

# RAUMFLOTTE

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für die Raumflotte (GRW S. 25) 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 nehmen an einem Training für Notsituationen teil. Steigern sie Ingenieur, Null-G oder Raumanzug um eine Stufe.
13	Sie verbringen eine Menge Zeit im Simulator. Steigern sie Pilot um eine Stufe.
14	Sie leisten Dienst im Maschinenraum. Steigern sie Ingenieur, Mechanik oder Physikalische Wissenschaften um eine Stufe.
15	Ihr Schiff nimmt an einer Rettungsmission teil. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Astrogation, Computer oder Navigation.
16	Man teilt sie zum Brückendienst ein. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Astrogation, Computer, Führung oder Taktik.
21	Dienst an den Waffen liegt an. Sie dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Bordschütze oder schwere Waffen.
22	Sie nehmen an einem Notfall-Training Teil. Steigern sie Computer, Null-G oder Raumanzug um eine Stufe.
23	Sie treten einem Kries von Glücksspielern an Bord bei und erhalten Glücksspiel oder Täuschung. Wenn sie wollen, können sie Glücksspiel 8+ würfeln. Bei Erfolg gewinnen sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf.
24	Sie werden einem höheren Offizier als Ordonanz zugeteilt. Sie erhalten Diplomatie, Geselligkeit oder Rechtswissenschaften auf einer Stufe.
25	Während ihres Dienstes in einem Randsektor haben sie Zeit einige neue Dinge zu lernen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Astrogation, Navigation oder Pilot.
26	Sie werden auf einem großen Schlachtschiff eingesetzt. Während ihres Dienstes dort lernen sie so einige neue Dinge. Steigern sie Astrogation, Ingenieur, Pilot oder Sensoren um eine Stufe.
31	Ihr Schiff gerät in einen Meteoritenschauer. Würfeln sie Pilot oder Navigation 8+. Bei Misserfolg macht man sie für den Zwischenfall verantwortlich und sie erhalten einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf. Bei einem Erfolg werden sie für ihr Verhalten belobigt und erhalten einen WM von +2 beim nächsten Aufstiegswurf.
32	Sie werden auf Patrouille am Rand des besiedelten Raums eingesetzt. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Astrogation, Kommunikation, Navigation oder Sensoren.
33	Sie nehmen an einem Raumgefecht teil. Würfeln sie Pilot oder Bordschütze 8+. Bei Erfolg erhalten sie eine Stufe in der verwendeten Fertigkeit.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie werden zum Dienst im Dock herangezogen. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Ingenieur, Mechanik oder Verwaltung.
36	Sie müssen sich wegen einem Vergehen, dass sie nicht begangen haben, vor dem Militärgericht verantworten. Würfeln sie Überreden oder Rechtswissenschaften 8+. Bei Erfolg wird die Anklage fallen gelassen, bei Misserfolg müssen sie eine Strafe bezahlen und verlieren einen Abfindungswurf. Später erfahren sie, wer für dies Misere verantwortlich war und haben von nun an einen Feind.
41	Sie befassen sich lange Zeit mit kleineren Maschinen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Bordschütze, Flieger, Ingenieur oder Sensoren.
42	Ihr Schiff ist Teil eines diplomatischen Verbandes. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit oder Steward.
43	Man setzt sie im Aufklärungs- und Nachrichtendienst ein. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Kommunikation, Sensoren oder verdeckte Operationen.
44	An Bord ihres Schiffes kommt es zu einem schweren Unfall. Würfeln sie Ingenieur 8+. Bei Erfolg gelingt es ihnen einige Kameraden vor dem sicheren Tod zu retten und erhalten einen Freund. Bei Misserfolg müssen sie mit der Schande leben, zu spät gekommen sein. In jedem Fall dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Computer, Ingenieur, Raumanzug oder Null-G.

- 45** Sie leisten Geleitschutzdienst entlang der Handelsrouten. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Bordschütze, Diplomatie, Navigation oder Pilot
- 46** Ihr Verband wird in einem ruhigen Sektor stationiert. Sie haben viel Zeit für sich und dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Geselligkeit, Glücksspiel, Milieu oder Überreden.
- 51** Bei einem Manöver kommt es zu einer Auseinandersetzung mit einem anderen Soldaten, als es um eine bestimmte Strategie geht. Würfeln sie Taktik 8+ um diesen Streit für sich zu gewinnen. Bei Misserfolg ziehen sie den Kürzeren. Bei Erfolg erhalten sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf , haben von nun an aber einen Rivalen.
- 52** Sie werden einer Einheit zugeteilt, die sich mit dem Tests von Prototypen befasst. Die Arbeit ist nicht gerade ungefährlich, würfeln sie Pilot oder Ingenieur 8+. Bei Misserfolg geht etwas schief und sie müssen auf die Verwundungstabelle würfeln. Bei Erfolg lernen sie einiges dazu und dürfen die angewandte Fertigkeit um eine Stufe steigern.
- 53** Sie stellen sich gut mit einem Offizier. Sie erhalten einen Kontakt und schauen sich etwas von ihm ab. Sie dürfen eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Führung oder Taktik.
- 54** Sie nehmen an einer Strafaktion gegen eine Piratenflotte teil. Steigern sie Bordwaffen, Flieger, Ingenieur oder Pilot um eine Stufe.
- 55** Sie sollen eine Meinungsverschiedenheit zwischen zwei Offizieren schlichten, bevor es zu Schlimmerem kommt. Würfeln sie Diplomatie oder Überreden 8+. Bei Misserfolg fallen die Beiden übereinander her und man gibt ihnen einen Teil der Schuld dafür – sie verlieren den nächsten Aufstiegswurf. Bei Erfolg steigt ihr guter Ruf und sie erhalten einen Punkt Sozialstatus.
- 56** Sie werden beauftragt, einigen kleineren Vergehen an Bord auf den Grund zu gehen. Würfeln sie Ermitteln oder verdeckte Operationen 8+. Wenn sie Erfolg haben, dann finden sie den Schuldigen und erhalten einen WM von +2 auf ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 61** Bei einer Untersuchung des Militärgerichts bittet sie ein Kamerad, seine Verteidigung zu übernehmen. Nehmen sie an, dann würfeln sie Rechtswissenschaften 8+. Haben sie Erfolg, so haben sie von nun an einen Freund.
- 62** Würfeln sie Bildung 8+, um eine Spezialausbildung in einem ihrer Fachgebiete zu bekommen. Steigern sie eine vorhandene Fertigkeit um eine Stufe.
- 63** Sie bekommen eine Zusatzausbildung als Sanitäter. Steigern sie Medizin um eine Stufe.
- 64** Ein anderer marineangehörige fordert sie wegen einer Nichtigkeit zu einem Duell. Wenn sie ablehnen, leidet ihr Ruf und sie haben von nun an einen Feind. Nehmen sie an, dann müssen sie auf Nahkampf (Klingenwaffen) 8+ würfeln. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle. Der Streit hat sich erledigt und keiner trägt ihnen mehr etwas nach.
- 65** Ein Offizier protegiert sie. Entweder dürfen sie Taktik um eine Stufe steigern oder sie erhalten einen WM von +4 auf den nächsten Aufstiegswurf.
- 66** Sie haben sich besonders durch ihre Tapferkeit hervorgetan. Sie bestehen den nächsten Aufstieg entweder automatisch oder erhalten ein Offizierspatent.