

SCHURKE

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Schurken (GRW S. 27) 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 sie 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	Ein erfahrener Haudegen unterrichtet sie. Sein Training ist hart und gefährlich, doch am Ende haben sich die vielen mühseligen Stunden bezahlt gemacht. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Handfeuerwaffen oder Nahkampf
14	Aus einem kleinen unbedeutenden Gespräch entwickelt sich ein handfester Streit. Machen sie einen Wurf auf Nahkampf (Klingenwaffen) 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg steigern sie Nahkampf (Klingenwaffen) um eine Stufe. In beiden Fällen haben sie nun einen Rivalen.
15	Sie spielen einige Zeit Informationssucher und treiben sich in einer Menge Raumphäfen herum. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Glücksspiel Milieu oder Überreden.
16	Irgendwie scheinen sie unwissend dem falschen in die Suppe gespuckt zu haben. Sie geraten in eine Gruppe aus Schlägern, die ihn ein paar Knochen brechen will. Würfeln sie Nahkampf oder Handfeuerwaffen 10+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg bringt ihnen diese Aktion einen derartig guten Ruf ein, dass sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf erhalten.
21	Sie verbringen viel zu viel Zeit beim Glücksspiel. Aber vielleicht lohnt es sich für sie ja. Würfeln sie Glücksspiel 8+. Bei Erfolg gewinnen sie eine zusätzliche Abfindung, bei Misserfolg verlieren sie eine Abfindung.
22	Sie verdingen sich für einen Gangsterboss, der sie auf eine wichtige Mission ansetzt. Würfeln sie Nahkampf 8+ oder Verdeckte Operationen 8+. Bei Misserfolg ist er nicht wirklich erfreut über ihr Versagen und sie verlieren einen Abfindungswurf. Bei Erfolg leisten sie glänzende Arbeit und erhalten einen WM von +1 auf jegliche Abfindung dieser Karriere
23	Schutzgeld ist auch eine Art, über die Runden zu kommen. Bei ihrer Arbeit als Schutzgeldeintreiber erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Milieu, Nahkampf oder Überleben.
24	Streitigkeiten zwingen sie, eine Zeitlang unterzutauchen. Würfeln sie Verdeckte Operationen 8+. Bei Erfolg gelingt es ihnen, bei Misserfolg haben sie von nun an einen Feind. In jedem Fall dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Milieu, Überreden oder verdeckte Operationen.
25	Sie werden beauftragt, einen Verräter zum schweigen zu bringen, bevor er sie oder andere ans Messer liefern kann. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg entkommt er ihnen und richtet einigen Schaden an, sie verlieren einen Abfindungswurf. Bei Erfolg entlohnt man sie für ihre Loyalität und sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
26	Bei einem Verbrechen fällt ihnen eine lohnende Beute in die Hände. Sie können sich entscheiden mit ihren Komplizen zu teilen und erhalten einen WM von +1 auf einen Abfindungswurf dieser Karriere sowie einen Verbündeten oder sie nehmen alles für sich, erhalten dafür einen zusätzlichen Abfindungswurf aber auch einen Rivalen.
31	Sie sind an einer Entführung beteiligt, bei der sie einiges lernen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Aufklärung, Milieu, Überreden oder verdeckte Operationen.
32	Nach eine misslungenen Verbrechen, müssen sie sich vor dem Gesetz absetzen und einige Zeit untertauchen. Würfeln sie Athletik oder verdeckte Operationen 8+. Bei Misserfolg können sie zwar immer noch entkommen, müssen dazu aber einige Leute bestechen und verlieren einen Abfindungswurf. Bei Erfolg erhalten sie Milieu oder Verdeckte Operationen.
33	Irgendwie verbringen sie eine menge Zeit auf Raumphäfen, während sie dort nach dem nächsten lohnenden Ziel schnüffeln. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Flieger, Ingenieur oder Raumanzug.

- 34** Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
- 35** Jemand hat sie aufs Kreuz gelegt, und man verdächtigt sie des Verrats. Nun ist es an ihnen, ihren Namen wieder rein zu waschen. Würfeln sie Ermitteln oder Überreden 8+. Bei Misserfolg verlieren sie ihren nächsten Aufstiegswurf, weil man ihnen nicht vertraut, bei Erfolg erfahren sie, wer hinter der Angelegenheit steckt, haben von nun an einen Feind und erhalten eine Stufe in Ermitteln
- 36** Sie haben die Möglichkeit, einen Komplizen zu erpressen. Entscheiden sie sich dafür, erhalten sie einen WM von +2 auf einen beliebigen Abfindungswurf dieser Karriere und haben von nun an einen Feind. Entscheiden sie sich dagegen, so erhalten sie einen Freund.
- 41** Auch unter Verbrechen gibt es so was wie Ehre und Vertrauen. Sie erhalten einen Kontakt.
- 42** Sie nehmen an einem minutiös geplanten und erfolgreichen Verbrechen teil. Steigern sie ein der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Athletik, Computer, Ermitteln, Fernsteuerung oder verdeckte Operationen.
- 43** Sie arbeiten als Schmuggler oder als Bote für einen einflussreichen Kriminellen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Astrogation, Fahrer, Flieger, Pilot oder Verdeckte Operationen
- 44** Sie geraten in einen Krieg zwischen mehreren kriminellen Organisationen. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. Bei Erfolg dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Handfeuerwaffen, Medizin, Nahkampf oder Sprengstoff.
- 45** Ein Spezialist ihres Faches nimmt sich ihnen an und sie verbringen eine harte Lehrzeit bei ihm. Würfeln sie Bildung 8+ um am Ende dieser Zeit eine beliebige ihrer Fertigkeiten um eine Stufe zu steigern.
- 46** Sie sind an einem Raub beteiligt. Würfeln sie Computer oder Handfeuerwaffen 8+. Bei Erfolg erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, bei Misserfolg war ihr Raub wenig erfolgreich und von nun an haben sie einen Feind.
- 51** Sie sind bei einem Befreiungsversuch eines hochrangigen Kriminellen aus einem Gefängnis oder von einer Strafkolonie beteiligt. Würfeln sie Athletik oder Verdeckte Operationen 10+. Bei Erfolg erhalten sie einen wertvollen Kontakt.
- 52** Eine ruhige Zeit in schmierigen Absteigen wartet auf sie. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Glücksspiel, Milieu oder Täuschung.
- 53** Ihr sicheres Auftreten sorgt dafür, dass sich einige Kriminelle um sie scharen. Sie erhalten 1W3 Kontakte.
- 54** Sie geraten mit dem Gesetz in Konflikt. Würfeln sie Rechtswissenschaften 8+ um sich selbst zu verteidigen, oder investieren sie einen Abfindungswurf für die notwendigen Bestechungen. Sollten sie bei ihrem Wurf einen Misserfolg haben, so verlieren sie auch einen Abfindungswurf. In jedem Fall erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Milieu, Täuschung oder Überreden.
- 55** Sie arbeiten in einem Fälscherring und lernen einige nützliche Dinge. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Milieu oder Rechtswissenschaften.
- 56** Sie steigen in einen Glücksspielring ein. Würfeln sie Glücksspiel 8+ - für einen Erfolg erhalten sie eine zusätzliche Abfindung, bei einem Misserfolg verlieren sie eine Abfindung.
- 61** Ein Syndikatsboss nimmt sie unter seine Fittiche. Sie erhalten entweder Führung oder Taktik auf Stufe eins oder erhalten einen WM von +4 auf ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 62** Sie werden als Leibwächter für einen hochrangigen Kriminellen verwendet. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Milieu, Handfeuerwaffen oder Nahkampf.
- 63** Sie haben die Möglichkeit einen Komplizen zu ihrem eigenen Vorteil ans Messer zu liefern. Entscheiden sie sich dafür erhalten sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf, haben von nun an aber einen Feind.
- 64** Sie werden bei einer Aktion verwundet. Sie verlieren einen Punkt in einem körperlichen Attribut ihrer Wahl, können dem Arzt, der sie zusammenflickt aber einiges abgucken und erhalten eine Stufe in Medizin.
- 65** Dieses mal sammeln sie eine breite Palette an Fertigkeiten, während sie als Mädchen für alles eingesetzt werden. Sie erhalten eine Stufe in Multitalent.
- 66** Ihre Skrupellosigkeit macht sich bezahlt. Sie steigen automatisch auf.