

ZIVILIST

Die Tabelle kann die Ereignistabelle für Zivilisten (GRW S. 35) 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 hatten sich auf einen ruhigen Job eingestellt, und nun warten wirklich ruhige Jahre voller Papierkram auf sie. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Rechtswissenschaften oder Verwaltung.
13	Sie ermitteln auf eigene Faust als es um veruntreute Gelder geht. Sie erhalten eine der folgenden Fertigkeiten: Ermitteln, Milieu, Täuschung oder Überreden.
14	Bei ihrer Arbeit kommt es zu einem schweren Unfall mit unzähligen Verletzten. Würfeln sie Geschick oder Athletik 8+. Bei Erfolg entgehen sie dem Chaos, bei Misserfolg sind sie selbst unter den Betroffenen und müssen auf die Verwundungstabelle würfeln. In jedem Fall erhalten sie Medizin oder Athletik 1.
15	Man ernennt sie zum Führer einer Gewerkschaftsgruppe. Steigern sie Diplomatie, Führung, Täuschung oder Überreden um eine Stufe.
16	Sie geraten in einen großen Streik, der blutig niedergeschlagen wird. Machen sie einen Wurf auf Geschick oder Überreden 8+. Bei Misserfolg würfeln sie auf die Verwundungstabelle. In jedem Fall erhalten sie eine Stufe in einer der folgenden Fertigkeiten: Führung, Nahkampf, Rechtswissenschaften oder Sprengstoff.
21	Ihr Unternehmen schreibt eine lange Zeit nur schwarze Zahlen, und sie als Angehöriger profitieren von einem besseren Lohn. Sie erhalten einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf.
22	Arbeitskampf! Diesmal sitzen die einfachen Arbeiter am längeren Hebel und behaupten sich. Von nun an haben sie einen Feind, dürfen aber eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe steigern: Führung, Nahkampf, Rechtswissenschaften oder Verwaltung.
23	Ihr Unternehmen gerät Aufgrund einer schweren Wirtschaftskrise ins trudeln und schreibt rote Zahlen. Zwar behalten sie ihre Arbeit, bekommen aber eine Zeit einen wirklichen Hungerlohn. Einer ihrer Abfindungswürfe bekommt einen WM von -1.
24	Sie werden in eine wirkliche Randkolonie versetzt und leisten dort ihren Dienst ab. Steigern sie Fahrer, Flieger, Tiere oder Überleben um eine Stufe.
25	Sie machen sich unter ihren Kollegen beliebt. Sie erhalten 1W3 Kontakte.
26	Sie werden Zeuge eines kleineren Deliktes eines Arbeitskollegen. Liefern sie den Schuldigen ans Messer, so erhalten sie einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf, haben von nun aber einen Rivalen. Halten sie dicht, erhalten sie einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf, haben von nun an aber einen Freund.
31	Sie haben die Möglichkeit, Gelder 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.
32	Ihr Unternehmen oder Kolonie wird Opfer mehrere blutiger Überfälle, und sie sehen die Notwendigkeit, sich verteidigen zu müssen. Wählen sie eine der folgenden Fertigkeiten: Handfeuerwaffen oder Athletik.
33	Sie haben die Möglichkeit, ein Firmengeheimnis zu verraten und dabei Profit zu machen. Stimmen sie zu, so erhalten sie auf alle Abfindungswürfe dieser Karriere einen WM von +1. Bleiben sie standhaft und melden den Versuch, so erhalten sie einen WM von +4 auf den nächsten Aufstiegswurf.
34	Lebensereignis! Würfeln sie auf der Tabelle für Lebensereignisse (Seite 36)
35	Ein erfahrener Fachmann nimmt sie in Lehre. Erhöhen sie eine ihrer Dienstfertigkeiten um eine Stufe.
36	Sie decken einen Skandal in ihrem Unternehmen auf. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten um eine Stufe: Computer, Handwerk, Kommunikation oder Sensoren. Von nun an haben sie einen Rivalen.

- 41** Sie werden zu Verhandlungen über neue Aufträge geschickt. Würfeln sie Diplomatie oder Überreden 8+. Bei Erfolg schaffen sie es, einen lukrativen Auftrag an Land zu ziehen, der das Überleben ihres Unternehmens für die nächsten Jahre sichert und steigern ihren Sozialstatus um einen Punkt. Bei Misserfolg werden sie ausgestochen und erhalten einen WM von -2 auf den nächsten Aufstiegswurf.
- 42** Einer ihrer Chefs macht sie zu seinem persönlichen Assistenten. Sie erhalten Fahrer, Flieger, Geselligkeit, Steward oder Verwaltung auf Stufe 1.
- 43** Sie geraten mit dem kriminellen Milieu aneinander. Würfeln sie Athletik oder Überreden 8+. Bei Misserfolg müssen sie auf die Verwundungstabelle würfeln. In jedem fall dürfen sie eine der folgenden Fertigkeiten steigern: Milieu, Täuschung, Überreden oder Verdeckte Operationen.
- 44** Sie erhalten eine Spezialausbildung in einem ihrer Fachgebiete. Würfeln sie Bildung 10+ und steigern sie bei Erfolg eine ihrer vorhandenen Fertigkeiten um eine Stufe.
- 45** Sie geraten mit dem Gesetz aneinander. Steigern sie eine der folgenden Fertigkeiten: Milieu, Rechtswissenschaften, Täuschung oder Überreden.
- 46** Auf ihrem neuen Posten setzt man sie Probeweise in einer leitenden Position ein. Würfeln sie Führung oder Bürokratie 8+. Bei Erfolg machen sie sich gut in ihrem neuen Job und erhalten einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf.
- 51** Ihr Unternehmen führt neue Arbeitsmethoden ein. Steigern sie eine ihrer Dienstfertigkeiten um eine Stufe.
- 52** Sie geraten an einen Vorgesetzten, der alles von seinen Untergebenen fordert. Würfeln sie Handwerk, Ingenieur Mechanik oder Verwaltung 8+. Bei Erfolg dürfen sie die verwendete Fertigkeit um eine Stufe steigern. Trotz allem haben sie von nun an einen Rivalen.
- 53** Sie nehmen an einer Schulung für Führungskräfte teil. Sie erhalten eine Stufe in Führung. Würfeln sie danach Führung 10+. Bei Erfolg wenden sie ihre neu erworbenen Kenntnisse so gut an, dass sie belobigt werden. Sie erhalten einen WM von +2 auf den nächsten Aufstiegswurf.
- 54** Bei einem Unglück einer anderen Abteilung sind sie als erstes vor Ort und leisten Hilfe. Würfeln sie Stärke oder Medizin 8+. Bei Erfolg haben sie einem Kollegen das Leben gerettet und haben von nun an einen Freund.
- 55** Man will sie für die schlechte Arbeit eines Kollegen verantwortlich machen. Würfeln sie Überreden 8+. Bei Erfolg gelingt es ihnen zu beweisen, dass sie unschuldig sind, bei Misserfolg nicht und sie verlieren ihren nächsten Aufstiegswurf. In jedem Fall haben sie nun einen Rivalen.
- 56** Diesmal werden sie an vielen verschiedenen Arbeitsplätzen eingesetzt und lernen eine breite Palette an Dingen. Steigern sie die Fertigkeit Multitalent um eine Stufe
- 61** Sie werden Zeuge eines Streits zwischen ihren Arbeitskollegen, der kurz davor steht blutig zu eskalieren. Würfeln sie Führung oder Überreden 8+. Bei Erfolg gelingt ihnen die Schlichtung und sie erhalten 1W3 Kontakte, bei Misserfolg machen sie sich sogar einen Rivalen.
- 62** Diesmal haben sie viel mit dem Test neuer Verfahren und Produkte zu tun. Steigern sie eine der Fertigkeiten ihrer Berufsspezialisierung um eine Stufe.
- 63** Mit ihrer Arbeit werden sie zum Vorbild für ihr ganzes Unternehmen. Als Arbeiter des Jahres bekommen sie ein höheres Gehalt, erhalten als auf ihren nächsten Abfindungswurf einen WM von +1, aber Erfolg bringt auch Neid und sie haben einen Rivalen.
- 64** Sie erfahren Firmengeheimnisse, die nicht für sie bestimmt sind. Steigern sie Computer, Handwerk, Ingenieur, Mechanik, oder Sensoren um eine Stufe. Würfeln sie danach Täuschung oder Überreden 8+ . Bei Misserfolg kommt man ihnen auf die Schliche und drangsaliert sie. Sie erhalten einen WM von -1 auf jeden Abfindungswurf dieser Karriere.
- 65** Sie geben sich dem Glücksspiel hin. Steigern sie Glücksspiel um eine Stufe.
- 66** Ihre Verdienste sind so groß, dass sie automatisch befördert werden.