

PLANETARE STREITKRÄFTE

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Planetare Streitkräfte (GRW S.23) ersetzen. Sie ist vollkommen optional.

W66	Ereignis
11	Katastrophe! Würfeln sie auf der Tabelle Unglück, das Ergebnis führt jedoch nicht dazu, dass sie ihre Karriere abbrechen müssen.
12	Sie leisten Besatzungsdienst auf einem unwirtlichen Planeten. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Aufklärung, Tiere (Reiten) oder Verdeckte Operationen
13	Man teilt sie zu einem speziellen Überlebenstraining ein. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Athletik, Tiere oder Überleben.
14	Eine Zeitlang leisten sie Dienst bei einer motorisierten Eingreiftruppe. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Bordschütze, Fahren oder Mechanik.
15	Sie leisten Dienst bei einer schweren Einheit für Schockeinsätze und erhalten daher eine der folgenden Fertigkeiten auf der ersten Stufe: Kampfanzug oder schwere Waffen.
16	Während ihrer Dienstzeit als Garnisonsoldat kommt es zu mehreren schweren Anschlägen auf ihren Standort. Sie werden für die Aufklärung dieser Vorfälle eingesetzt. Würfeln sie Intelligenz 8+ um den Schuldigen in einer langen Jagd auf die Spur zu kommen. Haben sie Erfolg so werden sie belobigt und erhalten einen WM von +2 auf ihren nächsten Aufstiegswurf.
21	Sie nehmen an einer gewalttätigen und blutigen Vergeltungsaktion gegen eine Gruppe von Freischärlern teil. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Diplomatie, Kampfanzug oder verdeckte Operationen.
22	Sie erhalten eine Sonderausbildung Scharfschütze. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Handfeuerwaffen oder verdeckte Operationen.
23	Dienst im Arsenal wartet auf sie. Steigern sie daher eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Handfeuerwaffen, Mechanik oder Verwaltung.
24	Sie werden als Wache bei einer diplomatischen Mission oder in einer Botschaft eingesetzt. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit, Rechtswissenschaften oder Steward.
25	Diesmal wartet ein Verwaltungsjob auf sie. Steigern sie Computer, Rechtswissenschaften oder Verwaltung um eine Stufe.
26	Bei einem Manöver können sie ihr Können unter Beweis stellen. Machen sie einen Wurf auf Führung oder Taktik 8+. Bei Erfolg erhalten sie einen WM von +2 auf ihren nächsten Aufstiegswurf.
31	Sie werden zur Ausbildung neuer Rekruten eingesetzt. Steigern sie Führung, Handfeuerwaffen, Nahkampf oder Taktik um eine Stufe.
32	Man teilt sie als Ordonanz für einen Offizier ein. Machen sie einen Wurf auf Diplomatie oder Steward 8+. Bei Erfolg ist der Mann dermaßen überzeugt von ihnen, dass er ihnen entweder einige Handgriffe zeigt (steigern sie Taktik um eine Stufe) oder eine gute Beurteilung über sie verfasst, was bedeutet, dass sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf erhalten.
33	Beim Dienst in der Etappe haben sie die Möglichkeit sich selbst zu bereichern. Machen sie dies, so erhalten sie einen Feind, der aber nicht genug in der Hand hat, um sie anzuklagen, erhalten aber auf einen WM von +1 auf einen Abfindungswurf dieser Karriere.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Bei einem Einsatz geraten sie unter Friendly Fire. Sie werden verwundet und verlieren einen Punkt in einem körperlichen Attribut ihrer Wahl. Doch sie werden auch entsprechend entschädigt, was bedeutet, dass sie einen zusätzlichen Abfindungswurf erhalten.
36	Sie erhalten eine Zusatzausbildung als Sanitäter. Steigern sie Medizin um eine Stufe.
41	Sie werden zu einer humanitären Mission eingeteilt. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Diplomatie, Ermitteln, Milieu oder Überreden.

- 42** Sie werden den Feldjägern zugeteilt und machen eine Zeitlang Jagd auf Deserteure und Befehlsverweigerer. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Nahkampf (Unbewaffnet oder Stumpfe Waffen), Rechtswissenschaften oder Verwaltung.
- 43** Bei einem Einsatz erwischt es ihren Führungsoffizier, und sie sind gezwungen, das Kommando zu übernehmen. Würfeln sie Führung oder Taktik 8+. Bei Erfolg bewähren sie sich so gut, dass sie einen WM von +4 bei ihrem nächsten Aufstiegswurf bekommen.
- 44** Von einem Offizier sehen sie sich einige Tricks ab. Steigern sie Führung oder Taktik um eine Stufe.
- 45** Ihnen wird eine Sonderausbildung bei den Pionieren zu Teil. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Kampfanzug, schwere Waffen oder Sprengstoff.
- 46** Sie verbringen viel Zeit im Simulator. Steigern sie Handfeuerwaffen, Kampfanzug oder Nahkampf um eine Stufe.
- 51** Sie erhalten eine spezielle Nahkampfausbildung. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Nahkampf oder Kampfanzug.
- 52** Zahlenmäßig unterlegen und vom Feind umzingelt, halten sie durch, bis Verstärkung eintrifft. Sie erhalten einen WM von +2 beim nächsten Aufstiegswurf.
- 53** Militärdienst schweißt zusammen. Sie erhalten einen Kontakt.
- 54** Beim Kampf um die Gunst eines Offiziers entbrennt zwischen ihnen und einem Kameraden, doch schlussendlich können sie das Rennen jedoch für sich entscheiden. Von nun an haben sie einen Rivalen, doch erhalten durch ihr Auftreten auch einen WM von +2 bei ihrem nächsten Aufstiegswurf.
- 55** Bei einem Manöver passiert ein Unfall in ihrem Umfeld. Würfeln sie Ausdauer oder Athletik 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten auf der ersten Stufe: Mechanik oder Medizin.
- 56** Eine ruhige Zeit in einer abgelegenen Kaserne. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Glückspiel, Milieu oder Überreden.
- 61** Diesmal hat man sie bei den Fernmeldern eingeteilt. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Kommunikation oder Sensoren.
- 62** Der Dienst bei einer Versorgungseinheit beschert ihnen eine ruhige Zeit. Sie dürfen aus folgenden Fertigkeiten eine wählen: Computer, Fahrer, Mechanik oder Verwaltung.
- 63** Sie sind bei einem Feldzug an vorderster Front dabei. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg müssen sie auf der Verwundungstabelle würfeln. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Führung, Handfeuerwaffen, Kampfanzug, Nahkampf oder schwere Waffen.
- 64** Sie erhalten eine spezielle Ausbildung im Häuserkampf. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Nahkampf, Sprengstoff oder verdeckte Operationen.
- 65** Sie tun sich bei einem Manöver besonders hervor und erlangen die Gunst ihrer vorgesetzten Offiziere – beim nächsten Aufstiegswurf erhalten sie einen WM von +4
- 66** Sie haben sich besonders durch ihre Tapferkeit hervorgetan. Sie bestehen den nächsten Aufstieg entweder automatisch oder erhalten ein Offizierspatent.