

# HÄNDLER

Diese Tabelle kann die Ereignistabelle für Händler (GRW S. 17) ersetzen. Sie ist vollkommen optional.

W 66	Ereignis
11	Katastrophe! Würfeln sie auf der Tabelle Unglück, das Ergebnis führt jedoch nicht dazu, dass sie ihre Karriere abbrechen müssen
12	Durch die lange Zeit, die sie mit Raumfahrern und Lieferanten verbringen, erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten auf eins: Handwerk (beliebig), Ingenieur (beliebig), Tiere (beliebig) oder Sozialwissenschaften (beliebig)
13	Sie geraten in einen Überfall und müssen sich und ihre Ware verteidigen. Würfeln sie Nahkampf oder Handfeuerwaffen 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verletzungstabelle, bei Erfolg erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Athletik (beliebig), Handfeuerwaffen (beliebig) oder Nahkampf (Klingenwaffen).
14	Sie bekommen den Zuschlag bei einem lukrativen Geschäft. Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf, ihr ausgestochener Konkurrent ist von nun an jedoch ihr Rivale.
15	Durch Aufenthalte auf Raumhäfen und Raumstationen haben sich ihre Fertigkeiten verbessert. Sie erhalten eine zusätzliche Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Glücksspiel Handel oder Sozialwissenschaften.
16	Als Händler sind sie viel herumgekommen und haben ein breites Netzwerk an Kontakten aufgebaut. Sie erhalten 1W3 Kontakte
21	Sie geraten in Konflikt mit einer kriminellen Organisation. Wählen sie aus folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Milieu oder Überreden
22	Diesmal scheint nur Papierkram auf sie zu warten. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Handel, Sozialwissenschaften (beliebig) oder Verwaltung.
23	Magere Jahre und kleine Geschäfte erwarten sie. Sie erhalten bei einem Abfindungswurf einen WM von -1, erhalten dafür aber die Fähigkeit Milieu oder Überreden auf eins.
24	Man beauftragt sie, lukrative Handelsverträge zu schließen. Würfeln sie Diplomatie 8+. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Handel oder Überreden und einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf.
25	Unwissend haben sie heiße Ware befördert, was sie aber nicht vor dem Gesetz schützt. Würfeln sie Rechtswissenschaften 8+. Bei Erfolg können sie nachweisen, nichts mit der Angelegenheit zu tun zu haben, erhalten beim nächsten Aufstiegswurf einen WM von +1 aber auch einen Feind. Bei einem Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf dieser Karriere, da sie zu einer Geldstrafe verurteilt werden.
26	Sie verbringen eine Menge Zeit auf Handelsreisen zwischen den Sternen und lernen dabei einige nützliche Fertigkeiten. Steigern sie ein der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Astrogation, Computer, Ingenieur (beliebig) oder Navigation.
31	Sie nutzen die Gunst der Stunde und werden zum Lieferanten für die oberen Zehntausend. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit, Überreden oder Verwaltung
32	Sie erhalten die Möglichkeit, illegale Gegenstände auf einen Planeten zu schmuggeln. Nehmen sie das Angebot an, Würfeln sie Überreden oder Täuschung 8+ um Milieu und einen zusätzlichen Abfindungswurf zu bekommen. Lehnen sie ab, haben sie von nun an einen Feind aus dem kriminellen Umfeld
33	Einer ihrer Handelsplaneten steht unter Blockade. Entweder sich durchbrechen die Blockade und machen sich damit einen Feind, wohingegen ihr Ansehen aber steigt (Sozialstatus +1), oder sie halten sich an die Blockade, wohingegen ihr Ansehen sinkt (Sozialstatus -1) und sie einen Kontakt gewinnen.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie geraten in einen Piratenüberfall und müssen sich ihres Lebens erwehren. Würfeln sie Nahkampf oder Schusswaffen 8+. Bei Misserfolg müssen sie nicht nur auf der Verwundungstabelle würfeln, sondern verlieren gleichzeitig noch einen Abfindungswurf, da ihre Fracht versichert war. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Athletik, Handfeuerwaffe (beliebig) oder Nahkampf (beliebig).
36	Auf ihrem Frachter kommt es zu einer Meuterei, an der sie nicht beteiligt sind. Würfeln sie Überreden 8+ um die Wogen zu glätten. Bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Führung oder Sozialwissenschaften (beliebig)

- 41** Jemand versucht ihren Namen in den Schmutz zu ziehen. Würfeln sie Überreden oder Diplomatie 8+ um ihre Weste wieder sauber zu bekommen. Bei Erfolg erhalten sie eine Stufe in Handeln und beim nächsten Aufstiegswurf einen WM von +1, bei Misserfolg erhalten sie einen WM von -1 beim nächsten Aufstiegswurf
- 42** Auf ihren Handelsreisen geraten sie in Kontakt mit anderen Rassen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Handeln, Überreden oder Weltraumwissenschaften (Xenologie)
- 43** Ein Handelskrieg tobt. Würfeln sie Diplomatie oder Überreden 8+. Bei Misserfolg verlieren sie durch ihre Einbußen einen Abfindungswurf, bei Erfolg verhalten sie sich so geschickt, dass sie bei dem nächsten Aufstiegswurf einen WM von +2 erhalten.
- 44** Ein älterer und erfahrener Händler weist sie in seine Tricks ein. Sie erhalten einen Kontakt und zusätzlich eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit, Handeln, Milieu oder Überreden.
- 45** Bei einer längeren Handelsreise kommt es zu einem schweren Unfall, und ihr Schiff treibt längere Zeit im All, bis Hilfe eintrifft. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Ingenieur (beliebig), Kommunikation, oder Raumanzug.
- 46** Ihre Handelsreisen verschlagen sie an den wenig zivilisierten Rand des besiedelten Raums. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Fahrer, Handeln, Handfeuerwaffen, Tiere (Reiten) oder Überleben.
- 51** Bei einem Routineflug kommt es zu einer Notlandung. Würfeln sie Ausdauer 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle, bei Erfolg steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Aufklärung, Medizin oder Überleben.
- 52** Diesmal steht ihr Arbeit unter einem guten Stern. Sie leisten so hervorragende Arbeit, dass sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf erhalten.
- 53** Neue Märkte auf fernen Welten erwarten sie. Machen sie einen Wurf auf Handeln 8+. Bei Erfolg erhalten sie einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf. In jedem Falle dürfen sie eine folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Diplomatie, Handeln, Glücksspiel, Sozialwissenschaften (beliebig) oder Überreden.
- 54** Harte Verhandlungen verlangen ihnen alles ab. Würfeln sie Diplomatie oder Überreden 10+. Bei Erfolg schaffen sie es, einen erheblichen Auftrag an Land zu ziehen und erhalten einen WM von +1 auf alle Abfindungswürfe dieser Karriere.
- 55** Auf einer ihrer Handelsreisen geraten sie in Gefangenschaft. Nach einiger Zeit gelingt ihnen die spektakuläre Flucht, und sie dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Fahrer (beliebig), Flieger (beliebig) oder Pilot (beliebig), verlieren jedoch ihren nächsten Aufstiegswurf.
- 56** Sie lassen sich auf ein waghalsiges Geschäft ein. Würfeln sie Handeln 8+. Bei Erfolg hatten sie Glück und erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf, bei Misserfolg werden sie ihre waren nicht mit Gewinn los und machen Verlust, was bedeutet, dass sie einen Abfindungswurf verlieren.
- 61** Aufgrund all zu dubioser Gründe soll es zu einer Beschlagnahmung ihrer Fracht kommen. Würfeln sie Überreden oder Diplomatie 8+. Bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Handeln, Milieu oder Sozialwissenschaften (Psychologie).
- 62** Man spielt sie und einen ihrer Kontakte gegeneinander aus. Einer ihrer Kontakte wird zu einem Feind. Hatten sie noch keinen Kontakt, so erhalten sie so einen Feind.
- 63** Sie machen sich in den Kneipen verschiedener Raumhäfen einen Namen als Zocker. Würfeln sie Glücksspiel 8+. Bei Erfolg erhalten seinen zusätzlichen Abfindungswurf, bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf.
- 64** Bei einer normalen Verladung kommt es zu einem Unfall. Würfeln sie Geschicklichkeit oder Athletik 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verletzungstabelle.
- 65** Sie haben die Möglichkeit das Geschäft ihres Lebens zu machen, wenn sie bereit sind, eine menge unwissender Kunden wirklich auszubeuten. Entscheiden sie sich dafür, erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, entscheiden sie sich dagegen, erhalten sie einen zusätzlichen Punkt Sozialstatus.
- 66** Ihre Erfolge sind so groß, dass sie automatisch befördert werden.