

Classic Traveller

Martin Weber Alter 34

Spezies Mensch

Geburtswelt heruntergekommene Industriewelt

Beruf Arzthelper/MTA

Kontakte Mentor & Mobber bei Scout Services

130 000 ¢r



Martin stammt aus ärmsten Verhältnissen (Slums) und hat sich mühevoll hochgearbeitet, 16 Jahre lang Dienst bei Scout Services, zunächst auf kleinen Scout-Schiffen, zuletzt mit Unterstützung eines Mentors Ausbildung zum Bordarzthelper, bei Scout Services ausgeschieden um mehr Entscheidungsfreiheit zu haben und sich einen Namen zu machen, sieht das Angebot von Haus Kaladon als seine große Chance an

Stärke 8	Geschick 7	Ausdauer A	Intellekt 9	Bildung B	Sozialstatus 3
----------	------------	------------	-------------	-----------	----------------

Fertigkeiten

Bestechung		Navigation	1	Bordschütze	1	Allrad-Fahrzeug
Computer	1	Pilot	1	Handgemenge		Fahrzeug
Elektronik		Raumanzug	1	Klingenwaffen		Gleiter
Fälschung		Steward		Schusswaffen		Raumboot
Führung		Taktik				
Glücksspiel		Verwaltung				
Ingenieur		Vielseitigkeit	2			
Mechanik		Vorg. Beobachter				
Medizin	2	Xeno-Medizin				
Milieu						

Besitz

Arztkoffer		Oberdeckpassage	10 000 ¢r
Raumanzug			
Dolch	+DM 8+	min DM 3	Schaden 2D6

Welt

Das galaktische Imperium existiert seit ca. 1000 Jahren und wird vom Adelshaus **Torvian** und der jeweiligen **Imperatrix** regiert. Die Ausdehnung im Raum ist riesig und niemand von euch ist bisher im Torvian-System oder den umliegenden inneren Welten gewesen. Vermutlich habt ihr eure Karrieren in den äußeren Welten oder den Grenzsektoren gemacht. Das Imperium ist überall über die imperiale Raumflotte und Raumgarde präsent und stellt den übergeordneten Rahmen dar. Das Imperium besteht aus Adelsfamilien, die einzelne Systeme oder Subsektoren lokal beherrschen. Bei zu starken Abweichungen von den imperialen Vorgaben, kommt der militärische Teil der Raumflotte ins Spiel.

Das Traveller Universum wird von einem übergeordneten Feudalsystem getragen mit **Imperatrix** und einer **beratenden Kammer**, in die Subsektoren ihre Vertreter schicken. Einzelne Welten oder Systeme kann auch andere Regierungsformen haben. Das Imperium überwacht, dass es den Leute im wesentlichen gut geht und keine Exesse entstehen, z.B. schlimme Diktaturen etc. Weiterhin garantiert das Imperium, dass sich die Welten frei entwickeln können. Dabei können unterschiedliche TechLevel möglich sein und nebeneinander existieren. Z.B. darf keine hochentwickelte Technik auf geschützte mittelalterliche Welten gebracht werden. In den meisten Systemen gibt es Raumhäfen, die den interstellaren Handel abwickeln. Reisen geht an Bord von Handelsschiffen oder großen Kreuzern der Raumflotte. Einzelne Adelhäuser haben eigene Flotten.

Das Spiel startet damit, dass euch jemand angesprochen hat an einer interessanten Mission in den Deepspace, also in einen Bereich ohne Sonnen, teilzunehmen. Aus diesem Bereich kommt ein unbekanntes Signal. Das **Adelshaus Kaladon** hat jedem eine **Oberdeckpassage** (teuer, hoher Standard) ins **Teleran System** bezahlt, um euch auf der Raumstation **Teleran-Gamma-1** zu treffen. Dort sollen die Details beschrieben werden. Allein für die Teilnahme an dem Treffen werden **10 000 Credits** bezahlt. Haus Kaladon beherrscht den hier vorliegenden Subsektor, ein Randgebiet des Imperiums. Teleran ist ein Grenzsystem, hinter dem es einen Deepspace Bereich gibt. In der Einladung stand für jeden von euch, dass Haus Kaladon Empfehlungen über eure Talente, Taten und Erfahrungen erhalten hat. Woher bleibt erst mal unklar. Das Spiel startet dann auf der Raumstation Teleran-Gamma-1. Teleran hat einen **TechLevel von B**, (siehe in den Regeln, es sind also z.B. Laserwaffen verfügbar).

Martins Karriere bei Scout Services

Service History

Rolled attributes: 87A7B3

Automatic Enlistment accepted.

Learned Pilot-1

Term 1 age 22

Learned Gunnery-1

Learned Jack-o-T-1

Survival roll 8 + 2 vs 7

Reenlistment roll 9 vs 3

Voluntarily reenlisted for second term.

Term 2 age 26

Improved Jack-o-T-2

Learned Computer-1

Survival roll 6 + 2 vs 7

Reenlistment roll 7 vs 3

Voluntarily reenlisted for third term.

Term 3 age 30

Learned Air/Raft-1

Learned Medical-1

Survival roll 12 + 2 vs 7

Reenlistment roll 6 vs 3

Voluntarily reenlisted for fourth term.

Term 4 age 34

Learned Navigation-1

Improved Medical-2

Survival roll 9 + 2 vs 7

Aging strength throw 10 vs 8

Aging dexterity throw 9 vs 7

Aging endurance throw 8 vs 8

Reenlistment roll 5 vs 3

Chose not to reenlist after fourth term.

Mustered Out

50,000 credits

50,000 credits

30,000 credits

Increased intelligence by 2 to 9