

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM ALL

Spielhilfe/Würfeltabellen für Starslayers

Inhaltsverzeichnis

Bewohntes System.....	2
Unbewohntes System.....	3
Umkämpftes System.....	4
System in Sektor X.....	5

**WER KENNT SIE NICHT, DIE MONOTONIE DER RAUMREISEN.
HIERMIT KÖNNEN FLÜGE DURCH EIN SYSTEM DURCHAUS ZU
SPANNENDEN BEGEGNUNGEN FÜHREN.**

VIEL SPAB!



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.

BEWOHNTE SYSTEM

W20	Begegnung
1-2	Omikronisches Handelsschiff GK C, hat Luxusgüter geladen (Wurf 1W20 auf Tabelle „Luxusgüter“ aus Sternenhändler).
3-4	Dichter Meteoritenschwarm 3 Manöverproben des Pilots zum Ausweichen nötig, andernfalls Kollisionsschaden (siehe ZfS Seite 16).
5-6	Leerer Raum (es passiert nichts).
7-8	Schugglerschiff GK B, hat exotische Technik geladen (Wurf auf die passenden Tabellen aus Sternenhändler).
9-10	Ein unbewohnter kleiner Asteroid (Würfel einen weiteren W20, bei Immersieg können hier Scan-Daten von Edelmetall entdeckt werden, Wert der Rohstoffe ca. W20x1000 Credits).
11-12	Kopfgeldjäger-Schiff GK B mit 1 Kopfgeldjäger pro SC an Bord, haben einen Auftrag die Gruppe zu jagen, Raumkampf beginnt!
13-14	Weitläufiges Asteroidenfeld 1 Manöverprobe des Piloten zum Durchfliegen, andernfalls Kollisionsschaden.
15-16	Systemangehöriges (Liga/Imperium) oder freies (Voidspace) Großhandelsschiff der GK D kreuzt. Es ignoriert das Schiff der SC.
17-18	EM-Sturm, Autopilot, Scanner und Kommunikation ausgefallen, alle Manöverproben um 4 erschwert solange im Sturm befindlich.
19-20	Zufälliger Defekt eines Schiffssystems (siehe unten).

Defekte von Schiffssystemen

W20	Defektes System
1-4	Kommunikation
5-8	Antrieb
9-12	Geschütze
13-16	Schilde
17-20	Lebenserhaltung

Sollte ein System „defekt“ sein, welches das Schiff nicht besitzt (z.B. Schilde) wird der Wurf auf die untere Tabelle wiederholt. Bei defekter Lebenserhaltung hat die Crew 10+W20 (GKL B) oder 10+2W20 (GKL C) Minuten Zeit zur Reparatur.

UNBEWOHNTE SYSTEM

W20	Begegnung
1-2	Raumanomalie, transportiert das Schiff der SC beim Durchfliegen in ein anderes System. (1-5 System im Liga-Raum, 6-10. System im Hegemonie-Raum, 11-15 System im Voidspace, 16-20 System in Sektor X) Beschädigt dabei ein zufälliges System (siehe Tabelle auf Seite 2).
3-4	Dichter Meteoritenschwarm 3 Manöverproben des Pilots zum Ausweichen nötig, andernfalls Kollisionsschaden.
5-6	Leerer Raum (es passiert nichts).
7-8	Ein Tiefenschweber taucht auf. Flucht oder Kampf möglich.
9-10	Ein bewohnter kleiner Asteroid (Schmugglerbasis) im Inneren: 1 Schmugglerschiff GK B, 2 Schmuggler pro SC (Werte wie „Schläger“, Sternenstreuner S.25), 1 Anführer (Werte wie Soldat „Truppführer“, ebenfalls S.25), Diverse Waren (Können über Sternenhändler Tabellen ausgewürfelt werden)
11-12	Kopfgeldjäger-Schiff GK B mit 1 Kopfgeldjäger pro SC an Bord, haben einen Auftrag die Gruppe zu jagen, Raumkampf beginnt!
13-14	Weitläufiges Asteroidenfeld 1 Manöverprobe des Piloten zum Durchfliegen, andernfalls Kollisionsschaden.
15-16	Unbekannte Raumstation (1W20: 1-8 bewohnt, 9-16 verlassen, 17-20 zerstört/Trümmerfeld, beim Durchfliegen 1 Manöverprobe sonst Kollisionsschaden).
17-18	EM-Sturm, Autopilot, Scanner und Kommunikation ausgefallen, alle Manöverproben um 4 erschwert solange im Sturm befindlich.
19-20	Zufälliger Defekt eines Schiffssystems (siehe Tabelle auf Seite 2).

UMKÄMPFTES SYSTEM

W20	Begegnung
1-2	Militärkreuzer GK C der Liga taucht auf. Stellt Funkkontakt her und ein Gespräch beginnt. Falls Gruppe der Liga gegenüber feindlich eingestellt: Raumkampf beginnt.
3-4	Dichter Meteoritenschwarm 3 Manöverproben des Pilots zum Ausweichen nötig, andernfalls Kollisionsschaden.
5-6	Leerer Raum (es passiert nichts).
7-8	Trümmerfeld einer Schlacht. Mit erfolgreichen Scan-Proben kann geborgen werden: (1-5: Überlebende, W20 Minuten Zeit sie zu retten, 6-10 Intakte Bauteile/Hüllenteile, 11-15 W20/4 (min.1) Kisten mit Waren aus der Gruppe Technik, 16-20 Raumminen, Manöverprobe zum Ausweichen sonst W20 nicht abwehrbarer Schaden an Schild/Hülle.
9-10	Imperialer Kreuzer GK C taucht auf. Wenn das Schiff der SC keine klare Zugehörigkeit zum Imperium aufweist (Funkcodes oder äußere Kennzeichnung) wird sofort das Feuer eröffnet.
11-12	Kopfgeldjäger-Schiff GK B mit 1 Kopfgeldjäger pro SC an Bord, haben einen Auftrag die Gruppe zu jagen, Raumkampf beginnt!
13-14	Weitläufiges Asteroidenfeld 1 Manöverprobe des Piloten zum Durchfliegen, andernfalls Kollisionsschaden.
15-16	Söldnerschiff/Raumpiratenschiff GK C aus dem Voidspace taucht auf. Es tut: 1-8 Nichts und kreuzt nur, 9-16 Sucht Funkkontakt, 17-20 Eröffnet das Feuer.
17-18	EM-Sturm, Autopilot, Scanner und Kommunikation ausgefallen, alle Manöverproben um 4 erschwert solange im Sturm befindlich.
19-20	Zufälliger Defekt eines Schiffssystems (siehe Tabelle auf Seite 2).

SYSTEM IN SEKTOR X

W20	Begegnung
1-2	Forschungsschiff Zugehörigkeit W20 1-5 Liga, 6-10 Imperium, 11-15 Freie Forscher (Voidspace), 16-20 In der bewohnten Galaxis unbekannte Spezies.
3-4	Dichter Meteoritenschwarm 3 Manöverproben des Pilots zum Ausweichen nötig, andernfalls Kollisionsschaden.
5-6	Leerer Raum (es passiert nichts).
7-8	Neuer noch unentdeckter Planet (auswürfelbar über System-2-GO von Lockslai).
9-10	Ein Tiefenschweber taucht auf. Flucht oder Kampf möglich.
11-12	Riesiges Transportwesen GK D der Xerx taucht auf. Feuert säuregetränkte Landepods mit 1 Xerx-Wesen pro SC auf deren Schiff. Bei erfolgreichem Hüllenschaden dringen diese in das Schiff der SC ein und müssen bekämpft werden.
13-14	Weitläufiges Asteroidenfeld 1 Manöverprobe des Piloten zum Durchfliegen, andernfalls Kollisionsschaden.
15-16	Ionisiertes Nebelfeld, Schiffssysteme funktionieren nur unzuverlässig (-4 auf alles) und Sicht ist sehr schlecht (-8). Begegnungen: 1-5 zwei Xerx-Jägerwesen (GK B) die das Schiff der SC angreifen. 6-10 Ein Asteroid auf dem man landen könnte, enthält in seinem Kern eine Menge W20 Psilium welches man zum Auftanken nutzen kann. 11-15 Ein verlassenes Forschungsschiff auf dem man exotische Technik und Tier- oder Pflanzenproben (Wert jeweils zwischen 1000 und 10000 Credits) finden kann. 16-20 Eine Raumanomalie (siehe Tabelle auf Seite 3, ganz oben).
17-18	EM-Sturm, Autopilot, Scanner und Kommunikation ausgefallen, alle Manöverproben um 4 erschwert solange im Sturm befindlich.
19-20	Zufälliger Defekt eines Schiffssystems (siehe Tabelle auf Seite 2).