

ADLIGER

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Adlige (GRW S. 13) 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 werden in lange und anstrengende Verhandlungen als Diplomat verwickelt. Erhöhen sie Führung, Rechtswissenschaften oder Diplomatie um eine Stufe
13	Als Politiker machen sie sich einen Namen auf ihrer Heimatwelt. Würfeln sie Diplomatie oder Führung 8+. Bei Erfolg erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf.
14	Sie werden in unschuldig in eine Intrige verstrickt. Würfeln sie Überreden oder Diplomatie 8+. Mislingt die Probe so haben sie von nun an einen Feind, bei Erfolg erhalten sie Täuschen oder Überreden.
15	Durch eine Unzahl gesellschaftlicher Anlässe haben sie die Möglichkeit einen wertvollen Kontakt zu knüpfen.
16	Jemand Unbekanntes hat sie aufs Kreuz gelegt. Es kommt zu Anschuldigungen gegen sie, denen sie sich erwehren müssen. Würfeln sie Diplomatie oder Überreden 8+. Bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf, bei Erfolg bekommen sie einen WM von +2 auf einen beliebigen Abfindungswurf als Entschädigung.
21	Duell! Man fordert sie zu einem Kampf um ihre Ehre oder ihren Stand. Lehnen sie ab, reduziert sich ihr Sozialstatus um eins, nehmen sie an, würfeln sie Nahkampf (Klingenwaffen) 8+. Bei Erfolg steigt ihr Sozialstatus um eins, bei Misserfolg würfeln sie auf der Verletzungstabelle und senken ihren Sozialstatus um eins. In beiden Fällen dürfen sie Nahkampf (Klingenwaffen), Taktik (beliebig) oder Täuschung steigern
22	Bei einem ihrer zahlreichen Jagdausflüge geraten sie in Lebensgefahr. Würfeln sie Geschick 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg steigern sie Handfeuerwaffen (Schrotflinte), Überleben oder verdeckte Operationen um eins
23	Sie werden Förderer eines aufstrebenden Künstlers. Würfeln sie Intelligenz 8+, bei Erfolg erhalten sie eine Stufe in Kunst (beliebig) oder Geselligkeit
24	Man überträgt ihnen die Verantwortung für ein Ministerium. Würfeln sie Verwaltung 8+. Bei Erfolg erhalten sie eine Stufe auf Diplomatie, Ermitteln oder Rechtswissenschaften.
25	Ein anderer Adliger protegiert sie. Sie erhalten Verwaltung, Diplomatie oder Geselligkeit auf Stufe 1
26	Politische Streitigkeiten erschüttern ihre Heimatwelt. Würfeln sie Diplomatie 9+ oder erhalten sie einen Feind. Bei Erfolg kommt ihnen die Anerkennung als Retter bei dieser Krise zu, und ihr Sozialstatus steigt um eins.
31	Durch ihre Zeit als Herrscher oder Diplomat haben sie eine große Bandbreite an Erfahrungen gemacht. Wählen sie eine der folgenden Fertigkeiten: Tiere (Reiten) 1, Kunst (beliebig) 1, Geselligkeit 1 oder Milieu 1
32	Man bittet sie, eine Untersuchung um die Ehre eines anderen Adligen in die Hand zu nehmen. Würfeln sie Ermitteln 8+. Bei Erfolg dürfen sie Rechtswissenschaften oder Milieu um eine Stufe steigern
33	Sie haben die Möglichkeit, in lukrative Frachtgeschäfte einzusteigen. Sie können eine Abfindung einsetzen und auf Intelligenz 8+ würfeln. Bei Erfolg erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, bei Misserfolg ist die gesetzte Abfindung verloren. Zusätzlich erhalten sie Handeln auf 1
34	Ihnen bietet sich die Möglichkeit, von einem anderen Adligen unterweisen zu werden. Würfeln sie Bildung 8+. Bei Erfolg erhalten sie Diplomatie, Ermitteln, Geselligkeit, Kunst (beliebig), Milieu oder Rechtswissenschaften auf 1
35	Sie beteiligen sich an einer Intrige. Würfeln sie Täuschung oder Überreden 8+, um Erfolg zu haben. Bei Misserfolg sinkt ihr Sozialstatus um eins, bei Erfolg steigt er um eins.
36	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle (Seite 36)

- 41** Man spielt sie und einen ihrer Kontakte gegeneinander aus. Würfeln sie Diplomatie 8+, bei Misserfolg wird ihr Kontakt zu einem Feind, bei Erfolg zu einem Verbündeten. Haben sie noch keinen Kontakt, so erhalten sie sofort einen Feind.
- 42** Attentat! Irgendjemand hat ein Attentat auf sie verübt. Würfeln sie Ausdauer 8+ und erhalten sie einen Feind. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten Nahkampf (beliebig), Schusswaffen (beliebig) oder verdeckte Operationen
- 43** Erbschaft! Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
- 44** Eine Geheimgesellschaft von Adligen versucht sie zu rekrutieren. Lehnen sie ab, erhalten sie die Gesellschaft als Feind. Wenn sie zustimmen, würfeln sie Täuschung oder Überreden 8+. Misslingt die Probe, würfeln sie auf die Tabelle Unglück, haben sie Erfolg erhalten sie eine Stufe auf Täuschung, Überreden, Taktik (alle) oder Geselligkeit
- 45** Sie engagieren sich stark in der Politik ihrer Heimatwelt. Sie erhalten eine zusätzliche Stufe in Rechtswissenschaften, Verwaltung, Diplomatie oder Überreden, aber sie erhalten auch einen Rivalen.
- 46** Durch ihr Amt haben sie die Möglichkeit, einen weiteren nützlichen Kontakt zu erhalten
- 51** Geiselnahme! Bei einem lokalen Aufstand geraten sie in die Hände der Aufständischen und werden als Geisel gehalten. Würfeln sie Überreden 8+ oder Diplomatie 8+. Bei Misserfolg werden sie zwar ausgelöst müssen aber für ihr eigenes Lösegeld aufkommen und verlieren einen Abfindungswurf. Bei Erfolg gelangen sie ohne weiteres auf freien Fuß und dürfen eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Diplomatie, Milieu oder Nahkampf
- 52** Während ihrer Zeit als Lebemann oder Playboy machen sie eine große Bandbreite an Erfahrungen. Erhöhen sie Tiere (Reiten), Kunst (beliebig), Geselligkeit oder Milieu um eine Stufe.
- 53** Bei einem lokalen Aufstand liegt es an ihnen, alles wieder an den Rechten Platz zu rücken. Würfeln sie Taktik oder Diplomatie 8+. Bei Erfolg werden sie als Held gefeiert und erhalten eine weitere Stufe Sozialstatus. Bei Misserfolg schiebt man ihnen die Misere in die Schuhe und sie verlieren eine Stufe Sozialstatus. In beiden Fällen erhalten sie Führung 1, Handfeuerwaffen (beliebig) 1, Nahkampf (Klingenwaffen) 1 oder Führung 1
- 54** Ein Einsatz als eine Art Haushofmeister bringt ihnen nützliche Erfahrungen. Sie erhalten eine zusätzliche Stufe in Verwaltung, Ermitteln oder Geselligkeit.
- 55** Sie gelangen in die Gunst eines anderen Adligen. Bei ihrem nächsten Aufstiegswurf erhalten sie einen WM von +2
- 56** Mit Geschick und Können bahnen sie sich ihren Weg durch die oberen 10.000. Sie erhalten eine Stufe auf Diplomatie, Geselligkeit, Steward oder Überreden, einen Verbündeten und einen Rivalen.
- 61** Man versucht ihren Ruf zu beschmutzen. Machen sie einen Wurf auf Überreden oder Diplomatie 8+ um dem Rufmord zu entgehen. Bei Misserfolg sind ihr Sozialstatus um eins, bei Erfolg erhalten sie eine zusätzliche Stufe auf Ermitteln, Rechtswissenschaften oder Milieu.
- 62** Sie versuchen einen anderen Adligen über eine Intrige aus dem Amt zu drängen. Machen sie einen Wurf auf Diplomatie 10+. Bei Erfolg erhalten sie einen Punkt Sozialstatus und einen zusätzlichen Abfindungswurf. Bei einem Misserfolg ging ihre Aktion nach hinten los und sie verlieren einen Punkt Sozialstatus sowie einen Abfindungswurf.
- 63** Sie schmieden eine Allianz mit einem anderen mächtigen Adligen, der von nun an ihr Verbündeter ist.
- 64** Sie decken eine Intrige gegen einen ihrer Kontakte auf. Dieser Kontakt wird von nun an zu einem Verbündeten. Haben sie noch keinen Verbündeten, so haben sie von nun an einen Kontakt.
- 65** Sie verbringen viel Zeit mit dem Jagdsport. Steigern sie Tiere (beliebig), Athletik (beliebig) oder Handfeuerwaffe (Schrotflinte) um eine Stufe
- 66** Ihre Leistungen bleiben im Imperium nicht unbemerkt. Sie steigen automatisch eine Stufe auf.