

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

IN EM WI GE ST

leicht

mittel

schwer

kritisch

leicht

mittel

schwer

kritisch

Spielzüge zu Beginn

Experiment

Wenn du dir **einen Tag Zeit nimmst, um ein Experiment durchzuführen, mit dem du ein Wesen, einen Gegenstand oder ein Material untersuchst**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** erhältst du 2 nützliche Informationen.

* **Bei einer 7–9** erhältst du 1 nützliche Information und musst 1 wählen:

- ✖ Dein Experiment erzürnt oder beschädigt das Versuchsobjekt.
- ✖ Du musst 2 *Anwendungen* deiner naturwissenschaftlichen Materialien verbrauchen.
- ✖ Dein Experiment dauert viel länger als erwartet.

Fachgebiet

Wähle ein naturwissenschaftliches Fachgebiet, wie Physik, Biologie oder Anthropologie.

Wenn du **mit einer 10+ zu einem Thema deines Fachgebiets Wissen kundtust**, nimm 1 Punkt.

Du kannst jederzeit diesen Punkt *ausgeben*, um dich an etwas Nützliches aus deinem Fachgebiet zu erinnern.

Berufsspielzüge

Labor

Du hast ein Labor. Wenn du **ein Wesen, einen Gegenstand oder ein Material für eine Stunde in deinem Labor untersuchst**, kannst du den Spielzug **Experiment** durchführen. Zusätzlich kannst du auf eine Information aus diesem Spielzug verzichten und stattdessen eine der folgenden Fragen über das Versuchsobjekt stellen, die die SL dir wahrheitsgemäß beantwortet:

- ✖ Woher stammt es?
- ✖ Was ist seine Schwäche?
- ✖ Was daran ist gefährlich?
- ✖ Was daran ist nützlich?
- ✖ Gibt es noch mehr davon?

Es muss eine Erklärung dafür geben

Wenn du dich **mit etwas Furchteinflößendem konfrontiert siehst und dich mit einer 7–9 Der Angst stellst**, kannst du anstelle der anderen Ergebnisse auch entscheiden, dir den Schrecken näher anzusehen. Wenn du dies tust, erhältst du eine *leichte* Geistesstörung und eine interessante Information.

Prototyp

Du arbeitest für eine große Forschungsorganisation, die zahlreiche interessante neue Geräte entwickelt. Wenn du **Hilfe bei einer bestimmten Aufgabe benötigst**, kannst du dir 1 × pro Spielsitzung ein experimentelles Gerät ausleihen, das dir helfen könnte. Lege fest, wobei du Hilfe brauchst, und die SL wird dir sagen, was für ein Gerät du ausleihen kannst. Alle Prototypen sind *unzuverlässig* und müssen spätestens am Ende der nächsten Spielsitzung wieder zurückgegeben werden.

Erfindung

Wenn du **wissenschaftlich-technische Komponenten zu einem neuartigen Apparat zusammensetzt**, würfle +IN. Besprich den erwünschten Effekt zuvor mit der SL.

* **Bei einer 10+** funktioniert dein Apparat für 3 *Anwendungen*.

* **Bei einer 7–9** funktioniert er für eine 1 *Anwendung* und du musst 1 wählen:

- ✖ Das Gerät hat nicht beabsichtigte, gefährliche Nebenwirkungen, die die SL bestimmt.
- ✖ Die Herstellung verbraucht 3 *Anwendungen* deiner naturwissenschaftlichen Materialien.

Höhere Mathematik

Wenn du **auf Mathematik zurückgreifst, um Geschöpfe oder Ereignisse zu verstehen, die außerirdisch sind oder aus einer anderen Dimension stammen**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** konstruierst du eine Formel, die die Dinge erklärt, und nimmst 2 Punkte.

* **Bei einer 7–9** entwickelst du eine grundsätzliche Theorie und nimmst 1 Punkt, aber deine Berechnungen erregen die Aufmerksamkeit von etwas Gefährlichem. Du kannst Punkte *ausgeben*, um je 1 zu wählen:

- ✖ Verzögere das Auftreten einer Kreatur oder eines Ereignisses.
- ✖ Sage vorher, wann das Ereignis oder die Kreatur zum nächsten Mal in Erscheinung treten wird.
- ✖ Halte das Ereignis oder die Kreatur mit deiner **Erfindung** oder deinem **Prototyp** auf.
- ✖ Du musst dich nicht **Der Angst stellen**, wenn es um die Kreatur oder das Ereignis geht.

Pseudo-Wissenschaft

Wenn du **versuchst, ein außerirdisches oder übernatürliches Gerät zu bedienen, das auf naturwissenschaftlichen Prinzipien aufgebaut zu sein scheint**, würfle +EM.

* **Bei einer 10+** aktivierst du erfolgreich das Gerät und hast eine Ahnung, wie man es kontrolliert.

* **Bei einer 7–9** aktivierst du das Gerät, musst aber 1 wählen:

- ✖ Du kannst es nicht vollständig kontrollieren und bringst dich oder andere in Gefahr.
- ✖ Das Gerät funktioniert nur für kurze Zeit und ist danach nicht mehr in Gang zu bringen.
- ✖ Das Gerät hat einen ungewöhnlichen Nebeneffekt.
- ✖ Das Bedienen des Geräts erweckt unerwünschte Aufmerksamkeit.