

MARINEINFANTERIE

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Händler (GRW S.21) 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 erhalten eine Sonderausbildung in der Schwerelosigkeit. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Nahkampf, Null-G oder Raumanzug.
13	Sie nehmen an einem größeren Entereinsatz teil. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Führung, Kampfanzug, Null-G oder Raumanzug
14	Ihnen wird eine Überlebensausbildung zuteil. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik, Tiere oder Überleben.
15	Sie sind auf einem Kreuzer am Rand des besiedelten Raums stationiert. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Null-G, Raumanzug oder Weltraumwissenschaften (Xenologie)
16	Diesmal haben sie eine ruhige Dienstperiode in einer Garnison vor sich. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Glückspiel, Geselligkeit oder Steward.
21	Sie sind hinter feindlichen Linien gefangen und völlig auf sich gestellt. Wählen sie eine der folgenden Fertigkeiten: Milieu, Täuschung, Überleben oder Verdeckte Operationen.
22	Einige Jahre Patrouillendienst warten auf sie. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Handfeuerwaffe, Kampfanzug, Nahkampf oder verdeckte Operationen.
23	Diesmal wartet ein Verwaltungsjob auf sie. Steigern sie Computer, Rechtswissenschaften oder Verwaltung um eine Stufe.
24	Sie werden bei einer Bergungsmission eingesetzt. Steigern sie Null-G oder Raumanzug um eine Stufe.
25	Sie legen sich mit einem ihrer Kameraden an. Würfeln sie Nahkampf (unbewaffnet) 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. In jedem Fall erhalten sie einen Feind.
26	Der Militärdienst schweißt sie eng mit einem Kameraden zusammen. Sie erhalten nun einen Freund.
31	Sie müssen sich wegen einer Straftat vor dem Militärgericht verantworten. Würfeln sie Rechtswissenschaften oder Überreden 8+. Bei Erfolg kommen sie davon und dürfen die angewandte Fertigkeit um eine Stufe steigern. Bei Misserfolg erkennt man sie für schuldig und sie verlieren ihren nächsten Aufstiegswurf.
32	Ein treuer Kamerad wird schwer verwundet und scheidet aus dem Dienst aus. Er bittet sie darum, seine Ansprüche durchzusetzen. Nehmen sie an, dann würfeln sie Rechtswissenschaften oder Überreden 10+. Sind sie erfolgreich erhalten sie einen Freund.
33	Sie verbringen viel Zeit im Simulator. Steigern sie Null-G oder Raumanzug um eine Stufe.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie erhalten eine Zusatzausbildung als Sanitäter. Steigern sie Medizin um eine Stufe.
36	Ihr Routineeinsatz erweist sich als wahrer Höllenritt. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Null-G 8+. Bei Misserfolg werden sie schwer verletzt, müssen also auf der Verletzungstabelle würfeln. Bei Erfolg erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Nahkampf oder Raumanzug.
41	Sie werden auf eine Spionagemission angesetzt. Würfeln sie verdeckte Operationen 8+. Bei Misserfolg sind sie aufgefliegen, und ebenso ihre Mission. Bei Erfolg haben sie ihre Arbeit gut gemacht, was zu einem WM +2 für ihren nächsten Aufstiegswurf sorgt.
42	Ein Einsatz in vorderster Front erwartet sie bei der Besetzung eines Planeten. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Aufklärung, Handfeuerwaffen, Führung oder Kommunikation.
43	Man teilt sie zu einer Sonderausbildung bei den Fernmeldern ein. Sie erhalten aus den folgenden Fertigkeiten eine auf der Stufe 1: Computer, Kommunikation oder Sensoren.
44	Bei einem Zwischenfall sind sie einige Zeit auf einem manövrierunfähigen Schiff gefangen. Schlussendlich werden sie gerettet, und die Zeit der Entbehrung hat sie einiges gelehrt. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Ingenieur, Null-G oder Raumanzug.

- 45** Von einem Offizier sehen sie sich einige Tricks ab. Steigern sie Führung oder Taktik um eine Stufe.
- 46** Ihnen wird eine Sonderausbildung bei den Pionieren zu Teil. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Kampfanzug, schwere Waffen oder Sprengstoff.
- 51** Bei einem Einsatz werden sie verwundet – streichen sie sich eine Stufe in einem beliebigen körperlichen Attribut – doch ein Kamerad holt sie aus der Gefahrenzone und bringt sie in Sicherheit. Von nun an haben sie einen Freund.
- 52** Sie werden Zeuge von aktiver Befehlsverweigerung. Wenn sie still halten und gemeinschaftlich mit ihren Kameraden die Strafe einstecken, verlieren sie ihren nächsten Aufstiegswurf, erhalten aber 1W3 Kontakte. Sagen sie jedoch gegen ihre Kameraden aus, so haben sie von nun an einen Feind und erhalten einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf.
- 53** Sie werden zur Ausbildung neuer Rekruten eingesetzt. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Führung, Taktik oder Verwaltung
- 54** 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.
- 55** Sie werden auf einer Friedensmission eingesetzt. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Medizin, Rechtswissenschaften oder Überreden.
- 56** Sie erhalten eine spezielle Nahkampfausbildung. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Nahkampf, Null-G oder Raumanzug.
- 61** Sie und ihre Einheit werden während eines größeren Konfliktes eingesetzt. Würfeln sie Ausdauer 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verletzungstabelle. In jedem fall erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Handfeuerwaffen, Kampfanzug, Nahkampf oder Null-G.
- 62** An ihrem Standort kommt es zu einem schweren Unfall mit Munition oder Sprengstoff. Machen sie einen Wurf auf Ausdauer oder Athletik 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verletzungstabelle. Bei den folgenden Rettungsmaßnahmen steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Mechanik, Medizin oder Raumanzug
- 63** Sie werden bei den Schocktruppen eingesetzt. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Handfeuerwaffen, Kampfanzug, Nahkampf oder Sprengstoff.
- 64** Es kommt zu einer Auseinandersetzung mit einem Kameraden um eine Nichtigkeit. Von nun an haben sie einen Rivalen.
- 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** Diesmal schlagen sie sich dermaßen gut, dass sie ihrer Beförderung sicher sind. Sie steigen automatisch auf.