

# AGENT

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Adlige (GRW S. 15) 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	Bei ihren Ermittlungen geraten sie in einen Schusswechsel. Würfeln sie Handfeuerwaffen 8+. Bei einem Misserfolg würfeln sie auf die Verletzungstabelle, wenn sie erfolgreich sind erhöhen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Handfeuerwaffen (beliebig), Nahkampf (beliebig) oder Taktik (planetar)
13	Sie nehmen an einem umfangreichen Überlebenstraining Teil. Sie erhalten Athletik (beliebig), Aufklärung, Überleben oder verdeckte Operationen auf eins.
14	Ihre Ermittlungen lassen sie tief in alle Schichten der Gesellschaft eintauchen. Steigern sie Ermitteln, Geselligkeit, Milieu oder Rechtswissenschaften um eine Stufe.
15	Sie werden auf eine langwierige Ermittlung gegen einen der oberen 10.000 angesetzt. Würfeln sie Ermitteln oder Rechtswissenschaften 8+. Bei Misserfolg haben sie von nun an einen Feind, bei Erfolg erhalten sie eine Stufe auf einer der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit oder verdeckte Operationen und erhalten einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf dieser Karriere.
16	Sie müssen sich wegen dem Einsatz unangemessener Maßnahmen vor Gericht verantworten. Würfeln sie Rechtswissenschaften 8+. Bei Misserfolg werden sie für diese Dienstperiode suspendiert und erhalten keine Abfindung, bei Erfolg erhalten sie Rechtswissenschaften oder Überreden auf eins.
21	Eine ihrer Ermittlungen nimmt eine gefährliche Wendung. Würfeln sie Ermitteln oder Milieu 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Tabelle Unglück, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Täuschung, Multitalent, Überreden oder Taktik
22	Ein älterer Beamter hält seine Hand über sie. Sie erhalten einen WM von +2 beim nächsten Aufstiegswurf
23	Sie ermitteln in einem besonders spektakulären Fall. Würfeln sie Ermitteln 10+. Bei Misserfolg bringen sie sich bei der Aufdeckung in Lebensgefahr, würfeln sie auf die Verletzungstabelle. Bei Erfolg ernten sie die Lorbeeren, ihr Sozialstatus erhöht sich um eins und sie bekommen einen zusätzlichen Abfindungswurf. In beiden Fällen erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten auf Stufe 1: Computer, Ermitteln, Milieu, Rechtswissenschaften oder Sozialwissenschaften.
24	Als ein Korruptionsskandal ihre Dienststelle erschüttert, liegt es an ihnen, sich vor dem Gesetz zu verteidigen. Würfeln sie Rechtswissenschaften oder Überreden 8+. Bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf dieser Karriere, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit oder Milieu.
25	Sie verbringen viel Zeit beim Waffentraining. Erhöhen sie eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik (beliebig), Schusswaffen (beliebig) oder Nahkampf (beliebig).
26	Man versucht sie davon zu überzeugen, gegen einen Kollegen auszusagen. Stimmen sie zu, haben sie von nun an einen Feind, erhalten aber einen WM von +1 auf den nächsten Aufstiegswurf. Lehnen sie ab, so erhalten sie einen Kontakt, jedoch einen Wm von -1 auf den nächsten Aufstiegswurf
31	Sie schließen erfolgreich eine Mission für ihren Vorgesetzten ab und werden entsprechend entlohnt. Sie erhalten einen WM von +1 auf alle Abfindungswürfe dieser Karriere.
32	Bei ihrer Arbeit schließen sie Freundschaft mit einem ihrer Kollegen und erhalten somit einen Verbündeten.
33	Bei einem Rachefeldzug eines Straftäters geraten sie in das Visier. Würfeln sie Schusswaffen 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verletzungstabelle, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Schusswaffen, Milieu oder verdeckte Operationen.
34	Man versucht sie zu bestechen. Nehmen sie an, erhalten sie einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf dieser Karriere, lehnen sie ab, erhalten sie einen Feind.
35	Sie werden auf ein Wirtschaftsunternehmen angesetzt. Würfeln sie Ermitteln oder verdeckte Operationen 8+. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten auf eins: Computer, Handeln, Milieu, Überreden oder Verwaltung

- 36** Sie bauen sich ein Kontaktnetzwerk auf. Sie erhalten 1w3 Kontakte
- 41** Sie erhalten ein umfassendes Technik-Training. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eins: Fahrer, Flieger, Ingenieur oder Mechanik.
- 42** Sie erhalten eine Ausbildung in einem ihrer Spezialgebiete. Würfeln sie Bildung 8+ um eine Fähigkeit nach Wahl um eins zu steigern.
- 43** Lebensereignis! Würfeln sie auf die Lebensereignis Tabelle (Seite 36)
- 44** Bei ihrer Arbeit geraten sie in Konflikt mit einer anderen Dienststelle. Sie erhalten diese Dienststelle von nun als Feind. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Diplomatie, Ermitteln, Rechtswissenschaften oder Überreden.
- 45** Sie absolvieren einen Außeneinsatz unter erschwerten Bedingungen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Athletik, Aufklärung, Handfeuerwaffen, Nahkampf oder verdeckte Operationen.
- 46** Sie schlagen sich mit einem Schreibtischposten herum. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten auf eins: Computer, Milieu, Rechtswissenschaften oder Verwaltung.
- 51** Sie gehen Undercover, um gegen einen Feind zu ermitteln. Würfeln sie Täuschung 8+. Bei Erfolg, Würfeln sie direkt auf die Ereignistabelle für Schurke oder Zivilist und legen Außerdem eine Überstehensprobe auf eine der Spezialisierungen dieser Karriere ab. Gelingt ihnen dieser Wurf nicht, würfeln sie auf der Tabelle für Unglück bei der jeweiligen Karriere
- 52** Eine Reihe von Terroranschlägen erschüttert ihre Heimat. Bei der Aufdeckung dieser Vorfälle geraten sie Tief in den Sumpf der Kriminalität. Würfeln sie Ermitteln 8+. Bei Misserfolg kommen die Schuldigen davon, Bei Erfolg macht sich ihr Suche bezahlt und sie erhalten beim nächsten Aufstieg einen WM von +2. In beiden Fällen dürfen sie folgende Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Computer, Ermitteln, Sprengstoff oder verdeckte Operationen.
- 53** Schwere Waffen-Training. Sie erhalten eine umfassende Ausbildung und dürfen eine der folgenden Fähigkeiten um eins steigern: Bordschütze, schwere Waffen oder Sprengstoffe
- 54** Bei einer Aktion, die eigentlich gegen sie gehen sollte, erwischt es einen Bekannten von ihnen. Würfeln sie Ermitteln 8+. Bei Misserfolg geht ihnen der Täter durch die Lappen und sie haben von nun an einen Feind, Bei Erfolg erhalten sie Handfeuerwaffen, Nahkampf, Täuschung oder Athletik auf eins.
- 55** Ihre Verdienste werden besonders belohnt. Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
- 56** Bei einer internen Ermittlung geraten sie selbst ins Fadenkreuz. Würfeln sie Überreden oder Diplomatie 8+. Bei Misserfolg gräbt man genug gegen sie aus und sie verlieren den nächsten Aufstiegswurf. Bei Erfolg schaffen sie es, alle Vorwürfe von sich zu weisen und ihre Weste weiß zu waschen. In diesem Fall erhalten sie einen WM von +2 auf den nächsten Abfindungswurf.
- 61** Bei einem ihrer Aufträge steht man kurz davor sie zu enttarnen. Würfeln sie Täuschung oder Überreden 8+. Bei Misserfolg enttarnt man sie und bearbeitet sie fürchterlich. Würfeln sie auf der Verletzungstabelle. Bei Erfolg schaffen sie es, nicht aufzufliegen. In diesem Fall dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Aufklärung, Ermittlung, Geselligkeit oder Milieu
- 62** Sie heben einen Schmugglerring aus. Man versucht sie zu bestechen. Nehmen sie an, so erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, bleiben sie auf der Seite des Gesetzes, so erhalten sie einen WM von +4 auf ihren nächsten Aufstieg, haben sich aber auch einen Feind gemacht.
- 63** Ein junger Aufsteiger wird ihnen zugeordnet. Würfeln sie Bildung 8+. Bei Erfolg hat er in ihnen seinen Mentor gefunden und sie einen wertvollen Kontakt. Bei Misserfolg haben sie ihn wenig beeindruckt und einen Feind.
- 64** Sie sind mit einem ranghöheren Agenten befreundet. Durch diese Freundschaft erhöhen sie entweder Ermitteln um eine Stufe oder erhalten einen WM von +4 auf ihren nächsten Aufstiegswurf
- 65** Ihre Ermittlungen führen sie in die höchsten Kreise. Erhöhen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Ermitteln, Diplomatie, Geselligkeit oder Steward.
- 66** Durch ihre Bemühungen wird eine umfangreiche Verschwörung aufgedeckt. Sie steigen automatisch auf.