

CHEATSHEET: RAUMKAMPF

Eine Spielhilfe für Starslayers

Inhaltsverzeichnis

Raumkampf.....	2
Distanzen.....	2
Psisprung.....	2
Dogfight-Ablauf.....	2
Unterschiedl. GKL.....	2
Angriffe.....	2
Schilde & Abwehr.....	2
Raketen.....	3
Hindernisse.....	3
Ziele im Visier.....	3
Kritischer Schaden.....	3
Manöver.....	4
Talente.....	4

Cheatsheet: Raumkampf © 2015 Friedemann Schneider



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers.
Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.
<http://www.starslayers.de>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

RAUMKAMPF

DISTANZEN

Clicks	Beschreibung
0	Dogfight, direkter Kontakt
1	In Sichtweite
2	Fast außer Sicht
3	Außer Sicht, aber auf Scannern
4+	Entkommen, geflüchtet

ANFANGSDISTANZEN

Umstand	Distanz
Aufgelauert	0+ Clicks
Gegenkurs	2 Clicks
Eingeholt	3 Clicks
Psisprung (W20)	1-5: 0 Clicks 6-10: 1 Click 11-15: 2 Clicks 16-20: 3 Clicks
Zufällig	2-3 Clicks

DISTANZKAMPF

Distanzkampf ist ab 3 Clicks möglich. Angriffswerte werden modifiziert:

Distanz	Angriffswert
0 Clicks	100%
1 Clicks	50%
2 Clicks	25%
3+ Clicks	0%

BEWEGUNGSSAKTIONEN

Annähern: Schiffe fliegen aufeinander zu; keine Proben nötig; Distanz -2 Clicks in Folgerunde

Fliehen: vgl. Manöver *Fliehen*

Verfolgen: vgl. Manöver *Verfolgen*

PSISPRUNG

Sprungberechnung dauert solange bis Schwellwert berechnet wurde. Berechnung mit **Autopilotprobe** pro Runde, unterstützt durch Talent *Sternennavigator*. **Flucht** mit Psisprung erlaubt, falls keine Kursänderungen (Dogfight) während Berechnung erfolgt.

Sprungziel	Schwellwert
Im selben System	20
Interstellar	25
Interstellar mit Psipfad	30
Aktuelle Sternenkarten	-5

DOGFIIGHT-ABLAUF

1. SCHILDE AUFLADEN

Reduzierte Schilde werden durch Schildgeneratoren (+PE) aufgeladen.

2. DOGFIIGHT-PROBE

Dogfight-Probe bestimmt Jäger und Gejagte:

GEI + GE + Steuern + Wendigkeit

Bei **Misserfolg** kein Manöver erlaubt. Bei **Patzern** kein Manöver erlaubt und zusätzlich Waffensysteme -2. Bei **Gleichstand** sofort aktionsfrei Manöver-Proben, sonst **Kollision** pro Misserfolg an allen Schiffen und kein Manöver mehr erlaubt.

3. RAKETEN IM ANFLUG

Dogfight-Probe für anfliegende Raketen. Ziel wird getroffen, wenn:

Dogfight (Rakete) >= Dogfight (Ziel)

4. HINDERNISSE

Eine Kollision am Ende der Runde droht, falls HW-Probe gleiches Ergebnis wie Dogfight-Proben.

5. INITIATIVE

Initiative aller Beteiligten bestimmen.

6. MANÖVER & AKTIONEN

Aktionen und Angriffe werden gemäß Initiativreihenfolge durchgeführt.

Piloten am Steuer dürfen **eine Aktion** und einen **aktionsfreien Angriff** mit Buggeschützen auf Ziele im Bugvisier durchführen, unabhängig vom Ausgang der Dogfight-Probe. Bei **erfolgreicher Dogfight-Probe** können **Manöver** anstelle von anderen Aktionen durchgeführt werden.

7. RAKETENEINSCHLAG UND KOLLISIONEN

Treffende Raketen explodieren jetzt und Kollisionen mit Hindernissen finden jetzt statt.

UNTERSCHIEDL. GKL

Unterschiedliche GKL wirkt bei Schaden, Abwehr und Kollisionen.

Unterschied pro Klasse	
Kleiner	Schaden und Hüllenpanzer -5
Größer	Schaden und Hüllenpanzer +5

ANGRIFFE

ANGRIFFSPROBE

Piloten am Steuer dürfen **aktionsfrei** zum Zeitpunkt ihrer Initiative einen Angriff auf Ziele im Bugvisier mit **Buggeschütz** ausführen, **egal** ob Manöver oder Dogfight erfolgen oder erfolgreich waren. **Bordschützen** brauchen eine **Aktion**.

GEI + GE + Waffensystem + Bordschütze

Bei **Patzern** im Gefecht ist ein Geschütz 1, 2, 4, 8, usw. Runden nicht einsetzbar wegen Überhitzung.

GEZIELTE ANGRIFFE

Wähle kritischen Schaden mit Mod. für Angriffsprobe aus Tabelle. Wenn Angriff Strukturschaden erzeugt, dann tritt zusätzlich gewählter kritischer Schaden ein.

SCHILDE & ABWEHR

SCHILDE

Reduzieren ankommenden Schaden; keine Probe nötig. Die Schilde fallen aus, wenn Schildwert auf 0.

SCHILDGENERATOR

Lädt Schilde jede Runde die Schilde um Probenergebnis (PW: Schildgenerator) wieder auf.

SCHILDE REAKTIVIEREN

Ausgefallene Schilde müssen reaktiviert werden mit Aktion und Probe:

GEI + VE + Schildtechnik + Steuern

Reaktivierte Schilde sind in Folgerunde wieder aktiv und laden auf.

HÜLLENPANZER

Hält Schaden von Struktur ab; Abwehrprobe reduziert Schaden um Probenergebnis.

Bei **Misserfolg** Kritischer Schaden.

STRUKTUR

Struktur wird durch Schaden reduziert. Schiffszerstörung tritt ein, falls Struktur auf 0.

KOLLISIONEN

Eine Kollision erzeugt zufälligen kritischen Schaden und 1W20 nicht abwehrbaren Strukturschaden (modifiziert um GKL).

RAKETEN

ABSCHUSS

Mit **Aktion probenfrei** eine Rakete pro Raketenschacht auf Ziel im Bugvisier in Distanz 3 Clicks oder weniger abschießen.

Raketenwerte		
Struktur		1
Hüllenpanzer		10
Schaden		2W20
Typ	Lenkenergie	Dogfight
Standard	1 Runde	20
Lenk A	2 Runden	20
Lenk B	3 Runden	20
Lenk C	2 Runden	25
Lenk D	2 Runden	30

GEGENMASSNAHMEN

Maßnahme	Aktion
Ausweichen	Manöver: <i>Abschütteln</i>
Abschießen	Angriff -4 & Schaden
Flares	Dogfight -W20/2 für alle jagenden Raketen
Täuschkörper (Dogfight: 25)	Zerstört, falls Dogfight > Dogfight (Rakete)

Flares und Täuschkörper werden mit einer **Aktion probenfrei** aus einem Raketen-schacht abgeschossen.

HINDERNISSE

Für eine Umgebung wird eine Anzahl **HW W20** gewürfelt. Wenn Ergebnisse mit Dogfight-Ergebnissen übereinstimmen, drohen **Kollisionen**.

Umgebung	HW
Asteroiden (groß, langsam)	1
Asteroiden (klein, schnell)	2-4
enge Canyonschlucht	2
Mitten in Raumschlacht	1
Reaktorschacht	2
Schwebende Felsbrocken	1
Trümmerfeld im Weltraum	2
Zwischen Wolkenkratzern	1

AUSWEICHEN

Mit dem Manöver *Abschütteln* kann Hindernissen ausgewichen und eine Kollision vermieden werden.

ZIELE IM VISIER

Welche Geschütze eingesetzt werden können ist abhängig von Position des Ziels und ausgeführte Manöver zum Zeitpunkt der jeweiligen Initiative.

Distanzaktion	Bug	Seite	Heck	360°
Annähern	Ja	--	--	Ja
Fliehen	--	--	Ja	Ja
Verfolgen	Ja	--	--	Ja
Im Dogfight	Bug	Seite	Heck	360°
Als Jäger	Ja	--	--	Ja
Als Gejagter	--	--	Ja	Ja
Stationäres Ziel	Ja	Ja	Ja	Ja
Nach Manöver	Bug	Seite	Heck	360°
Abtauchen	--	--	--	--
Aufschliessen	Ja	Ja	--	Ja
Fliehen	--	--	Ja	Ja
Kehrtwende	Ja	--	--	Ja
Looping	Ja	--	Ja	Ja
Rammen	--	--	--	--
Weiter Bogen	Ja	Ja	--	Ja

KRITISCHER SCHADEN

Kritischer Schaden entsteht durch Kollisionen, gezielte Angriffe, Angriff-Immersiege oder misslungene Hüllenpanzerung-Proben.

W20	Schaden	Effekt	Mod.
1	Glück gehabt	Keiner	n/a
2	Kommunikation	Keine Scanner und Funk	-8
3	Frachtraum	Struktur -W20/2; -W20% Ladung	-4
4	Treibstoffleck	-1 TE pro Stunde	-8
5	Hüllenpanzer	-W20/2 Hüllenpanzer	n/a
6	Lebenserhaltung	Null-G; 2W20oh noch Luft	-4
7	Schildgenerator	-2 Schildgenerator	-4
8	Steuerung	-1 Wendigkeit	-4
9	Antrieb	-1 Wendigkeit; -2 Geschwindigkeit	-2
10	Navigationscomputer	Psisprünge nicht möglich	n/a
11	Waffensysteme	-1 Waffensysteme	-8
12	Scanner zerstört	Zufälliger Scanner zerstört	n/a
13	Bordgeschütz	Zufälliges Bordgeschütz zerstört	-8
14	Raketenschacht	Zufälliger Raketenschacht zerstört	-8
15	Sauerstoffleck	2W20oh noch Luft	-8
16	Steuerung, schwer	-2 Wendigkeit	-8
17	Antrieb, schwer	-2 Wendigkeit; -4 Geschwindigkeit	-4
18	Schildgenerator, schwer	-4 Schildgenerator	-8
19	Psimolekulator	Psisprünge nicht möglich	n/a
20	Fataler Treffer	5 weitere Schäden oder BOOM!	n/a

MANÖVER

Manöver können geflogen werden, falls Dogfight-Probe erfolgreich war. Manöver werden mit Probe auf **GEI + GE + Steuern + Wendigkeit** ausgeführt. Jäger dürfen Manöver durch Abwartehandlung aufschieben.

Name	G	J	R	Probe	Mod.	Effekt
Abschütteln	Ja	–	–	Manöver	-2 pro Jäger	G gilt nicht mehr als Ziel für Jäger; Ausweichen von Raketen oder Hindernissen
Abtauchen	Ja	Ja	–	Manöver	-6 für Gejagte	Versteckt in Asteroidenfeld o.ä.; Wiederentdeckung durch Jäger aktionsfrei mittels Bemerk-Probe
Aufschließen	–	Ja	Ja	Manöver		Nur falls Geschwindigkeit höher als Ziel; Geschütze einer Seite zusätzlich einsetzbar
Dranbleiben	–	Ja	–	Manöver		Dogfight +4 gegen einen derzeitige Gejagten in Folgerunde
Eindecken	Ja	Ja	Ja	Manöver		Angriff (-2 pro Ziel) auf benachbarte stationäre Ziele GKL B oder kleiner; alle Ziele erhalten Schaden
Fassrolle	Ja	Ja	–	Manöver	-2	Schilde, Hüllenpanzer und Waffensysteme +2 bis Ende der Runde
Festschießen	–	Ja	–	Manöver		Angriff +1 mit Buggeschütz gegen einen Gejagten; sammelbar bis +5
Fieser Trick	Ja	–	–	Manöver	-2 pro Jäger	Zwingt Jäger oder Rakete zu Kollision mit anderen oder Hindernissen; Piloten dürfen aktionsfrei Bemerk-Probe ablegen, um Kollision zu vermeiden
Fliehen	Ja	Ja	Ja	Geschwindigkeit	+4 für Jäger	Distanz zu Verfolgern +1 Click in Folgerunde
Kehrtwende	(Ja)	–	–	Manöver		Nur erlaubt für GKL B oder kleiner; Bei Misserfolg Dogfight -2 in Folgerunde; Angriff mit Buggeschütz erlaubt auf Jäger
Looping	Ja	Ja	–	Manöver	-4	Jäger werden zu Gejagten; Einsatz von Bug-, Heck- und 360°-Geschützen erlaubt
Rammen	–	Ja	–	Manöver		Kollisionsschaden an beiden Schiffen
Verfolgen	Ja	Ja	Ja	Geschwindigkeit		Distanz zu Fliehendem -1 Click in Folgerunde; Distanz +1 Click zu allen anderen nicht Geflohenen oder Verfolgern
Weiter Bogen	Ja	Ja	–	(Manöver)		Dogfight -2 in Folgerunde; Einsatz von Geschützen einer Seite erlaubt gegen Gejagten mit Distanz 1+; Mit Manöver-Probe zusätzlich Einsatz von Geschützen auf anderer Seite

TALENTE

Talent	Allg.	GE	VE	Fro.	Inf.	Pil.	Tec.	Effekt
Bordschütze	1-I			4-III	8-III	1-V		Angriff +1 mit Bordgeschützen; erlaubt und limitiert Einsatz von Brutaler Hieb (nur Mechs), Draufgänger , Fieser Schuss , Schrotter , Schütze , Verletzen (nur Mechs)
Draufgänger	4-I			1-III	8-III	1-III		Angriff +1 auf einen Feind, wenn Charakter weniger Abstand als alle Kameraden hat; Benötigt <i>Bordschütze</i>
Fieser Schuss		10: I		4-I	4-III			Angriff +AGI pro Rang und Kampf; Benötigt <i>Bordschütze</i>
Flieger-Ass		10: I	10: I	12-I	8-III			Dogfight oder Manöver +GEI pro Rang und Kampf
Geschütztechnik	1-I		6: III	4-III		4-III	1-V	Waffensysteme +1 pro Rang bei gewarteten Raumschiffen
Jagdflieger		6: I				12-III		Schaden x2 pro Rang und Kampf; muss angesagt werden
Kampfllieger		4: III				1-V		Dogfight und Manöver +1 in Raumschiffen oder Flugzeugen
Raumschiffe steuern	1-III					1-V		Dogfight und Manöver +2 in Raumschiffen; Sonst nur Steuerung erlaubt mit <i>Vehikel steuern</i>
Scantechnik	1-I		6: III			1-III	1-V	Scannen +2 pro Rang
Schildtechnik	1-I		6: III			4-III	1-V	Schilde reaktivieren +2 pro Rang; Schilde und Schildgenerator +1 pro Rang bei gewarteten Raumschiffen
Schrotter		6: I		8-III	8-III	4-III	4-III	Hüllenpanzer/2 pro Tag und Rang; muss angesagt werden; Benötigt <i>Bordschütze</i>
Sternennavigator	1-I		4: III			1-V		Hilft Autopilot bei Sprungberechnung pro Runde mit PW: GEI + VE + 2 pro Rang; Patzer halbiert Zwischenergebnis
Teufelskerl		4: I				1-III		Angriff ignorieren pro Rang und Kampf; Abschütteln +2 pro Rang
Vehikel steuern						1-V		Dogfight und Manöver +1 in allen Vehikeln
Volltreffer		6: I				1-III		Angriff +GEI pro Rang und Kampf