

Traveller

Traveller Charaktererschaffung (alternativ)

Name, Geschlecht

Alter, Kontakte, Ausrüstung/Waffen, Implantate/Medikamente, Geld

Spezies: **Mensch, Vargr** (Stärke-1 Geschick+1 Ausdauer-1), **Aslan** (Stärke+2 Geschick-2)

Heimatswelt: Technologie? Recht? Wüste, Eis, Wasser, Raumstation, Asteroidengürtel, ...

2w6 Attribute: Stärke/Geschick/Ausdauer Intellekt/Bildung/Sozialstatus

Hintergrund-Fertigkeiten (bis 18): Ausbildungsmod+3 Fertigkeiten aus folgender Liste:

Verwaltung, Tiere, Unterhaltung, Athletik, Geselligkeit, Fahren, Elektronik, Fliegen, Mechanik, Medizin, Wissenschaft, Seefahrt, Sprache, Unterwelt, Überleben, Raumanzug, Beruf

ein Skill in Gruppe → alle 0

Karriere: 4 Jahre pro Phase

Bewerbung – Fertigkeit/Attribut – Herausforderung – Ereignis – Beförderung – Vorteil;
wenn nicht genommen: Einberufung oder Herumtreiber/Drifter;

Vorkarriere: **Uni** [Bildung/Intellekt]; **Militärakademie** [Ausdauer/Intellekt]; **Kolonie** [Intellekt/Ausdauer]; **Handelsakademie** [Intellekt/Sozialstatus]; **Psioniker**; **Harte Schule**; **Belter/Spacer**;

Weiterbildung: 8 volle Wochen → Bildung ≥ 8; → 0 → 1 → 2 (16 W.) → 3 (24 W.) → 4 (32 W.)
maximale Fertigkeiten ≤ 3*(Intellekt+Bildung)

Kontakte: 1 Jugendfreund 2 Kollege 4 Behörde/Firma 4 Militär 5 Spezialist 6 Regierung/Adel

alternative Attribute: 12w6 frei zuteilen; min. 2 zweistellige;

alternative Skills: Hintergrund-Paket (bis 22) + Karriere-Paket

Punktesystem: 250 Punkte: Companion S.23 Skills: 0←3 1←6 2←18 3←30 4←45

Attribute: 0←0 1←1 2←2 3←4 4←6 5←8 6←11 7←14 8←17 9←21 10←25 11←29 12←34 13←39 14←44 15←50