

SCOUTS

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Scouts (GRW S. 29) 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 einer ihrer Erkundungen erleidet ihr Schiff einen Schaden und sie sind längere Zeit auf einem unerforschten Planeten gestrandet, bis Hilfe eintrifft. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Handfeuerwaffen, Tiere oder Überleben
13	Bei einer ihrer Erkundungen entdecken sie eine fremdartige Spezies von Tieren. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Handwerk (Biologie), Überleben oder Tiere
14	Während sie einem Erkundungsauftrag nachgehen, werden sie angegriffen. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg steigern sie die von ihnen verwendete Fertigkeit um eine Stufe.
15	Sie treffen auf ein gestrandetes Schiff in Not und leisten vor Ort Hilfe. Sie erhalten entweder eine Stufe und Ingenieur, Mechanik oder Medizin.
16	Auf ihren Streifzügen durch die Weiten eines unerforschten Planeten wird es mitunter gefährlich. Würfeln sie Athletik oder Überleben 8+. Bei Misserfolg verunglücken sie und verlieren einen Punkt von einem körperlichen Attribut ihrer Wahl, bei Erfolg dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Aufklärung, Fahrer oder Flieger.
21	Lange und einsame Zeiten in den weiten des Alls warten auf sie. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Astrogation, Computer, Kommunikation oder Sensoren.
22	Sie treffen auf eine fremdartige Spezies. Würfeln sie Diplomatie 8+. Bei Misserfolg lösen sie ungewollt einen Eklat um ihre Person aus und müssen auf die Verwundungstabelle würfeln, kommen aber mit dem Leben davon. Bei Erfolg können sie einiges über die Gebräuche der Fremdrasse lernen. Steigern sie in diesem Fall eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Diplomatie, Geselligkeit, Kunst oder Sozialwissenschaften.
23	Ihre Reisen bescheren ihn ein weitläufiges Kontakt Netzwerk. Sie erhalten 1W3 Kontakte.
24	Sie können den Wettlauf um die Erkundung einer fremden Welt für sich entscheiden und stechen damit einen anderen Scout aus. Von nun an haben sie einen Rivalen, dürfen aber auch eine ihrer vorhandenen Fertigkeiten um eine Stufe steigern.
25	Sie wurden angeworben einen wirklich lebensfeindlichen Planeten zu erkunden. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Medizin, Null-G, Raumanzug oder Überleben.
26	Ihr Schiff bleibt auf einer Reise fernab der normalen Routen liegen. Es liegt an ihnen, den Antrieb wieder zum laufen zu bringen. Würfeln sie Ingenieur oder Mechanik 8+. Bei Misserfolg verlieren sie nicht nur eine Menge Zeit sondern auch eine Abfindung als der Schaden repariert wird. Bei Erfolg steigern sie ein der folgenden Fertigkeiten: Ingenieur oder Mechanik
31	Man versucht sie auszustechen und setzt eine Gruppe Schläger auf sie an. Würfeln sie Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. Von nun an haben sie einen Feind.
32	Sie geraten in Kontakt mit einer Fremdrasse. Würfeln sie Diplomatie 8+. Haben sie Erfolg ist ihr Engagement für die Fremdrasse derartig gut, dass ihr Sozialstaus um eine Stufe steigt. Bei Misserfolg machen sie sich mit ihrem Engagement keine Freund und ihr Sozialstatus sinkt um eine Stufe
33	Sie erkunden einen trostlosen Raumsektor. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Bordschütze, Ingenieur, Pilot oder Weltraumwissenschaften.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Bei ihrer Arbeit geraten sie mitten in einen Grenzkonflikt. Würfeln sie Pilot oder Sensoren 8+. Bei Misserfolg geraten sie eine Zeitlang in Gefangenschaft, bevor man sie wieder auf freien Fuß setzt. Bei Erfolg dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Aufklärung, Pilot oder Sensoren.
36	Sie geraten mit dem Gesetz aneinander. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Milieu oder Rechtswissenschaften
41	Eine Auftragsflaute steht bevor und mehr als einige administrative Arbeiten bleiben ihnen nicht. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Ingenieur oder

Mechanik

- 42** Unwissend betreiben sie mit ihrer Arbeit Spionage und machen sie damit einen Feind. Trotzdem werden sie lohnenswert bezahlt und erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
- 43** Ein Maschinenschaden zwingt sie zum Abbruch einer Mission. Sie verlieren zwar einen Abfindungswurf, doch die Zeit, die sie daraufhin auf Raumstationen verbringen, ist ebenso lehrreich. Steigern sie Diplomatie, Geselligkeit, Handel oder Überreden um eine Stufe.
- 44** Bei einem riskanten Auftrag leisten sie hervorragende Arbeit. Von nun an haben sie einen Rivalen, der sie um ihren Ruhm beneidet, aber auch einen WM von +2 auf ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 45** Während einer Mission retten sie einen anderen Scout aus einer lebensgefährlichen Situation. Von nun an haben sie einen Freund
- 46** Eine ruhige Zeit in schmierigen Absteigen wartet auf sie. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Glücksspiel, Milieu oder Täuschung.
- 51** Bei einer Erkundung werden sie von einem wilden Tier angefallen. Machen sie einen Wurf auf Handfeuerwaffen oder Nahkampf 8+. Bei einem Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. Bei Erfolg steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik, Handfeuerwaffen, Nahkampf oder Tiere.
- 52** Während eines Auftrags entdecken sie etwas von großem Wert, vielleicht einen seltenen Rohstoff oder ein altes Relikt. Sie können einen Teil des Profits in die eigene Tasche stecken und erhalten einen WM von +1 auf alle Abfindungswürfe dieser Karriere, erhalten aber auch einen Feind. Oder sie bleiben ihren Idealen treu, womit sie belobigt werden und einen WM von +4 auf den nächsten Aufstiegswurf erhalten
- 53** Sie arbeiten eng mit einem erfahrenen Scout zusammen und können sich einiges von ihm abschauen. Sie erhalten eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Astrogation, Aufklärung, Kommunikation oder Sensoren.
- 54** Ihr Schiff gerät in einen Überfall. Würfeln sie Pilot oder Bordschütze 8+. Bei Misserfolg wird ihr Schiff zerstört oder geraubt und sie müssen sich irgendwie bis zur nächsten Scoutbasis durchschlagen. Nicht sehr ruhmreich, und so verlieren sie ihren nächsten Aufstiegswurf. Bei Erfolg haben sie einiges dazugelernt und dürfen eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Kommunikation, Pilot oder Sensoren
- 55** Sie werden als Kundschafter für eine Safarigruppe angeheuert. Dabei kommen sie mit einigen Adligen in Berührung und erhalten einen Kontakt.
- 56** Sie werden als Bote für sehr wichtige Nachrichten eingesetzt. Irgendwer will verhindern, dass diese Nachrichten ihr Ziel erreichen und versucht sie aufzuhalten. Würfeln sie Pilot oder Sensoren 8+. Bei Misserfolg werden sie gestoppt und ihnen wird die Nachricht abgenommen. Bei Erfolg schaffen sie es und werden entsprechend entlohnt. Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf. In beiden Fällen erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Aufklärung, Kommunikation, Sensoren oder Verdeckte Operationen.
- 61** Im Auftrag eines Wirtschaftsunternehmens sollen sie einen Sektor erkunden. Würfeln sie Aufklärung oder Sensoren 8+. Bei Erfolg finden sie etwas, was das Unternehmen wirklich interessiert und werden entsprechend entlohnt, was bedeutet, dass sie einen zusätzlichen Abfindungswurf erhalten.
- 62** Ein Sprungunfall bringt sie in eine ganz andere Ecke des Weltraums als eigentlich von ihnen anvisiert. Ihre Rückreise dauert lange und ist sehr gefährlich. Diesmal verdienen sie natürlich nichts und verlieren einen Abfindungswurf, jedoch lernen sie etwas Nützliches auf dem Rückweg und dürfen eine ihrer Fertigkeiten um eine Stufe steigern.
- 63** Ihre Reisen haben sie mit vielen Leuten zusammengebracht – und einer ihrer Kontakte wird ihr Freund. Haben sie noch keinen Kontakt so erhalten sie nun einen.
- 64** Bei einer Erkundung geraten sie in eine Naturkatastrophe. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik, Medizin oder Überleben.
- 65** Sie entdecken eine außergewöhnliche Pflanzenart. Der Fund bringt ihnen einiges an Prestige ein – sie erhalten einen WM von +1 auf den nächsten Aufstiegswurf.
- 66** Sie leisten vorbildliche Arbeit, den nächsten Aufstiegswurf bestehen sie automatisch