

PISONIKER

Die Tabelle kann die Ereignistabelle für Psioniker (GRW S. 178) 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 verbringen lange Zeit damit ihren Körper und Geist in Einklang zu bringen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik oder Kunst.
13	Sie entscheiden sich, dass es besser ist, eine Zeit im Verborgenen zu leben. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Überleben oder Verdeckte Operationen.
14	Man fängt sie ein und nutzt sie einige Zeit als Forschungsobjekt, bevor es ihnen gelingt zu fliehen. Sie verlieren eine Stufe in einem körperlichen Attribut ihrer Wahl. Trotzdem konnten sie sich in Gefangenschaft einiges bei ihren Häschern anschauen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Medizin oder Täuschung.
15	Sie sind Teil einer Gruppe von Psi-Begabten, die versuchen mehr über ihr Schicksal zu ergründen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Biowissenschaften, Sozialwissenschaften oder Weltraumwissenschaften.
16	Man bringt ihnen auf die harte Tour bei, dass Individuen wie sie kämpfen müssen. Steigen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Handfeuerwaffen oder Nahkampf.
21	Als ihre Fähigkeiten bekannt werden, entscheiden sie, dass es besser ist ihre Heimat zu verlassen. Auf der harten Reise lernen sie jedoch einiges neues, Steigern sie eine beliebige Fertigkeit um eine Stufe.
22	Sie verbringen einige Zeit bei einer erleuchteten Person, die ihn viele Wahrheiten erzählen kann. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Kunst, Medizin oder Wissenschaft (beliebig)
23	Als ein Adliger ihre Fertigkeiten entdeckt beschäftigt er sie einige Zeit als Berater, bevor er ihrer überdrüssig wird. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Diplomatie, Geselligkeit, Steward oder Verwaltung.
24	Man beschuldigt sie einer Reihe mysteriöser Verbrechen, mit denen sie nicht zu tun hatten. Würfeln sie Bildung, Rechtswissenschaften oder Überreden 8+. Bei Erfolg können sie ihre Unschuld beweisen, bei Misserfolg werden sie bestraft und verlieren ihren nächsten Aufstiegswurf. In jedem Falle dürfen sie die von ihnen verwendete Fertigkeit um eine Stufe steigern.
25	Sie geraten in Konflikt mit dem Gesetz. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Ermitteln, Milieu, Rechtswissenschaften oder Täuschung.
26	Sie setzen ihre übernatürlichen Fähigkeiten zur Rettung eines Kindes ein und verbessern so den Ruf der Psioniker in ihrer Heimat. Ihr Sozialstatus steigt um einen Punkt.
31	Sie unternehmen zahlreiche Reisen durch das All um ihr Wissen zu erweitern. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Diplomatie oder Weltraumwissenschaften.
32	Kriminelle Kreise haben eine Auge auf sie geworfen und zwingen sie, eine Zeit für sie zu arbeiten, auch wenn es gegen ihre Moral sprechen sollte. Letztendlich gelingt es ihnen sich zu lösen, in der Zeit haben sie aber einiges gelernt. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Athletik, Handfeuerwaffen, Nahkampf oder Verdeckte Operationen.
33	Sie werden Opfer einer Gruppe von Fanatikern. Würfeln sie Athletik oder verdeckte Operationen 8+. Bei Misserfolg müssen sie auf die Verwundungstabelle würfeln, bei Erfolg entkommen sie den Fanatikern. In jedem Fall haben sie nun einen Feind. Steigern sie die von ihnen verwendete Fertigkeit um eine Stufe.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie beschließen, eine Zeit fernab der Zivilisation als Einsiedler zu verbringen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Aufklärung, Tiere oder Überleben.
36	Harte Jahre bei einem Lehrmeister warten auf sie. Steigern sie eines ihrer psionischen Talente um eine Stufe.
41	Man versucht sie mit dem Wissen über ihre Begabung zu erpressen. Geben sie nach, so machen sie sich einen Feind mit ihren Taten. Bleiben sie standhaft, so enthüllt man ihr Geheimnis und ihr Ansehen und damit ihr Sozialstatus sind um eine Stufe.

- 42** Um vor Entdeckungen und deren Folgen möglichst sicher zu sein, ziehen sie ein nomadisierendes Leben auf ihrem Heimatplaneten vor. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Fahrer, Flieger, Milieu oder Überleben.
- 43** Der Geheimdienst wird auf sie aufmerksam und zwingt sie, für ihn zu arbeiten. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Computer, Sensoren oder Verdeckte Operationen.
- 44** Auf einer längeren Reise kommt es zu einem Unfall und sie sind einige Zeit mitten im Weltraum gestrandet, bis Hilfe sie erreicht. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Ingenieur, Mechanik oder Sensoren.
- 45** Ein anderer Erleuchteter protegiert sie. Sie erhalten einen WM von +4 auf ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 46** Sie nehmen einen anderen Begabten unter ihre Fittiche und versuchen ihn in die Geheimnisse einzuweißen. Würfeln sie Psionik 8+. Bei Erfolg ist er derartig beeindruckt, dass sie von nun an einen Freund haben. Bei einem Misserfolg hingegen belächelt er sie und sie haben einen Rivalen.
- 51** Auf ihrer Heimatwelt setzt eine regelrechte Welle von Pogromen gegen Sie und Ihresgleichen ein. Würfeln sie auf die Verwundungstabelle. Wieder einmal sind sie gezwungen zu fliehen.
- 52** Sie etablieren ein Kontakt Netzwerk aus Gleichgesinnten. Sie erhalten 1W3 Kontakte.
- 53** Sie verwenden viel Zeit auf das Training vielfertiger Fertigkeiten. Sie erhalten eine Stufe in der Fertigkeit Multitalent.
- 54** Mit ihren Fertigkeiten sind sie einem reichen Händler zu Diensten. Würfeln sie Psionik 8+. Bei Erfolg verhelfen sie ihm zu einem großen Geschäft und er zeigt sich dankbar. In diesem Fall erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf. Bei einem Misserfolg verbreitet der enttäuschte Händler Gerüchte über sie und sie verlieren ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 55** Auf ihrer Suche nach Antworten geraten sie in Kontakt mit Fremdrassen. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit oder Weltraumwissenschaften.
- 56** Im Wettstreit um Wissen und Macht zerstreiten sie sich mit einem ihrer Kontakte. Es kommt zu einer blutigen Auseinandersetzung. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg müssen sie auf die Verwundungstabelle würfeln. In jedem Fall wird einer ihrer Kontakte von nun an ihr Feind. Haben sie noch keinen Kontakt so erhalten sie trotzdem einen Feind.
- 61** Ihre psionischen Kräfte lassen sie an ein für sie nützliches Geheimnis kommen, das sie gewinnbringend nutzen. Sie erhalten einen WM von +1 auf einen Abfindungswurf dieser Karriere.
- 62** Man wird ihrer habhaft und steckt sie einige Zeit in ein Irrenhaus, wo sie nicht hingehören. Nach einiger Zeit gelingt ihnen die Flucht, aber die Zeit dort hat Spuren hinterlassen. Würfeln sie Bildung 8+. Bei Misserfolg verlieren sie eine Stufe in diesem Attribut. Dennoch haben sie auch etwas gelernt. Sie dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Medizin oder Sozialwissenschaften.
- 63** Sie geraten an einen Fanatiker, der ihren Tod will. Würfeln sie Nahkampf oder Handfeuerwaffen 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle und haben von nun an einen Feind. Bei Erfolg haben sie dem Fanatiker ein Ende gesetzt und erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Athletik, Handfeuerwaffen oder Nahkampf.
- 64** Sie verbringen lange Zeit damit, die Gesellschaft um sie herum zu studieren. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Milieu, Sozialwissenschaften oder Täuschung.
- 65** Ihnen wird eine Spezialausbildung zu Teil. Würfeln sie Bildung 8+. Bei Erfolg dürfen sie eine ihrer vorhandenen Fertigkeiten um eine Stufe steigern
- 66** Sie erreichen eine höhere Stufe der Disziplin in ihrer Macht. Sie steigen automatisch auf.