

UNTERHALTER

Tabelle kann die Ereignistabelle für Unterhalter (GRW S. 31) 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	Eines ihrer Werke erregt ein gewisses Aufsehen. Das kurzfristige Prestige bringt ihnen zwar etwas mehr Geld in die Kasse und sie erhalten einen WM von +1 auf den nächsten Aufstiegswurf, jedoch haben sie nun einen Rivalen.
13	Auch sie können sich noch etwas bei anderen absehen, und diesmal machen sie das sogar so gut, dass man ihnen hinterher keinen Plagiatismus vorwerfen kann. Durch ihr langes Studium fremder Arbeiten dürfen sie Kunst (beliebig) um eine Stufe steigern.
14	Irgendein Neider versucht ihnen etwas anzuhängen und sie müssen sich vor dem Gesetz verantworten. Würfeln sie Rechtswissenschaften 8+ oder engagieren sie für eine Abfindung einen Anwalt. Sollten sie bei dem Wurf keinen Erfolg haben, so verlieren sie ebenso eine Abfindung und verlieren einen Punkt Sozialstatus, da ihr Ruf gründlich ruiniert wurde. In jedem Fall erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten auf Stufe 1: Ermitteln, Milieu, Rechtswissenschaften oder Überreden.
15	Diesmal läuft es nicht so gut und die Auftragslage zwingt sie am unteren Ende der Gesellschaft zu leben. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Milieu, Überreden oder verdeckte Operationen.
16	Eines ihrer Werke macht ihnen einen fanatischen Feind, der ihr Leben bedroht. Würfeln sie Athletik oder Überreden 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf der Verwundungstabelle. Bei Erfolg schaffen sie es, einer Auseinandersetzung zu entgehen. Sie beschließen in Zukunft besser auf sich aufzupassen und dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Athletik, Handfeuerwaffen (Projektilpistole) oder Nahkampf.
21	Eines ihrer Werke erregt Aufmerksamkeit in der kriminellen Gesellschaft. Es sind gefährliche und gleichsam lohnende Zeiten für sie. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Milieu, Nahkampf oder Überreden.
22	Sie kreieren einen völlig neuen Stil. Steigern sie eine Fähigkeit ihrer Wahl um eine Stufe.
23	Sie werden zu einer Ikone ihrer Szene stilisiert. Das bringt ihnen 1W3 Kontakte ein, aber auch einen wirklichen Feind, der neidisch auf sie ist.
24	Sie werden für ein öffentliches Projekt engagiert. Steigern sie Handwerk oder Kunst um eine Stufe.
25	Ihre Arbeit bringt sie mit den oberen 10.000 zusammen. Dieser Umgang hinterlässt Spuren bei ihnen und so dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Diplomatie, Geselligkeit, Kunst oder Täuschung.
26	Für eine ihrer Arbeiten betreiben sie intensive Recherche und geben sich eine Zeit als jemand anderes aus, als sie wirklich sind. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Ermitteln, Milieu, Täuschung oder Überreden.
31	Sie werden in einen Drogenskandal verwickelt. Würfeln sie Überreden oder Täuschung 8+ um zu beweisen, dass sie unschuldig sind. Bei Misserfolg erhalten sie einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf, bei Erfolg erhalten sie eine der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Milieu oder Rechtswissenschaften.
32	Ein alter Hase ihres Faches nimmt sie unter seine Fittiche und lässt sie an seinem Wissen teilhaben. Steigern sie Computer, Ermitteln, Handwerk oder Kunst um eine Stufe.
33	Bei einem Ausflug anlässlich ihrer letzten Erfolge kommt es zu einem Unfall und eine zeitlang sind sie auf einer fremden Welt fernab ihrer Heimat gestrandet. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Medizin, Überleben oder Verdeckte Operationen
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Sie werden in eine Schmutzkampagne hineingezogen. letztendlich gelingt es ihnen, ihren Namen wieder sauber zu waschen, von nun an haben sie jedoch einen Rivalen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Täuschung oder Überreden.
36	Eines ihrer Werke löst einen Skandal aus, und eine zeitlang stehen sie ungewollt im Rampenlicht. Zum einen hat ihnen diese Angelegenheit einen wirklichen Feindangebracht, zum anderen haben sie nicht schlecht an dem Skandal verdient und erhalten einen

	zusätzlichen Abfindungswurf.
41	Diesmal haben sie das Glückspiel für sich entdeckt. Würfeln sie Glückspiel 8+. Bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf, bei Erfolg erhalten sie einen zusätzlichen Abfindungswurf.
42	Jemand aus dem kriminellen Milieu ist an ihren Arbeiten interessiert und bietet ihnen enorme Summen. Nehmen sie an, erhalten sie einen WM von +1 auf alle Abfindungswürfe dieser Karriere, verlieren aber auch einen Punkt Sozialstatus. Lehnen sie ab, werden sie von der Allgemeinheit für ihre Standfestigkeit bewundert und erhalten einen Punkt Sozialstatus. Von nun an haben sie jedoch einen Rivalen.
43	Bei der Bewerbung um einen größeren Auftrag haben sie gekonnt einen Kollegen ausgestochen. Von nun an haben sie einen Feind, die Arbeit jedoch macht sich für sie bezahlt, sie dürfen eine ihrer Fertigkeiten um eine Stufe erhöhen.
44	Ihre Arbeit verschafft ihnen einen nützlichen Kontakt.
45	Man spielt sie und einen ihrer Bekannten gekonnt gegeneinander aus. Würfeln sie Überreden oder Täuschung 8+ um die Wogen zu glätten. Bei Erfolg wird einer ihrer Kontakte zu einem Freund, bei Misserfolg wird er stattdessen zu ihrem Rivalen. Haben sie noch keinen Kontakt so erhalten sie bei Misserfolg trotzdem einen, bei Erfolg erhalten sie wiederum einen Kontakt.
46	Sie geraten in die Fänge eines Hochstaplers, der drauf und dran ist, sie um ihr Vermögen zu bringen. Würfeln sie Ermitteln oder Täuschung 8+ um den Schwindel früh genug zu bemerken. Bei Misserfolg verlieren sie einen Abfindungswurf. In jedem Falle dürfen sie die von ihnen verwendete Fertigkeit um eine Stufe steigern.
51	Sie nehmen an einem großen Wettbewerb teil. Würfeln sie Kunst 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, Handwerk, Kunst oder Überreden.
52	Sie kümmern sich um einen Neuling in ihrer Branche. Würfeln sie Kunst 8+. Bei Erfolg haben sie ihn derartig beeindruckt, dass er zu ihrem Freund wird, bei Misserfolg bleibt er kühl und distanziert und beginnt später sie zu verspotten: sie erhalten einen Rivalen.
53	Die Zeit ist geprägt von Events und Empfängen und sie sind mittendrin. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Steward, Täuschung oder Überreden.
54	Ihre Erfolge erleben ihnen einige Zeit in Saus und Braus zu verbringen. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Fahrer, Glücksspiel oder Tiere (Reiten)
55	Ein Adliger findet gefallen an ihren Werken und protegiert sie. Sie erhalten einen WM von +4 auf den nächsten Aufstiegswurf
56	Sie reisen viel umher um neue Eindrücke und Methoden kennen zu lernen. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Geselligkeit, Kunst, Milieu oder Sozialwissenschaften
61	Man bietet ihnen den Platz an einer Akademie an, wo sie unterrichten sollen. Wenn sie annehmen dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Computer, Handwerk oder Kunst.
62	Sie treffen mit einer wahrhaften Legende ihrer Branche zusammen.
63	Ihren Job hätten sie sich anders vorgestellt, doch diesmal wartet nur Papierkram auf sie. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Rechtswissenschaften oder Verwaltung.
64	Sie werden in ein Verbrechen verwickelt. Würfeln sie Rechtswissenschaften oder Überreden 8+. Bei Erfolg nimmt man ihnen ihre Unschuld ab, bei Misserfolg sorgen die negativen Schlagzeilen für Probleme und sie verlieren ihren nächsten Aufstiegswurf.
65	Diesmal ist ihre Arbeit gefährlicher als Gedacht. Würfeln sie Athletik 8+. Bei Misserfolg ist ihnen ein Unfall passiert und sie müssen auf der Verwundungstabelle würfeln. In jedem Fall war dies eine Lektion für sie und sie dürfen eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Athletik oder Medizin.
66	Ihre Arbeit macht sich bezahlt! Ihr Ruhm sorgt dafür dass sie den nächsten Aufstiegswurf automatisch gelingt.