben ein Problem...")
 1-3 : Rookie ("Melde gehorsamst, alle Munition verschossen und keinen Abschluß!")
 4-6 : Veteran ("Melde gehorsamst, alle Munition verschossen und zwei Abschüsse!")
 7-10 : Fliegerass ("Melde gehorsamst, alle Munition verschossen. Habe bei zehn Ab-schüssen aufgehört zu zählen...")



Feuerbereich



Heckbereich

Redlining (1-5)

In diesem Bereich mit W10 kann Leitwerkschaden 1 Punkt

getroffen bei Leitwerk (5):



Schadenspunkt

Treffersbonus für gute Schützenwerte	
Wert	Bonus
0	-3
1-3	0
4-6	1
7-8	2
9	3
10	4

- Anmerkungen zum Schluß:
 1. Das Spiel versucht nicht sonderlich akkurat und realistisch zu sein. Es soll nur das Gefühl eines echten Dogfights herüberkommen.
 Wichtig ist hierbei die rollenspielerische Einbindung. Erzählt euch also gegenseitig was ihr tut und was im Luftraum der Ehre so passiert.
 2. Benutzt euren GESUNDEN MENSCHENVERSTAND.
 Im Zweifelsfall werft eine Münze darum, wer recht bekommt. Klärt Regelfragen erst nach dem Spiel.