Anna K.



Traveller

Name **Anna** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Nexine (Wasserwelt), TL 8
Hintergrund Studium Jura und Verwaltung abgeschlossen, 22-34 als Freihändler gearbeitet, Rang 2, Verbindung mit 2 anderen Charakteren: Turmschütze 2
Besitz 1 Schiffsanteil (1k₵r/Jahr), 25% von Free/Far Trader Schulden Rente Bar 1000 ₵r
Kontakte 1 Kontakt (kein Händler)

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator					
Stärke	**7**		**Intellekt**	**10**	**+1**	**Psi**	__	__			**Glückspunkte**		__
Geschick	**8**		**Bildung**	**15**	**+3**	Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Ausdauer	**9**	**+1**	**Sozialstatus**	**4**	**−1**	Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	_	**Flieger**	**0**	Nahkampf	_	**Seefahrer**	**0**
Astrogation	_	Gleiter	_	Klingen	_	Segelboote	_
Athletik	_	Rotor	_	Stumpf	_	U-Boote	_
Ausdauer	_	Tragflächen	_	Unbewaffnet	_	Sprachen	_
Geschick	_	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____	_
Stärke	_	Geselligkeit	_	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	**Pilot (Weltraum)**	**0**	**Steward**	**0**
Ausbildung	_	**Handeln**	**0**	**Beiboote**	**0**	Taktik	_
_____	_	Ingenieur	_	**Raumschiffe**	**1**	Planetar	_
Diplomatie	_	Lebenserhaltung	_	**Große Schiffe**	**0**	Weltraum	_
Elektronik	**0**	Manöverantrieb	_	**Raumanzug**	**2**	**Täuschen**	**1**
Computer	_	Reaktor	_	**Recht**	**2**	Tiere	_
Fernsteuerung	_	Sprungantrieb	_	Schleichen	_	Abrichten	_
Kommunikation	_	**Kanonier (Weltraum)**	**0**	Schusswaffen	_	Tiermedizin	_
Sensoren	_	**Turmschütze**	**2**	Energie	_	**Überleben**	**0**
Ermitteln	_	**Orbital**	**0**	Projektil	_	**Überreden**	**1**
Fahrer	**0**	Kunst	_	Schwere Waffen	_	Unterwelt	_
Luftkissen	_	_____	_	Bordschütze	_	**Verwaltung**	**1**
Mechs	_	_____	_	Artillerie	_	Wissenschaft	_
Rad & Ketten	_	**Mechanik**	**0**	Tragbare	_	_____	_
_____	_	Medizin	_			_____	_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition

Implantate	TL	Effekt

als Jugendliche Fahrer, Seefahrt und Flieger gelernt
mit 18 in Universität eingeschrieben (Jura & Verwaltung)
mit 20 nicht geschafft deinem Tutor einen Fehler nachzuweisen
mit 22 erfolgreicher Universitäts-Abschluss
mit 22 den unabhängigen Händlern beigetreten (Rang 0)
mit 24 einen sehr lukrativen Deal abgeschlossen
mit 26 Beförderung auf Rang 1
mit 28 einen guten Deal abgeschlossen
mit 32 neue Kontakte etabliert
mit 34 Beförderung auf Rang 2
mit 34 neuer Kontakt: Kanonier gelernt
mit 34 neuer Kontakt: Spezialisierung Turmschütze gelernt
mit 34 Händler-Karriere beendet und Abenteurerin geworden, 1k₵r, Schiffsanteil und 25% Schiff erhalten

Bruno A.



Traveller

Name **Bruno** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Bowman Asteroidengürtel
Hintergrund bei den Scouts abgelehnt, dann zur Polizei gezogen, von 18-34 als Agent bei der Polizei, finaler Rang: Kommissar, Verbindung mit anderem Charakter: Nahkampf 1
Besitz 1 Schiffsanteil (1k¢r/Jahr) Schulden Rente Bar 7000 ¢r
Kontakte 3 Kontakte zur Polizeilichen Informationsgewinnung, 1 Kontakt bei verdeckter Operation

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator
Stärke	**6**		**Intellekt**	**4**		**Psi**	__	__
Geschick	**11**	**+1**	**Bildung**	**9**	**+1**			
Ausdauer	**10**	**+1**	**Sozialstatus**	**6**				

Glückspunkte __

Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	_	**Flieger**	**0**	**Nahkampf**	**0**	Seefahrer	_
Astrogation	_	Gleiter	_	**Klingen**	**0**	_____	_
Athletik	**0**	Rotor	_	**Stumpf**	**3**	_____	_
Ausdauer	_	Tragflächen	_	**Unbewaffnet**	**0**	**Sprachen**	**0**
Geschick	_	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____	**1**
Stärke	_	Geselligkeit	_	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	**1**	Glücksspiel	_	Pilot (Weltraum)	_	Steward	_
Ausbildung	**0**	Handeln	_	Beiboote	_	Taktik	_
Bergbau	**0**	Ingenieur	_	Raumschiffe	_	Planetar	_
Diplomatie	_	Lebenserhaltung	_	Große Schiffe	_	Weltraum	_
Elektronik	_	Manöverantrieb	_	**Raumanzug**	**0**	Täuschen	_
Computer	_	Reaktor	_	Recht	_	Tiere	_
Fernsteuerung	_	Sprungantrieb	_	**Schleichen**	**3**	Abrichten	_
Kommunikation	_	Kanonier (Weltraum)	_	**Schusswaffen**	**0**	Tiermedizin	_
Sensoren	_	Turmschütze	_	**Energie**	**0**	**Überleben**	**1**
Ermitteln	**1**	Orbital	_	**Projektil**	**0**	Überreden	_
Fahrer	**0**	Kunst	_	Schwere Waffen	_	**Unterwelt**	**1**
Luftkissen	_	_____	_	Bordschütze	_	Verwaltung	_
Mechs	_	_____	_	Artillerie	_	Wissenschaft	_
Rad & Ketten	_	Mechanik	_	Tragbare	_	_____	_
_____	_	Medizin	_			_____	_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition
Waffe bis 30k¢r, TL12					

Implantate	TL	Effekt

als Jugendlicher Fahrer, Flieger und Raumanzug gelernt
mit 18 bei Scouts beworben, abgelehnt
mit 18 als Polizist dienstverpflichtet
mit 18 Ausbildung als Polizei-Agent
mit 20 Fortgeschrittene Ausbildung als Verdeckter Agent
mit 22 Beförderung zum Inspektor (Rang 1)
mit 24 ein Netzwerk von Kontakten etabliert
mit 26 Beförderung zum Oberinspektor (Rang 2)
mit 28 Fortgeschrittene Ausbildung als Verdeckter Agent
mit 30 Beförderung zum Kommissar (Rang 3)
mit 32 Arbeit als Verdeckter Agent auf einem fremden Planeten
mit 32 neuer Kontakt etabliert
mit 34 neuer Kontakt etabliert, Nahkampf gelernt
mit 34 Polizei-Karriere beendet und Abenteurer geworden, 7k¢r, Schiffsanteil und Waffe erhalten

Eva N.



Traveller

Name **Eva** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Wardn (früher: Silver) landwirtschaftliche Welt
Hintergrund begann eine Diplomatenkarriere, aber verlor ihren Adelstitel durch einen Familienskandal, wechselte zur Flotte/Crew, nahm an einem berühmten Gefecht teil und wurde Fähnrich, Verbindung mit anderem Charakter: Pilot 0
Besitz 1 Schiffsanteil (1k₵r/Jahr) Schulden Rente Bar 20 000 ₵r
Kontakte 1 adliger Freund, mächtig und charismatisch

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator
Stärke	**2**	**–2**	**Intellekt**	**6**		**Psi**	__	__
Geschick	**4**	**–1**	**Bildung**	**8**				
Ausdauer	**5**	**–1**	**Sozialstatus**	**10**	**+1**			

Glückspunkte __

Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	**1**	Flieger	_	**Nahkampf**	**0**	Seefahrer		_
Astrogation	_	Gleiter	_	**Klingen**	**1**	_____		_
Athletik	_	Rotor	_	**Stumpf**	**0**	_____		_
Ausdauer	_	Tragflächen	_	**Unbewaffnet**	**0**	Sprachen		_
Geschick	_	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____		_
Stärke	_	**Geselligkeit**	**0**	Null-G	_	Sprengstoff		_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	**Pilot (Weltraum)**	**0**	Steward		_
Ausbildung	_	Handeln	_	Beiboote	_	Taktik		_
_____	_	Ingenieur	_	Raumschiffe	_	Planetar		_
Diplomatie	**0**	Lebenserhaltung	_	Große Schiffe	_	Weltraum		_
Elektronik	**0**	Manöverantrieb	_	Raumanzug	_	**Täuschen**	**1**	
Computer	_	Reaktor	_	**Recht**	**0**	Tiere		_
Fernsteuerung	_	Sprungantrieb	_	Schleichen	_	Abrichten		_
Kommunikation	_	Kanonier (Weltraum)	_	Schusswaffen	_	Tiermedizin		_
Sensoren	_	Turmschütze	_	Energie	_	Überleben		_
Ermitteln	**0**	Orbital	_	Projektil	_	**Überreden**	**0**	
Fahrer	_	**Kunst**	**0**	Schwere Waffen	_	Unterwelt		_
Luftkissen	_	_____	0	Bordschütze	_	**Verwaltung**	**0**	
Mechs	_	_____	0	Artillerie	_	**Wissenschaft**	**0**	
Rad & Ketten	_	Mechanik	_	Tragbare	_	_____		_
_____	_	Medizin	_			_____		_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition

Implantate	TL	Effekt

als Jugendliche Kunst, Geselligkeit und Überreden gelernt
mit 18 als Adlige Praktikantin im diplomatischen Dienst angestellt
mit 20 mit einem mächtigen Adligen angefreundet
mit 24 Familien-Skandal führt zur Aberkennung des Adelstitels
mit 26 als Offiziersanwärterin bei der Flotte angeheuert
mit 28 an einem berühmten Gefecht teilgenommen
mit 30 zum Fähnrich befördert
mit 32 schwere Verletzung im Dienst
mit 34 neuer Kontakt etabliert, Pilot gelernt
mit 34 Flotten-Karriere beendet und Abenteurerin geworden, 20k₵r und Schiffsanteil erhalten

Freda Z.



Traveller

Name **Freda** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Glisten Asteroidengürtel, TL15, 8 Mrd. Bew.
Hintergrund Uni abgeschlossen, Bordarzt, Offizierslaufbahn in der Flotte bis zum Commander, heroischer Einsatz in einer Schlacht, Verbindung mit anderem Charakter: Medizin 3
Besitz 6 Schiffsanteile (6k₵r/Jahr) Schulden Rente Bar 5000 ₵r
Kontakte 3 Freunde aus der Uni, 1 Rivale den du nach einer Liebesbeziehung abserviert hast, 1 Feind ist ein Kamerad dessen illegale Aktivitäten du gemeldet hast

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator
Stärke	**5**	**–1**	**Intellekt**	**10**	**+1**	**Psi**	__	__
Geschick	**10**	**+1**	**Bildung**	**11**	**+1**			
Ausdauer	**7**	__	**Sozialstatus**	**9**	**+1**			

Glückspunkte __

Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	**1**	Flieger	_	**Nahkampf**	**0**	Seefahrer	_
Astrogation	**2**	Gleiter	_	Klingen	_	_____	_
Athletik	**0**	Rotor	_	Stumpf	_	_____	_
Ausdauer	_	Tragflächen	_	Unbewaffnet	_	**Sprachen**	**0**
Geschick	_	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____	**0**
Stärke	_	**Geselligkeit**	**0**	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	**Pilot (Weltraum)**	**0**	Steward	_
Ausbildung	_	Handeln	_	Beiboote	_	**Taktik**	**0**
_____	_	Ingenieur	_	Raumschiffe	_	**Planetar**	**0**
Diplomatie	_	Lebenserhaltung	_	Große Schiffe	_	**Weltraum**	**1**
Elektronik	_	Manöverantrieb	_	**Raumanzug**	**0**	Täuschen	_
Computer	_	Reaktor	_	**Recht**	**1**	**Tiere**	**0**
Fernsteuerung	_	Sprungantrieb	_	Schleichen	_	Abrichten	_
Kommunikation	_	**Kanonier (Weltraum)**	**0**	**Schusswaffen**	**0**	Tiermedizin	_
Sensoren	_	Turmschütze	_	**Energie**	**0**	Überleben	_
Ermitteln	_	Orbital	_	**Projektil**	**1**	Überreden	_
Fahrer	_	Kunst	_	Schwere Waffen	_	Unterwelt	_
Luftkissen	_	_____	_	Bordschütze	_	Verwaltung	_
Mechs	_	_____	_	Artillerie	_	Wissenschaft	_
Rad & Ketten	_	**Mechanik**	**0**	Tragbare	_	_____	_
_____	_	**Medizin**	**3**			_____	_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition

Implantate	TL	Effekt

als Jugendliche Raumanzug, Mechanik und Geselligkeit gelernt
mit 18 in Universität eingeschrieben (Medizin & Tiere)
mit 20 eine Clique mit 3 Freunden gebildet
mit 22 erfolgreicher Universitäts-Abschluss
mit 22 der Flotte als Offiziersanwärter beigetreten
mit 22 zum Fähnrich befördert (Rang 1)
mit 24 eine Liebesbeziehung beendet und so einen Rivalen gewonnen
mit 26 zum Leutnant befördert (Rang 2)
mit 28 ein geplantes Verbrechen verhindert
mit 30 zum Hauptmann befördert (Rang 3)
mit 32 heldenhafter Einsatz in der Schlacht
mit 34 zum Commander (Oberstleutnant) befördert (Rang 4)
mit 34 neuer Kontakt, Medizin gelernt
mit 34 Flotten-Karriere beendet und Abenteurerin geworden, 5k₵r und 6 Schiffsanteile erhalten

Henry D.



Traveller

Name **Henry** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Mirriam, Planet mit giftiger Atmosphäre
Hintergrund Marines Akademie ohne Abschluss, 22-34 bei Marines Enterkommando, Sergeant (3),
Verbindung mit anderem Charakter: Manöverantrieb-Ingenieur 2
Besitz TAS Mitglied Schulden Rente Bar 5000 ₵r
Kontakte 3 Freunde von der Marines Akademie,
2 Feinde: inkompetente Offiziere die du gemeldet hast

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator						
Stärke	**7**		**Intellekt**	**7**		**Psi**	__	__		**Glückspunkte**				__
Geschick	**7**		**Bildung**	**10**	**+1**	Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+	
Ausdauer	**11**	**+1**	**Sozialstatus**	**6**		Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	**1**	Flieger	_	**Nahkampf**	**0**	Seefahrer	_
Astrogation	_	Gleiter	_	**Klingen**	**2**	_____	_
Athletik	**0**	Rotor	_	**Stumpf**	**0**	_____	_
Ausdauer	**0**	Tragflächen	_	**Unbewaffnet**	**0**	Sprachen	_
Geschick	**0**	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____	_
Stärke	**1**	**Geselligkeit**	**0**	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	Pilot (Weltraum)	_	Steward	_
Ausbildung	_	Handeln	_	Beiboote	_	**Taktik**	**0**
_____	_	**Ingenieur**	**0**	Raumschiffe	_	**Planetar**	**1**
Diplomatie	_	**Lebenserhaltung**	**0**	Große Schiffe	_	**Weltraum**	**0**
Elektronik	_	**Manöverantrieb**	**2**	**Raumanzug**	**0**	Täuschen	_
Computer	_	**Reaktor**	**0**	Recht	_	Tiere	_
Fernsteuerung	_	**Sprungantrieb**	**0**	**Schleichen**	**0**	Abrichten	_
Kommunikation	_	Kanonier (Weltraum)	_	**Schusswaffen**	**0**	Tiermedizin	_
Sensoren	_	Turmschütze	_	**Energie**	**2**	**Überleben**	**1**
Ermitteln	_	Orbital	_	**Projektil**	**0**	Überreden	_
Fahrer	_	Kunst	_	**Schwere Waffen**	**0**	**Unterwelt**	**0**
Luftkissen	_	_____	_	Bordschütze	_	Verwaltung	_
Mechs	_	_____	_	Artillerie	_	Wissenschaft	_
Rad & Ketten	_	Mechanik	_	Tragbare	_	_____	_
_____	_	Medizin	_			_____	_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht
Rüstung bis 10k₵r, TL12				

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition
Waffe bis 30k₵r, TL12					

Implantate	TL	Effekt

als Jugendlicher Überleben, Raumanzug und Geselligkeit gelernt
mit 18 auf der Marines-Akademie aufgenommen
mit 20 eine Clique mit 3 Freunden gebildet
mit 22 Marines-Akademie ohne Abschluss beendet
mit 22 bei den Marines (Enterkommando) angeheuert
mit 24 deinen kommandierenden Offizier wegen Inkompetenz gemeldet, einen Feind gewonnen
mit 26 zum Unteroffizier befördert (Rang 1)
mit 28 deinen kommandierenden Offizier wegen Inkompetenz gemeldet, einen Feind gewonnen
mit 30 zum Feldwebel befördert (Rang 2)
mit 32 dein kommandierender Offizier fördert dich
mit 34 zum Hauptfeldwebel befördert (Rang 3)
mit 34 neuer Kontakt, Ingenieur gelernt
mit 34 Flotten-Karriere beendet und Abenteurer geworden, 5k₵r, TAS-Mitgliedschaft, Rüstung & Waffe erhalten

Sven F.



Traveller

Name **Sven** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Kusyu High-Tech Industriewelt mit TL14
Hintergrund Uni nicht abgeschlossen, Flotte nicht aufgenommen, zur Handelsmarine gezogen, zuletzt 3. Offizier, Verbindung mit anderem Charakter: Reaktor-Ingenieur 2
Besitz 2 Schiffsanteile (2k₵r/Jahr), 25% von Free/Far Trader Schulden Rente Bar 20000 ₵r
Kontakte 1 Kontakt: kein Händler, 1 Feind: Krimineller, für den du nicht geschmuggelt hast

	Wert	Modifikator
Stärke	**3**	**–1**
Geschick	**6**	
Ausdauer	**8**	
Intellekt	**12**	**+2**
Bildung	**11**	**+1**
Sozialstatus	**2**	**–2**

Psi __ __ **Glückspunkte** __

Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	_	Flieger	_	Nahkampf	_	Seefahrer	_
Astrogation	_	Gleiter	_	Klingen	_	_____	_
Athletik	**0**	Rotor	_	Stumpf	_	_____	_
Ausdauer	**0**	Tragflächen	_	Unbewaffnet	_	Sprachen	_
Geschick	**0**	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____	_
Stärke	**1**	**Geselligkeit**	**0**	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	**Pilot (Weltraum)**	**0**	**Steward**	**0**
Ausbildung	_	**Handeln**	**0**	**Beiboote**	**1**	Taktik	_
_____	_	**Ingenieur**	**0**	**Raumschiffe**	**0**	Planetar	_
Diplomatie	_	**Lebenserhaltung**	**0**	**Große Schiffe**	**0**	Weltraum	_
Elektronik	**0**	**Manöverantrieb**	**0**	**Raumanzug**	**0**	Täuschen	_
Computer	**0**	**Reaktor**	**2**	Recht	_	Tiere	_
Fernsteuerung	**0**	**Sprungantrieb**	**0**	Schleichen	_	Abrichten	_
Kommunikation	**0**	Kanonier (Weltraum)	_	Schusswaffen	_	Tiermedizin	_
Sensoren	**2**	Turmschütze	_	Energie	_	**Überleben**	**0**
Ermitteln	_	Orbital	_	Projektil	_	**Überreden**	**0**
Fahrer	**0**	Kunst	_	Schwere Waffen	_	Unterwelt	_
Luftkissen	_	_____	_	Bordschütze	_	**Verwaltung**	**0**
Mechs	_	_____	_	Artillerie	_	Wissenschaft	_
Rad & Ketten	_	Mechanik	_	Tragbare	_	_____	_
_____	_	Medizin	_			_____	_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition

Implantate	TL	Effekt

als Jugendlicher Fahrer, Elektronik und Geselligkeit gelernt
mit 18 von Universität abgelehnt
mit 18 von der Flotte abgelehnt
mit 18 zur Handelsmarine dienstverpflichtet
mit 18 als Matrose auf einem Handelsschiff angeheuert
mit 20 auf eine neue Heimatwelt umgezogen
mit 24 einen sehr lukrativen Deal abgeschlossen
mit 26 zum Vollmatrosen befördert (Rang 1)
mit 28 du hast dich geweigert illegale Güter zu schmuggeln, Kriminellen als Feind gewonnen
mit 30 zum Wachoffizier befördert (Rang 2)
mit 32 neuer Kontakt, außerhalb der Handelsmarine
mit 34 zum 2. Offizier befördert (Rang 3)
mit 34 neuer Kontakt, Ingenieur gelernt
mit 34 Handelsmarine-Karriere beendet und Abenteurer geworden, 20k₵r, 2 Schiffsanteile & 25% v. Schiff erhalten

Tim P.



Traveller

Name **Tim** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Mora, High-Tech Welt, giftige Atmosphäre
Hintergrund Flotten Akademie nicht abgeschlossen, danach als Ingenieur zur Flotte, zuletzt Maat, leicht verletzt worden, einen Kameraden wegen Dienstvergehen verraten, Verbindung mit anderem Charakter: Sprungantrieb-Ingenieur 2
Besitz TAS Mitglied Schulden Rente Bar 20 000 ₵r
Kontakte 1 Rivale: Kamerad den du verraten hast, 1 Kontakt

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator
Stärke	**4**	**–1**	**Intellekt**	**10**	**+1**	**Psi**	__	__
Geschick	**6**		**Bildung**	**10**	**+1**			
Ausdauer	**6**		**Sozialstatus**	**8**				

Glückspunkte __

Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): => Untrainiert (-3):

Anführer	_	**Flieger**	**0**	Nahkampf	_	**Seefahrer**	**0**
Astrogation	**1**	**Gleiter**	**1**	Klingen	_	_____	_
Athletik	**0**	**Rotor**	**0**	Stumpf	_	_____	_
Ausdauer	_	**Tragflächen**	**0**	Unbewaffnet	_	Sprachen	_
Geschick	_	_____	**0**	Navigation (planetar)	_	_____	_
Stärke	_	Geselligkeit	_	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	**Pilot (Weltraum)**	**0**	Steward	_
Ausbildung	_	Handeln	_	Beiboote	_	Taktik	_
_____	_	**Ingenieur**	**0**	Raumschiffe	_	Planetar	_
Diplomatie	**1**	**Lebenserhaltung**	**0**	Große Schiffe	_	Weltraum	_
Elektronik	**0**	**Manöverantrieb**	**0**	**Raumanzug**	**1**	Täuschen	_
Computer	**1**	**Reaktor**	**0**	Recht	_	Tiere	_
Fernsteuerung	**0**	**Sprungantrieb**	**2**	Schleichen	_	Abrichten	_
Kommunikation	**0**	**Kanonier (Weltraum)**	**0**	**Schusswaffen**	**0**	Tiermedizin	_
Sensoren	**0**	Turmschütze	_	**Energie**	**1**	Überleben	_
Ermitteln	_	Orbital	_	**Projektil**	**0**	Überreden	_
Fahrer	**0**	Kunst	_	Schwere Waffen	_	Unterwelt	_
Luftkissen	_	_____	_	Bordschütze	_	**Verwaltung**	**1**
Mechs	_	_____	_	Artillerie	_	Wissenschaft	_
Rad & Ketten	_	**Mechanik**	**1**	Tragbare	_	_____	_
_____	_	Medizin	_			_____	_

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition
Waffe bis 30k₵r, TL12					

Implantate	TL	Effekt

als Jugendlicher Fahrer, Raumanzug und Seefahrer gelernt
mit 18 auf der Flotten-Akademie aufgenommen
mit 20 neuer Kontakt
mit 22 Flotten-Akademie ohne Abschluss beendet
mit 22 als Kanonier bei der Flotte angeheuert
mit 24 im Dienst leicht verletzt
mit 26 zum Gefreiten befördert (Rang 1)
mit 30 zum Obergefreiten befördert (Rang 2)
mit 32 einen Kameraden wegen Dienstvergehen verraten, einen Rivalen gewonnen
mit 34 zum Maat befördert (Rang 3)
mit 34 neuer Kontakt, Ingenieur gelernt
mit 34 Flotten-Karriere beendet und Abenteurer geworden, 20k₵r, TAS Mitgliedschaft & Waffe erhalten

Vera A.



Traveller

Name **Vera** Alter 34 Spezies Mensch Geburtswelt Spirelle, Handelswelt, TL 8

Hintergrund Studium Biologie und Medizin mit Auszeichnung abgeschlossen,
22-34 als Forscherin gearbeitet (Rang 2),
Verbindung mit 2 anderen Charakteren: Täuschen & Überzeugen

Besitz 2 Schiffsanteile (2k₵r/Jahr), Wissenschaftliche Ausrüstung Schulden Rente Bar 40 000 ₵r

Kontakte 2 alte Freunde aus Uni-Zeiten, 1 Feind: Forscher dessen Resultate du gestohlen hast

	Wert	Modifikator		Wert	Mod.		Wert	Modifikator
Stärke	**5**	**–1**	**Intellekt**	**10**	**+1**	**Psi**	__	__
Geschick	**6**		**Bildung**	**11**	**+1**			
Ausdauer	**7**		**Sozialstatus**	**8**				

Glückspunkte __

Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Alleskönner (0): __ => Untrainiert (-3): __

Anführer	_	**Flieger**	**0**	Nahkampf	_	Seefahrer	_
Astrogation	_	Gleiter	_	Klingen	_	Segelboote	_
Athletik	_	Rotor	_	Stumpf	_	U-Boote	_
Ausdauer	_	Tragflächen	_	Unbewaffnet	_	**Sprachen**	**0**
Geschick	_	_____	_	Navigation (planetar)	_	_____	_
Stärke	_	Geselligkeit	_	Null-G	_	Sprengstoff	_
Aufklärer	_	Glücksspiel	_	Pilot (Weltraum)	_	Steward	_
Ausbildung	_	Handeln	_	Beiboote	_	Taktik	_
_____	_	**Ingenieur**	**0**	Raumschiffe	_	Planetar	_
Diplomatie	**1**	**Lebenserhaltung**	**1**	Große Schiffe	_	Weltraum	_
Elektronik	**0**	**Manöverantrieb**	**0**	Raumanzug	_	Täuschen	_
Computer	**1**	**Reaktor**	**0**	Recht	_	Tiere	_
Fernsteuerung	**0**	**Sprungantrieb**	**0**	Schleichen	_	Abrichten	_
Kommunikation	**0**	Kanonier (Weltraum)	_	Schusswaffen	_	Tiermedizin	_
Sensoren	**0**	Turmschütze	_	Energie	_	Überleben	_
Ermitteln	**1**	Orbital	_	Projektil	_	**Überreden**	**2**
Fahrer	_	**Kunst**	**0**	Schwere Waffen	_	Unterwelt	_
Luftkissen	_	**Schauspiel**	**1**	Bordschütze	_	**Verwaltung**	**1**
Mechs	_	_____	**0**	Artillerie	_	**Wissenschaft**	**0**
Rad & Ketten	_	Mechanik	_	Tragbare	_	**Biologie**	**3**
_____	_	**Medizin**	**0**			_____	**0**

Rüstung	TL	Schutz	Strahlung	Gewicht

Ausrüstung	TL	Gewicht	Effekt
Wissenschaftliche Ausrüstung (2k₵r, TL 12)			

Waffen	TL	Reichweite [m]	Schaden	Gewicht	Munition

Implantate	TL	Effekt

als Jugendliche Sprachen, Flieger und Elektronik gelernt
mit 18 in Universität eingeschrieben (Biologie & Medizin)
mit 20 eine Clique mit 2 Freunden gebildet
mit 22 erfolgreicher Universitäts-Abschluss mit Auszeichnung
mit 22 Karriere als Forscherin eingeschlagen (Rang 0)
mit 24 Daten von Kollegen gestohlen und damit eigenes Forschungsprojekt erfolgreich abgeschlossen
mit 28 Stipendium zur Weiterbildung gewonnen
mit 30 Beförderung (Rang 1)
mit 32 auf anderen Planeten umgesiedelt und Stelle bei renommiertem Institut angetreten
mit 34 Beförderung (Rang 2)
mit 34 neuer Kontakt: Täuschen gelernt
mit 34 neuer Kontakt: Überreden gelernt
mit 34 Forschungs-Karriere beendet und Abenteurerin geworden, 40k₵r, 2 Schiffsanteile und Ausrüstung erhalten