

HERUMTREIBER

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Händler (GRW S. 19) 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 verdingen sich bei illegalen Kämpfen. Würfeln sich Geschick oder Ausdauer 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik (alle) oder Nahkampf (unbewaffnet)
13	Die Zeit auf der Straße hat sie einiges gelehrt. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Athletik (alle), Glücksspiel oder Milieu.
14	Sie verbringen viel Zeit beim Glücksspiel. Würfeln sie Glücksspiel 8+. Bei Erfolg erhalten sie einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf dieser Karriere, bei Misserfolg erhalten sie einen WM von -1 auf einen beliebigen Abfindungswurf dieser Karriere.
15	Ihr unsteter Lebensstil trägt Früchte. Sie erhalten 1W3 Kontakte
16	Auch andere Leute leben am Limit wie sie. Beim täglichen Überlebenskampf machen sie sich einen Feind, weil sie einfach schneller sind, erhalten dafür aber eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Milieu, Überreden oder Überleben.
21	Ein Gastwirt versorgt sie mit einem Job. Dafür erhalten sie zwar einen WM von +4 auf ihren nächsten Qualifikationswurf, schulden dem Wirt aber auch einen Gefallen.
22	Das Leben am Limit ist voller Gefahren. Machen sie einen Wurf auf Ausdauer oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. In jedem falle erhalten sie aber eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik, Handfeuerwaffen, Nahkampf oder Überleben.
23	Sie verbringen viel Zeit damit, dem Gesetz aus dem Weg zu gehen und verbringen viel Zeit im Verborgenen. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Milieu, Überreden oder verdeckte Operationen.
24	Zwischen all dem Dreck, der sie umgibt, finden sie wirklich einmal etwas von Wert. Sie erhalten einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf.
25	Sie werden von den kriminellen Kreisen als Laufbursche engagiert. Würfeln sie Ausdauer oder verdeckte Operationen 8+. Bei Erfolg machen sie ihren Job gut und erhalten einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf dieser Karriere. Bei Misserfolg haben sie irgendwas nicht so gemacht, wie sie sollen und wurden von einem Schlägertrupp entsprechend behandelt. Würfeln sie in diesem Falle auf die der Verwundungstabelle.
26	Vielleicht waren sie zur falschen Zeit am falschen Ort, aber das Gesetz hat ein Auge auf sie geworfen. Auch wenn sie drangsaliert und schikaniert werden, lernen sie dabei immerhin was. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Rechtswissenschaften, Überreden oder Verdeckte Operationen.
31	Auf der Straße hält man sich eben den Rücken frei und geht durch dick und dünn. Einer ihrer Kontakte wird zu einem Verbündeten. Sollten sie noch keinen Kontakt haben, so erhalten sie nun einen.
32	Auf der Straße lernt man vieles nützliches. Sie erhalten in der Fertigkeit Multitalent eine Stufe.
33	Reichtum bringt Zwist. Bei einem größeren Fund zerstreiten sie sich mit einem ihrer Begleiter, wie man nun am besten verfahren sollte. Einer ihrer Kontakte wird zu einem Feind. Sollten sie noch keine Kontakte haben, so erhalten sie so einen Feind.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie leben von der Hand im Mund, egal, was sie auch versuchen, es werden ganz magere Jahre für sie. Sie verlieren einen Abfindungswurf, erhalten dafür aber eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Milieu, Überleben, Überreden oder verdeckte Operationen
36	Gewollt oder ungewollt werden sie ein eine Fehde zwischen zwei Gruppierungen der unteren Schichten hineingerissen. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten auf Stufe 1: Aufklärung, Medizin oder verdeckte Operationen
41	Ihnen wiederfährt etwas Ungewöhnliches. Nehmen sie die Lebensereignistabelle zur Hand und haben sie ein ungewöhnliches Ergebnis.
42	Diesmal haben sie einen Überlebenskampf im wahrsten Sinne des Wortes vor sich. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Handfeuerwaffen, Nahkampf oder verdeckte Operationen.

- 43** Dank ihrer Silberzunge ergeben sich eine Menge Möglichkeiten für sie. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Glücksspiel, Milieu, oder Überreden.
- 44** Sie werden von Feinden angegriffen. Falls sie noch keinen Feind haben, dann haben sie jetzt einen. Würfeln sie entweder Nahkampf, Handfeuerwaffen oder verdeckte Operationen 8+, um einen Wurf auf die Verletzungstabelle zu vermeiden.
- 45** Die Jahre am Limit machen sie besser. Erhöhen sie eine Fertigkeit, die sie schon besitzen um eine Stufe.
- 46** Ihre Versuche, ein geregeltes Einkommen zu erhalten, schlagen schlussendlich doch alle fehl, egal in welchem Bereich sie es nun versuchen. Trotzdem haben sie immerhin etwas gelernt. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten auf der ersten Stufe: Handeln, Handwerk, oder Verwaltung.
- 51** Herumtreiben war schon immer gefährlich, und diesmal passiert ihnen ein Unfall. Würfeln sie auf die Verletzungstabelle.
- 52** Vielleicht ist das Glück ihnen doch einmal hold. Beim Spiel ihres Lebens können sie vielleicht den großen Gewinn machen, auf den sie immer gewartet haben. Würfeln sie Glücksspiel 8+. Bei Erfolg erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf.
- 53** Sie verbringen eine Menge Zeit in Kneipen aller Art. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Geselligkeit, Glücksspiel oder Handel.
- 54** Selbst unter den Ärmsten gibt es Wölfe. Sie müssen ihr wenig Hab und Gut verteidigen, weil jemand ein Auge darauf geworfen hat. Würfeln sie Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verletzungstabelle und verlieren einen Abfindungswurf. Bei Erfolg gewinnen sie einen Abfindungswurf hinzu, da sie sich ihrerseits nehmen, was ihnen zusteht. In beiden Fällen haben sie nun einen Feind.
- 55** Sie erhalten die Chance an einem riskanten aber lohnenden Abenteuer teilzunehmen. Wenn sie annehmen, würfeln sie 1W6:
Bei 1-2 werden sie verwundet – würfeln sie auf die Verletzungstabelle
Bei 3-4 überstehen sie, aber gewinnen dabei nichts
Bei 5-6 sind Sie erfolgreich und erhalten einen WM von +4 auf ihren nächsten Abfindungswurf.
- 56** Nun hat es sie wirklich an den Rand des besiedelten Raums verschlagen. Das Leben ist noch härter als sonst, aber sie können ihre Fertigkeiten auch verbessern. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Medizin, Tiere oder Überleben
- 61** Sie machen sich einen älteren Herumtreiber zum engen Freund. Durch seine Ratschläge erhalten sie zusätzlich eine Stufe in Milieu.
- 62** Vielleicht macht es sich bezahlt, dass sie keinen richtigen Beruf haben. Durch ihren Einsatz an vielen Stellen haben sie sich eine breite Palette an Fertigkeiten zugelegt. Sie erhalten eine zusätzliche Stufe in der Fähigkeit Multitalent.
- 63** Sie werden mit jemandem verwechselt, der ganz offensichtlich eine Menge Mist gebaut hat. Würfeln sie Ausdauer, Nahkampf oder verdeckte Operationen 8+ um den Schlägern zu entgehen. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verletzungstabelle.
- 64** Einer ihrer Kontakte bittet sie um Hilfe bei einem schwierigen Problem. Nehmen sie an, dann würfeln sie auf Handfeuerwaffe, Überreden oder verdeckte Operationen 8+. Wenn sie Erfolg haben, wird ihr Kontakt zu einem Freund. Haben sie noch keinen Kontakt, dann haben sie jetzt einen.
- 65** Gegen ihren Willen werden sie eingezogen. Würfeln sie für ihre nächste Dienstperiode auf Einberufung.
- 66** Not macht erfinderisch! Sie steigen automatisch auf