

# WISSENSCHAFTLER

Die Tabelle kann die Ereignistabelle für Wissenschaftler (GRW S. 33) 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	Man bittet sie, eine Zeit an einer Universität zu lehren. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Biowissenschaft, Computer, physikalische Wissenschaft oder Sozialwissenschaft.
13	Eine ihrer Entdeckungen erregt Aufsehen und weckt das Interesse eines Wirtschaftsunternehmens. Man will ihnen ihre Entdeckung abkaufen. Willigen sie ein so erhalten sei einen zusätzlichen Abfindungswurf für diese Karriere, bleiben sie standhaft so haben sie von nun an einen Feind und beuten ihre Entdeckung selbst aus. In diesem Fall erhalten sei einen WM von +1 auf alle Abfindungswürfe dieser Karriere.
14	Eines ihrer Projekte geht in eine ganz andere Richtung als von ihnen geplant, liefert jedoch bahnbrechende Ergebnisse. Sie erhalten zwar einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf, dürfen aber eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Biowissenschaft, Medizin, physikalische Wissenschaft oder Sozialwissenschaft.
15	Bei einem Experiment kommt es zu einem Zwischenfall. Würfeln sie Geschick 8+. Bei Misserfolg müssen sie auf die Verwundungstabelle würfeln. Bei Erfolg kommen sie unbeschadet davon. In jedem Fall dürfen sie eine ihrer vorhandenen Fertigkeiten um eine Stufe erhöhen.
16	Sie untersuchen ein seltenes wissenschaftliches Phänomen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Biowissenschaften, Computer, Physikalische Wissenschaften.
21	Bei einem Unfall einer anderen Forschungsgruppe sind sie als erstes vor Ort und leisten Hilfe. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Ingenieur, Kommunikation oder Medizin.
22	Während ihrer Arbeit knüpfen sie ein breites Netzwerk nützlicher Kontakte. Sie erhalten 1W3 Kontakte.
23	Diesmal werden sie förmlich von langweiligem Papierkram erschlagen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer oder Verwaltung.
24	Sie nehmen an einer Expedition teil. Würfeln sie Ausdauer 8+. Bei Misserfolg schwächeln sie und brechen das Unternehmen ab, bei Erfolg halten sie tapfer bis zum Ende durch und dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Athletik, Fahrer, Flieger, Navigation oder Tiere.
25	Ein Kollege bittet sie um Hilfe bei einem wichtigen Projekt. Würfeln sie Bildung oder Wissenschaft 8+. Bei Erfolg haben sie Erfolg und einen Freund fürs Leben, bei Misserfolg macht er sie für den Fehlschlag verantwortlich und sie haben von nun an einen Rivalen.
26	Sie werden zu Arbeiten an einem streng geheimen Projekt herangezogen. Steigern sie Computer, Medizin oder Wissenschaft (beliebig).
31	Bei ihren Forschungen kommen sie in Kontakt mit fremden Rassen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Geselligkeit, Überreden oder Weltraumwissenschaften.
32	Man versucht sie für ethisch fragwürdige Forschungsprojekte zu gewinnen. Nehmen sie an, dann erhalten sie einen WM von +1 auf einen Abfindungswurf dieser Karriere. Lehnen sie ab, macht man ihnen das Leben schwer und sie erhalten einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf. In jedem Fall dürfen sie eine beliebige Wissenschaft oder aber Medizin um eine Stufe steigern.
33	Ihre Arbeit lässt sie einige Zeit in den Weiten des Weltraums arbeiten. Erhöhen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Ingenieur, Wissenschaft (beliebig).
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie organisieren eine Rettungsmission für eine Expedition in Not. Würfeln sie Intelligenz oder Verwaltung 8+. Bei Misserfolg geht der Versuch daneben und sie haben mit einem erheblichen Prestigeverlust zu kämpfen. Sie verlieren einen Punkt Sozialstatus. Bei einem Erfolg erhalten sie nicht nur 1W3 Kontakte sondern ihr Sozialstatus erhöht sich auch um einen Punkt.

- 36** Sie verbringen einige Zeit mit einem der führenden Wissenschaftler ihres Faches. Steigern sie entweder eine beliebige Wissenschaft um eine Stufe oder erhalten sie einen WM von +4 beim nächsten Aufstiegswurf.
- 41** Während einer Forschungsreise strandet ihr Schiff mitten im nirgendwo und sie verbringen eine längere Zeit im All, bis Rettung eintrifft. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Ingenieur, Kommunikation oder Sensoren.
- 42** Ein Adliger verpflichtet sie, einige Zeit für ihn zu arbeiten. Ihre Forschungserfolge in dieser Zeit sind zwar marginal, dafür lernen sie andere Dinge. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Diplomatie, Geselligkeit, Sozialwissenschaften oder Täuschung.
- 43** Man versucht sie mit Gewalt bei einem Forschungsprojekt auszustechen. Würfeln sie Geschicklichkeit oder Nahkampf 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. Bei Erfolg beschließen sie, dass es an der Zeit ist, etwas für ihre Selbstverteidigung zu tun und dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern Handfeuerwaffen oder Nahkampf. In jedem Falle haben sie nun einen Feind.
- 44** Ein bahnbrechender Durchbruch! Erhöhen sie ihren Sozialstatus um einen Punkt.
- 45** Sie geraten mit den Behörden aneinander. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Milieu, Täuschung oder Überreden.
- 46** Sie beteiligen sich an einem privaten Gemeinschaftsprojekt. Würfeln sie Wissenschaft 8+. Bei Misserfolg war das Projekt ein Reinfluss und ihre Gelder sind verloren, was bedeutet, dass sie einen Abfindungswurf verlieren. Bei Erfolg zahlt sich ihre Arbeit aus und sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
- 51** Sie nehmen an einem Wettbewerb teil. Würfeln sie Wissenschaft oder Medizin 10+. Bei Erfolg können sie den Wettbewerb für sich entscheiden und erhalten einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf. In jedem Fall erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Medizin, Wissenschaft oder Überreden
- 52** Aufgrund eines Regierungswechsels auf ihrem Heimatplaneten gilt ihre Forschung vom einen auf den anderen Tag als verwerflich. Sie haben die Möglichkeit, ihre Forschungen zum Abschluss zu bringen und eine ihrer vorhandenen Fertigkeiten um eine Stufe zu erhöhen, dafür aber einen Punkt Sozialstatus zu verlieren. Obendrein macht man ihnen das Leben schwer und sie erhalten einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf. Oder sie bleiben linientreu und brechen ihre Forschungen ab. Dafür werden sie aber einige Zeit zum Vorzeigemodell, was dafür sorgt, dass sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf erhalten.
- 53** Man spielt sie und einen ihrer guten Kollegen gegeneinander aus. Einer ihrer Kontakte wird zu einem Rivalen, falls sie noch keinen Kontakt haben, so erhalten sie trotzdem einen Rivalen.
- 54** Sie werden Zeuge eines einzigartigen Phänomens. Steigern sie eine beliebige Wissenschaft um eine Stufe.
- 55** Sie helfen bei der Erforschung einer seltsamen Anomalie oder Krankheit. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten auf Stufe 1: Computer, Medizin, Wissenschaft oder Sensoren.
- 56** Nach einer bemerkenswerten Entdeckung versucht man sie zum Schweigen zu bringen. Würfeln sie Geschick oder Handfeuerwaffen 8+. Bei Misserfolg überleben sie den Mordversuch zwar, müssen aber auf die Verwundungstabelle würfeln. Bei Erfolg entgehen sie dem Anschlag und sorgen für eine Aufklärung der Angelegenheit und werden entschädigt. Sie erhalten einen zusätzlichen Abfindungswurf.
- 61** Sie nehmen einen jungen Kollegen unter ihre Fittiche. Würfeln sie Wissenschaft oder Medizin 8+. Bei Erfolg haben sie den Nachwuchs derart beeindruckt, dass sie in ihm einen Freund gefunden haben, bei einem Misserfolg belächelt er sie und sie haben einen Rivalen.
- 62** Sie übernehmen den Vorsitz in einer Kommission, die fragwürdige Forschungsreihen untersucht. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Wissenschaft, Medizin, Rechtswissenschaft oder Überreden.
- 63** Sie haben die Möglichkeit, Forschungsgelder zu unterschlagen. Geben sie der Versuchung nach, erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf. Würfeln sie danach Verwaltung 8+ um die Angelegenheit zu vertuschen. Bei Erfolg kommen sie durch, bei Misserfolg kommt man ihnen auf die Schliche und sie verlieren ihren nächsten Aufstiegswurf. Bleiben sie standhaft wird ihre Integrität belohnt und sie erhalten einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf

- 64** Sie erwartet eine ruhige Zeit mit nur kleinen Aufträgen und noch geringeren Entdeckungen. Dafür kommen sie viel unter normale Menschen, was ihnen auch nicht schlecht tut. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Milieu oder Überreden.
- 65** Sie arbeiten als Sachverständiger in einer Kommission und haben die Möglichkeit ihr Fachwissen entsprechend einzusetzen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Rechtswissenschaften oder Verwaltung
- 66** Ihre Erfolge sind derartig groß, dass sie automatisch den nächsten Aufstiegswurf schaffen.