

TRAVELLER

Vorstellung

Traveller (1977): ~10 Versionen (Gurps, d20, ...) hier: Mongoose (MgT2), außerdem: Classic

Third Imperium: 5000 Jahre in der Zukunft, 1000e von bewohnten Planeten, high-tech im Zentrum, primitiv am Rand, pseudo-Feudal (Adlige), Römisches Reich/EU, TL 0-15, 0:Steinzeit, 7:2026, 15:Zentrum, Säbel, Revolver, Taser, Laser, Plasma-Gewehre

überlichtschneller Flug (≥ 1 Woche), nur lichtschneller Funk ($< 19.$ Jahrhundert, Kuriere)

reale Menschen (nur langsames Skill-Lernen, aber Ausrüstung!), tödlich!

zusammengewürfelte Abenteurer-Gruppe: Firefly (Expanse)

Lifepath mit viel würfeln, Sterben in der Charaktererstellung

6 **Attribute**, ~40 **Skills** (+Spezialisierungen), Attribute statt **HP** (Ausdauer!)

2w6+Attribut+Fertigkeit, Erfolg ≥ 8 , aber Erfolgsgrade, Erschwernisse etc

2 immer Fehlschlag, 12 immer Erfolg, -6 Patzer, +6 Krit., Fertigkeits-Kette, Vorteil/Nachteil

Fertigkeiten: -3 unbekannt, 0 Basis, 1 gelernt, 2 Könner, 3 Experte, 4 Koryphäe

[z.B. 0 Ersthelfer, 1 Sanitäter, 2 Hausarzt, 3 Oberarzt, 4 Chefarzt]

ihr seid eine Gruppe Abenteurer mit kleinem altem Raumschiff, zu wenig Geld;

Computer, Handys, DNA-Analyse, alles aus CSI; keine Cyberpunk/Shadowrun-Dystopie

Charakter austeilen, Name & Geschlecht kann geändert werden

Captain, Arzt, Ingenieurin, Söldner, Buchhalter/Betrüger, Schmuggler/Hacker

Übersetzung

Ally – Freund

Believer – Religiöser

Benefit – Abschlag

Carousing – Geselligkeit

Gunner – Turmschütze

Gun Combat – Schusswaffen

Melee – Nahkampf

Navy – Flotte

Streetwise – Unterwelt

Stealth – Schleichen

Term – Periode

Truther – Aluhut

Vacc Suit – Raumanzug

Profession – Ausbildung

Periode: -18, 19–22, 23–26, 27–30, 31–34, ...

Regeln

fast alle Würfe 2w6, muss meist 8 erreichen (~40%), Erfolgsgrad +/-, Mods sind stark!

Fertigkeiten: 2w6 + Attributsbonus + Skillbonus $\geq 8 \rightarrow$ Effekt

Patzer: gewürfelte 2 & Effekt ≤ -6 **Krit.:** gewürfelte 12 & Effekt ≥ 6

Hilfe: Aufgabenkette (Task-Chain): $<0 \rightarrow -1$ $0 \rightarrow +1$ $1-5 \rightarrow +2$ $\geq 6 \rightarrow +3$

Werkzeug/Umwelt: Fluch/Segen (boon/bane)

Modifikatoren: **0:** -3 **1-2:** -2 **3-5:** -1 **6-8:** ± 0 **9-11:** +1 **12-14:** +2 **15+:** +3

Alleskönner: untrainiert besser als -3, kann später nicht gelernt werden

Ausbildung: Berufsausbildung oder Spezialisierung, frei wählbar

Abrunden: immer nach unten

Technologiestufe: Steinzeit: TL 0, D 2024: TL 7, Imperium: TL 10-12-15

Kampf

Initiative: 2w6+Geschick- oder Intellekt-Mod **Überraschung:** +6/-6 Ini für 1. Runde

Taktik: Skillwurf $\rightarrow$ Ini **Anführer:** Skillwurf-Effekt = Anzahl Boon/Bane für Gefährten

Runde (6 s): Hauptaktion+Nebenaktion oder 3 Nebenaktionen;

beliebig viele Reaktionen (je -1) und freie Aktionen

Nahkampfangriff: 2w6+Nahkampf+(Stärke | Geschick); Basisschaden=Effekt+Stärke-Mod

Fernkampfangriff: 2w6+Schusswaffen+Geschick; Basisschaden=Effekt

Schaden: Basisschaden+Waffenschaden-Schutz (Rüstung+Deckung);

$\geq 6 \rightarrow$ min. 1; zuerst Ausdauer; wenn Ausdauer=0 $\rightarrow$ Stärke/Geschick;

Stärke und Geschick=0 $\rightarrow$ bewusstlos; beide=0 $\rightarrow$ tot Stun: -Ausdauer +1/Runde

Nebenaktionen: zielen (+1), aufstehen, hinlegen, knien, Waffe ziehen, nachladen, bewegen (6 m); mit Skillcheck: gute Position sehen, Waffe erkennen, etwas aufheben

Freie Aktionen: etwas rufen, Knopf drücken, ...

Reaktionen: ausweichen/hinwerfen/parieren Skillcheck, je -1 für nächste Runde

ausweichen: Geschick-Mod oder Athletik/Geschick als Erschwernis für Angreifer

niederwerfen: -2 für Angreifer oder -1 ohne Deckung; nächste Runde aussetzen

parieren: Nahkampf-Mod als Erschwernis für Angreifer

Erweiterte Aktion: w6 Runden, w6 Minuten, w6 Stunden, w6 Tage

Reichweite: nah+1, ± 0 , weit-2, extrem-4, Deckung-2, liegen-1, beidhändig-2 (kein zielen)

Schutz: Vegetation+2; Baumstamm+6; Steinmauer+8; Auto+10; Panzer+15; Festung+20

Erste Hilfe: Bildung+Medizin; Effekt $\rightarrow$ Attribute; dauert w6 Runden

stationäre Hilfe (Ausrüstung): 3+Ausdauer-Mod(Patient)+Medizin(Arzt) $\rightarrow$ Attribute/Tag

natürliches Heilen: w6+Ausdauer-Mod/Tag

Reisen: 1 Woche Sprung (148+w6 h); 12 Stunden Normalraum (100 Durchmesser)

Taskchain: Astrogation 4+parsecs+ (w6x10 Minuten), Reaktor ??, Sprungantrieb 4+
Unraffinierter Treibstoff: -2 Innerhalb 100 Durchmesser: -4

Fehlsprung: -1: +w6 Tage -2: +w6*100Durchmesser -3: w6*w6 parsecs

Luxuspassage – Gehobene Passage – Einfache Passage – Lebendfracht

Schiffe: 100T – 5000T, 1T $\approx 14 \text{ m}^3 \text{ H}_2 \approx 14 \text{ t Wasser}$; H_2 aufnehmen: Pilot 10+;

Treibstoff: 0.1t/(parsecs*T)

Verpflichtet w6

1 Flotte 2 Armee 3 Marines 4 Händler/Handelsmarine 5 Scouts 6 Agent/Polizei
7 Intellekt 8 Stärke/Geschick 9 Ausdauer 10 Bildung

Sozialstatus → Adelsrang

11 Sir (Ritter)
12 Baron
13 Marquis
14 Count (Graf)
15 Duke (Herzog)

Rente (nach 5 Perioden, aber nicht für Scout, Gangster, Gefängnis, Herumtreiber)

#Terms	Rente/Jahr
5	10000¢
6	12000¢
7	14000¢
8	16000¢
9+	+20000¢ pro weiterem Term

Altern

ab 34: **2w6-#Terms** am Ende jedes Terms

-6 3 körperliche Attribute -2, 1 geistiges Attribut -1
-5 3 körperliche Attribute -2
-4 2 körperliches Attribut -2, 1 körperliche Attribute -1
-3 1 körperliches Attribut -2, 2 körperliche Attribute -1
-2 3 körperliche Attribute -1
-1 2 körperliche Attribute -1
0 1 körperliches Attribut -1

wenn Attribut 0: Intensivstation, 10000¢ Rechnung, Attribut(e)=1

Anti-Alterungs-Drogen (Anagathics)

am Anfang jedes Terms: Sozialstatus 10+ (2→Gefängnis)

ja→ #Terms als positiver Modifier für Alterungs-Würfe

alle Überleben/Durchkommen-Würfe doppelt (aber max. 1 Unglück)

200000¢ * w6 pro Term

Verletzungen w6

1 Kritisch verletzt: körperliches Attribut -w6, 2 körperliche Attribute -2
2 Schwer verletzt: körperliches Attribut -w6
3 Auge oder Gliedmaße verloren: Stärke -2 | Geschick -2
4 Riesen-Narbe: körperliches Attribut -2
5 Verletzt: körperliches Attribut -1
6 Leicht verletzt: kein permanenter Schaden

Heilung von Attributen: 5000¢ pro Attributspunkt

Übernahme von Arzt-Rechnungen im Dienst 2w6+Rang

Karriere	4+	8+	12+
Armee, Flotte, Marines	75%	100%	100%
Agent, Adel, Gelehrter, Unterhaltung, Händler, Zivil	50%	75%	100%
Scout, Gangster, Herumtreiber	0%	50%	75%

Charaktererschaffung

1. Attribute 2w6: Stärke, Geschick, Ausdauer, Intellekt, Bildung, Sozialstatus, (Psi, Glück)

2. Modifikatoren: 0: -3 1-2: -2 3-5: -1 6-8: ±0 9-11: +1 12-14: +2 15+: +3

3. von welcher Welt kommt ihr? Industrie, Agrar, Wüste, Außenposten, Asteroid, Raumstation

4. Anfangs-Skills aussuchen (als Jugendlicher bis 18)

Anzahl der Skills ist **Bildung+3**, gemeint ist immer der Modifikator

Verwaltung	0	Tiere	0	Kunst	0	Athletik	0	Geselligkeit	0
Fahrer	0	Wissenschaft	0	Seefahrer	0	Unterwelt	0	Überleben	0
Raumanzug	0	Elektronik	0	Flieger	0	Sprachen	0	Mechanik	0
Medizin	0	Ausbildung	0	<i>(kursive Skills haben Spezialisierungen)</i>					

5. optional: 0 Universität/0 Militäarakademie (kann bis 3. Term verzögert werden)

6. Karrieren:

A Bewerbung: -1 je Karriere, wenn nicht: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber** (keine Aufnahme)

B Grundausbildung falls 1. Karriere: **alle Basis-Skills** auf 0, sonst w6 auf **Basis-Skills** auf 0
Zivil und Herumtreiber: Zweig-Skill statt Basis-Skill

C Training: entweder Skill 1 oder Skill+1: w6 auf beliebige Kategorie

(Persönlich, Basis, Fortgeschritten, Spezial, Offizier)

D Durchkommen: falls versagt → Unglücks-Tabelle, Karriere ohne Belohnung beendet

E Ereignis: w6 auf Ereignis-Tabelle (ggfs. mit anderem Charakter verbinden)

F Offiziers-Patent: nur 1. Term, nur Armee, Marines, Marine: **SOZ 9+** → 1. Offiziersrang

G Beförderung: Rang+1, zusätzliche Fertigkeit wie unter C

H Alter +4 Jahre (Altern ab 34), Karriere **fortsetzen**, oder **andere**, oder **Schluss?**

I Abschlag (nur falls Karriere-Ende)

je Term ein Wurf auf Geld- (max. 3-mal) oder Sachwert-Tabelle,

(Rang 1-2: +1 Wurf, Rang 3-4: +2 Würfe, Rang 5-6: +3 Würfe)

7. Skill-Paket für die Gruppe

Lebens-Ereignis 2w6

2 Du wirst schwer krank oder erleidest eine Verletzung: Verletzungs-Tabelle

3 Geburt oder Tod: ein Freund stirbt oder deine Familie bekommt Nachwuchs

4 Tragisches Ende einer Liebe in hässlichem Streit: Rivale+ oder Feind+

5 Du hast wahre Liebe oder Freundschaft gefunden: Freund+

6 Du beginnst eine neue Liebe oder Freundschaft: Freund+

7 Du lernst jemand kennen: Kontakt+

8 Ein Freund/Bekannter hat dich verraten: Kontakt→Feind | Freund→Rivale (| Rivale+ | Feind+)

9 Eine interstellare Reise bringt neue Erfahrungen: +2 für nächsten Bewerbungs-Wurf

10 Ein Glücksfall tritt ein, Erbschaft/Buch veröffentlicht/...: +2 für nächsten Abschlags-Wurf

11 Du bist in ein Verbrechen verwickelt: -1 auf Abschlags-Wurf oder ins Gefängnis

12 Merkwürdiges Ereignis w6:

1 Überraschendes Angebot zum Psi-Test: teste sofort, bei Bestehen → Psi-Karriere

2 Du lebst eine Weile unter Aliens: Wissenschaft 1 und Kontakt zu einem Alien

3 Du hast ein ungewöhnliches Alien Artefakt gefunden oder erhalten.

4 Amnesie: Irgend etwas muss passiert sein, aber du kannst dich nicht erinnern

5 Unerwartet hattest du mit hohen Regierungs-Kreisen zu tun: Kontakt+

6 Uralte Technologie erhalten: du besitzt einen Gegenstand, älter als das Imperium

Bildung+1

Wähle ein Hauptfach auf 1 (ggfs. mit Spezialisierung) und ein Nebenfach auf 0:

Astrogation, Ausbildung (?), Elektronik (Computer, Fernsteuerung, Kommunikation, Sensoren), Ingenieur (Lebenserhaltung, Manöverantrieb, Reaktor, Sprungantrieb), Kunst (?), Medizin, Navigation, Recht, Sprache (?), Tiere (Abrichten, Tiermedizin), Verwaltung, Wissenschaft (?)

Ereignis 2w6

- 2 Du wirst von einer Untergrundgruppe kontaktiert, die dein Psi-Potenzial testen will. Wenn du akzeptierst, kannst du dich später testen lassen und eventuell **Psioniker** werden. Die Verwendung von Psi-Fähigkeiten ist illegal.
- 3 Deine Studium verläuft fatal: du wirst Alkohol- oder Drogenabhängig, eine unglückliche Liebe trifft dich hart oder der Tod deines besten Freundes zieht dich runter. Du brichst ab.
- 4 Ein vermeintlich harmloser Streich geht schief und jemand wird verletzt. Würfle Sozialstatus 8+, bei Erfolg erhältst du einen Rivalen, bei Misserfolg einen Feind. Bei einer 2 kannst du dein Studium nicht abschließen und kommst ins **Gefängnis**.
- 5 Du feierst deine Jugend so genauso hart wie du lernst. Du erhältst Geselligkeit 1.
- 6 Du schließt dich einer eingeschworenen Clique an und ihr schwört für immer Freunde zu bleiben, wo immer in der Galaxis ihr auch landet. Du gewinnst w3+1 Freunde.
- 7 Würfle 2w6 auf die Lebens-Ereignis Tabelle.
- 8 Du trittst einer politischen Bewegung bei. Würfle Sozialstatus 8+, bei Erfolg wirst du zu einer Führungsfigur und erhältst einen Freund in der Bewegung, aber einen Feind außerhalb.
- 9 Du frönst einem Hobby und lernst dabei einen beliebigen Skill außer Alleskönner auf 0.
- 10 Dein Tutor eckt bei dir an, und du arbeitest hart daran, ihn zu widerlegen. Würfle 9+ auf einen Skill, den du in diesem Semester gelernt hast. Bei Erfolg lieferst du einen schlagenden Beweis, den er akzeptieren muss. Du gewinnst +1 in dem Skill, aber den Tutor als Rivalen.
- 11 Ein Krieg bricht aus und du wirst einberufen. Du kannst fliehen und als **Herumtreiber** weitermachen oder mit einem Wurf auf Sozialstatus 9+ deine Beziehungen spielen lassen und einfach weiter studieren, sonst wirst du gezogen (w6: 1–3 Heer, 4–5 Marines, 6 Flotte).
- 12 Du wirst als Musterstudent in den Medien gefeiert. **Sozialstatus+1**

Abschluss

Intellekt 6+ um zu bestehen, bei ≥ 10 mit Auszeichnung, wenn bestanden:

Bildung+1,

erhöhe **Hauptfach** und **Nebenfach** Skills um +1,

Bonus von +1 (+2 mit Auszeichnung) für Bewerbung als:

Agent, Armee, Zivil/Angestellter, Unterhaltung/Journalist, Marines, Flotte, Gelehrter, Scouts
bei militärischer Karriere: sofort **Offizier** (Rang 1), mit Auszeichnung: +2 auf 1. Beförderung

0 Militär-Akademie

Bewerbung: Armee Ausdauer 7+

Marines Ausdauer 8+

Flotte Intellekt 8+

-1 pro vorheriger Karriere, +1 wenn Sozialstatus ≥ 8
wenn nicht angenommen: andere **Karriere**

Grundausbildung

Armee: (Fahrer 0 | Raumanzug 0), Athletik 0, Schusswaffen 0, Aufklärer 0, Nahkampf 0, Schwere Waffen 0

Marines: Athletik 0, Raumanzug 0, Taktik 0, Schwere Waffen 0, Schusswaffen 0, Schleichen 0

Flotte: Pilot 0, Raumanzug 0, Athletik 0, Turmschütze 0, Mechanik 0, Schusswaffen 0

Ereignis 2w6

- 2 Du wirst von einer Untergrundgruppe kontaktiert, die dein Psi-Potenzial testen will. Wenn du akzeptierst, kannst du dich später testen lassen und eventuell **Psioniker** werden. Die Verwendung von Psi-Fähigkeiten ist illegal.
- 3 Dein Studium verläuft fatal: du wirst Alkohol- oder Drogenabhängig, eine unglückliche Liebe trifft dich hart oder der Tod deines besten Freundes zieht dich runter. Du brichst ab.
- 4 Ein vermeintlich harmloser Streich geht schief und jemand wird verletzt. Würfle Sozialstatus 8+, bei Erfolg erhältst du einen Rivalen, bei Misserfolg einen Feind. Bei einer 2 kannst du dein Studium nicht abschließen und kommst ins **Gefängnis**.
- 5 Du feierst deine Jugend so genauso hart wie du lernst. Du erhältst Geselligkeit 1.
- 6 Du schließt dich einer eingeschworenen Clique an und ihr schwört für immer Freunde zu bleiben, wo immer in der Galaxis ihr auch landet. Du gewinnst w3+1 Freunde.
- 7 Würfle 2w6 auf die Lebens-Ereignis Tabelle.
- 8 Du trittst einer politischen Bewegung bei. Würfle Sozialstatus 8+, bei Erfolg wirst du zu einer Führungsfigur und erhältst einen Freund in der Bewegung, aber einen Feind außerhalb.
- 9 Du frönst einem Hobby und lernst dabei einen beliebigen Skill außer Alleskönner auf 0.
- 10 Dein Tutor eckt bei dir an, und du arbeitest hart daran, ihn zu widerlegen. Würfle 9+ auf einen Skill, den du in diesem Semester gelernt hast. Bei Erfolg lieferst du einen schlagenden Beweis, den er akzeptieren muss. Du gewinnst +1 in dem Skill, aber den Tutor als Rivalen.
- 11 Ein Krieg bricht aus und du wirst einberufen. Du kannst fliehen und als **Herumtreiber** weitermachen oder mit einem Wurf auf Sozialstatus 9+ deine Beziehungen spielen lassen und einfach weiter studieren, sonst wirst du gezogen (w6: 1–3 Heer, 4–5 Marines, 6 Flotte).
- 12 Du wirst als Musterstudent in den Medien gefeiert. **Sozialstatus+1**

Abschluss

Intellekt 7+ um zu bestehen, bei ≥ 11 mit Auszeichnung,

dabei: +1 für Ausdauer ≥ 8 , +1 für Sozialstatus ≥ 8

wenn bestanden:

Bildung+1,

wenn mit Auszeichnung: **Sozialstatus+1, automatisch Offizier** falls militärische Karriere

wenn weiter mit militärischer Karriere: **automatische Aufnahme**

wenn weiter mit militärischer Karriere im gleichen Zweig: **3 der Basis-Skills auf 1**

wenn weiter mit militärischer Karriere: Wurf auf **Offizier** sofort mit +2

wenn nicht bestanden aber ≥ 2 :

automatische Aufnahme in militärischer Karriere im gleichen Zweig, aber kein Offizier

1 Agent

Bewerbung: Intellekt 6+ (-1 pro vorheriger Karriere)
wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	<u>Durchkommen</u>	<u>Beförderung</u>
Polizei	Ausdauer 6+	Intellekt 6+
Geheimdienst	Intellekt 7+	Intellekt 5+
Industriespion	Intellekt 5+	Intellekt 7+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Polizei	Geheimdienst	Industriespion
1 Schusswaffen	Unterwelt	Recht	Ermitteln	Ermitteln	Ermitteln
2 Geschick+1	Fahrer	Sprachen	Aufklärer	Aufklärer	Computer
3 Ausdauer+1	Ermittler	Sprengstoff	Unterwelt	Kommunikation	Schleichen
4 Nahkampf	Flieger	Medizin	Schleichen	Schleichen	Geselligkeit
5 Intellekt+1	Aufklärer	Raumanzug	Nahkampf	Überreden	Täuschen
6 Athletik	Schusswaffen	Elektronik	Recht	Täuschen	Unterwelt

* nur mit Bildung ≥ 8

Rang-Boni

Rang	Polizei	Geheimd./I.-Spion
0	-	-
1	Unterwelt 1	Täuschen 1
2	-	Ermitteln 1
3	-	-
4	Ermitteln 1	Schusswaffen 1
5	Verwaltung 1	-
6	Sozialstatus+1	-

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	1000¢	Wissenschaftliche Ausrüstung
2	2000¢	Intellekt+1
3	5000¢	1 Schiffsanteil (1000¢/Jahr)
4	7500¢	Schusswaffe (max. 3000¢, TL12)
5	10000¢	Implantat
6	25000¢	Sozialstatus+1 oder Implantat
7	50000¢	TAS Mitgliedschaft (Hotel & Flüge frei)

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Kriminelles Angebot: ja → Karriere ohne Bonus beendet, nein → verletzt, Feind+, beliebiger Skill+1
- 3 Du wirst selbst wegen Rechtsbruch beschuldigt: Recht 8+ ja → Karriere beendet, nein → Gefängnis
- 4 Du weißt zu viel, aber kommst jetzt noch davon: Feind+, Täuschen 1
- 5 Persönliche Verwicklung: Freund oder Kontakt verletzt, 2x w6 auf Tabelle und niedrigeres nehmen
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Du nimmst an einer gefährlichen Ermittlung teil: Ermitteln | Unterwelt 8+
ja → Täuschen+1 | Alleskönner+1 | Überzeugen+1 | Taktik+1, nein → Unglücksfall
- 4 Belobigung vom Chef: +1 auf Bonus-Wurf
- 5 Du etablierst ein Netzwerk von Kontakten zur Informationsgewinnung: +w3+1 Kontakte
- 6 Weiterbildung in einem Spezialgebiet: Bildung 8+ ja → einen beliebigen deiner Skills+1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Du leitest eine verdeckte Operation: Täuschen 8+ ja → Unterwelt- | Zivil-Ereignis, Wurf auf einen entsprechenden Spezial-Skill, nein → Unterwelt- | Zivil-Unglück
- 9 Auszeichnung für Tapferkeit im Dienst: +2 auf Beförderungs-Wurf
- 10 Spezialtraining für Verfolgungsjagden: Fahrer 1 | Flieger 1 | Pilot 1 | Bordschütze 1
- 11 Freund & Förderer gewonnen: entweder Ermitteln+1 oder +4 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- 12 Du hast eine Verschwörung gegen deinen Vorgesetzten aufgedeckt: sofortige Beförderung

Beförderung: **Polizei** Intellekt 6+ **Geheimdienst** Intellekt 5+ **Industriespion** Intellekt 7+

2 Armee

Bewerbung: Ausdauer 5+ (-1 pro vorheriger Karriere, -2 wenn über 30)

wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

Durchkommen

Beförderung

Offizier: Sozialstatus 8+

Logistik

Ausdauer 5+

Bildung 7+

Infanterie

Stärke 6+

Ausdauer 6+

Mechanisiert

Geschick 7+

Intellekt 5+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Offizier	Logistik	Infanterie	Mechan.
1 Stärke+1	Fahrer Raumanzug	Taktik	Taktik	Mechanik	Schusswaffen	Mechanik
2 Geschick+1	Athletik	Elektronik	Anführer	Fahrer Flieger	Nahkampf	Fahrer
3 Ausdauer+1	Schusswaffen	Navigation	Recht	Ausbildung	Schwere Waffen	Flieger
4 Glücksspiel	Aufklärer	Sprengstoff	Diplomatie	Sprengstoff	Schleichen	Aufklärer
5 Medizin	Nahkampf	Ingenieur	Elektronik	Kommunikation	Athletik	Bordschütze
6 Nahkampf	Schwere Waffen	Überleben	Verwaltung	Medizin	Aufklärer	Sensoren

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Rang	Mannschaften	Offiziere
0	Schusswaffen 1	
1	Aufklärer 1	Anführer 1
2	-	-
3	Anführer 1	Taktik 1
4	-	-
5	-	-
6	-	Sozialstatus 10 +1

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	2000¢	Implantat
2	5000¢	Intellekt+1
3	10000¢	Ausbildung+1
4	10000¢	Schusswaffe (max. 3000¢, TL12)
5	10000¢	Rüstung (max. 10000¢, TL12)
6	20000¢	Ausdauer+1 oder Implantat
7	30000¢	Sozialstatus+1

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Streit mit unfähigem Vorgesetzten: Feind+1 und Entlassung
- 3 Einsatz gegen Rebellen: Aufklärer+1 oder Überleben+1, aber auch Feind +1 (Rebellen)
- 4 Korrupter Vorgesetzter, mitmachen?: ja→Freund+1 und Entlassung, nein→Abfindung und Entlassung
- 5 Streit mit einem Vorgesetzten oder Kameraden: Feind+1 und Entlassung
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Einsatz auf gefährlichem Planeten: Raumanzug 1|Ingenieur 1|Tiere 1|Aufklärer 1
- 4 Einsatz im Häuserkampf: Schleichen 1|Unterwelt 1|Überreden 1|Aufklärer 1
- 5 Spezialeinsatz mit Bravour gemeistert: Abfindungs-Wurf+1
- 6 Bewährst du dich im Fronteinsatz?: Bildung 8+ ja→Schusswaffen+1|Anführer+1, nein→Verletzung
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Spezialausbildung absolviert: Bildung 8+ ja→einen deiner Skills+1
- 9 Einkesselung durchbrochen, Tapferkeits-Orden erhalten: +2 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- 10 Zum Friedenssicherungs-Einsatz kommandiert: Verwaltung 1|Ermitteln 1|Täuschen 1|Aufklärer 1
- 11 Vom Kommandanten persönlich gefördert: Taktik+1 oder nächster Beförderungs-Wurf+4
- 12 Heldentat!: sofortige Beförderung oder Offizierspatent

Beförderung: Logistik Bildung 7+

Infanterie Ausdauer 6+

Mechanisiert Intellekt 5+

3 Zivil

Bewerbung: Bildung 5+ (-1 pro vorheriger Karriere)
wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	Durchkommen	Beförderung
Angestellter	Sozialstatus 6+	Intellekt 6+
Arbeiter	Ausdauer 4+	Ausdauer 8+
Siedler	Intellekt 7+	Ausdauer 5+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Angestellter	Arbeiter	Siedler
1 Bildung+1	Fahrer	Unterhaltung	Recht	Fahrer	Tiere
2 Intellekt+1	Flieger	Recht	Verwaltung	Mechanik	Athletik
3 Geselligkeit	Unterwelt	Diplomatie	Handeln	Elektronik	Alleskönner
4 Glücksspiel	Nahkampf	Sprachen	Computer	Ingenieur	Fahrer
5 Fahrer	Steward	Computer	Diplomatie	Ausbildung	Überleben
6 Alleskönner	Ausbildung	Medizin	Anführer	Wissenschaft	Aufklärer

* nur mit Bildung≥10

Rang-Boni

Rang	Angestellter	Arbeiter	Siedler
0	-	-	-
1	-	-	-
2	Verwaltung 1	Ausbildung 1	Überleben 1
3	-	-	-
4	Recht 1	Mechanik 1	Navigation 1
5	-	-	-
6	Sozialstatus+1	Ingenieur 1	Schusswaffen 1

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	2000¢	1 Schiffsanteil (1000¢/Jahr)
2	5000¢	Freund+1
3	10000¢	Intellekt+1
4	10000¢	Schusswaffe (max. 3000¢, TL12)
5	10000¢	Bildung+1
6	50000¢	2 Schiffsanteile (2000¢/Jahr)
7	100000¢	TAS Mitgliedschaft

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- Ärger mit Krimineller Gang: Feind+1 und Entlassung
- Wirtschaftskrise: dein Arbeitgeber geht pleite und du stehst auf der Straße: Entlassen & Sozialstatus-1
- Wirtschaftskriminalität bei einem Kunden melden?: Entlassung aber Bewerbung+2 oder Freund+1
- Revolution oder Krieg: Entlassung & Planet verlassen, Unterwelt 8+ ja→einen deiner Skills +1
- Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- Eine Rebellion bricht aus, du wirst reingezogen: Recht 1|Überreden 1|Sprengstoff 1|Unterwelt 1, beliebiger Skill 8+? ja→Beförderungs-Wurf +2, nein→Freund+1
- Obsessiv im Hobby: Mechanik 1|Fahrer 1|Elektronik 1|Flieger 1|Ingenieur 1
- Wirtschaftswachstum, dein Arbeitgeber boomt, Arbeitskräfte sind knapp: Abfindungs-Wurf+1
- Dein Chef genehmigt eine Weiterbildung: Bildung 10+ ja→beliebiger Skill auf 1
- Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- Geheimnis erfahren: nichts oder krimineller Kontakt+1, Abfindungs-Wurf+1, Unterwelt 1|Täuschen 1
- Konflikt genial umschiff, Projekt vorzeitig abgeschlossen: +2 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- Kompliziertes technisches Problem gelöst: Elektronik+1|Ingenieur+1
- Vorgesetztem aus der Patsche geholfen: Freund+1, Diplomatie 1|nächster Beförderungs-Wurf+4
- Machtgewinn, du wirst als Schlüsselfigur gesehen!: sofortige Beförderung

Beförderung: **Angestellter** Intellekt 6+ **Arbeiter** Bildung 8+ **Siedler** Ausdauer 5+

4 Herumtreiber

Bewerbung: nicht nötig

	Durchkommen	Beförderung
Aussteiger	Ausdauer 7+	Stärke 7+
Streuner	Ausdauer 7+	Intellekt 7+
Schrottsammler	Geschick 7+	Ausdauer 7+

Skills w6

Persönlich	Basis	Aussteiger	Streuner	Schrottsammler
1 Stärke+1	Athletik	Tiere	Fahrer	Pilot (Beiboote)
2 Ausdauer+1	Nahkampf	Geselligkeit	Täuschen	Mechanik
3 Geschick+1	Aufklärer	Klingen	Aufklärer	Astrogation
4 Sprachen	Unterwelt	Schleichen	Schleichen	Raumanzug
5 Ausbildung	Schleichen	Seefahrer	Unterwelt	Ausbildung
6 Alleskönner	Überleben	Überleben	Überleben	Schusswaffen

Rang-Boni

Abfindung w6

Rang	Aussteiger	Streuner	Schrottsammler w6	Geld	Sachwert	
0	-	-	-	1	-	Kontakt
1	Überleben 1	Unterwelt 1	Raumanzug 1	2	-	Schusswaffe (max. 3000€, TL12)
2	Klingen 1	-	-	3	1000€	Freund
3	-	Täuschen 1	Belter 1 Mechanik 1	4	2000€	Schusswaffe (max. 3000€, TL12)
4	Anführer 1	-	-	5	3000€	Bildung+1
5	-	-	-	6	4000€	1 Schiffsanteil (1000€/Jahr)
6	-	-	-	7	8000€	2 Schiffsanteile (2000€/Jahr)

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 verletzt: Wurf auf Tabelle
- 3 Konflikt mit einer rivalisierenden Gang oder der Ordnungsmacht wird persönlich: Feind+1
- 4 Eine schwere Krankheit schwächt dich: Ausdauer-1
- 5 Du wirst von einem Freund verraten: Freund→Feind (oder Feind+1), 2w6=2→Gefängnis
- 6 Plötzlicher Filmriss, Amnesie: dein Gedächtnis ist weg, du wirst entlassen

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Angebot von deinem Boss: +4 auf Beförderungs-Wurf, aber Kontakt+1 mit Verpflichtung
- 4 So langsam lernst du doch was: Alleskönner+1 | Überleben+1 | Unterwelt+1 | Nahkampf+1
- 5 Ein überraschender Fund ist einiges wert: Abfindungs-Wurf+1
- 6 Ungewöhnliche Ereignis: siehe Lebens-Ereignis 12: w6 auf Merkwürdiges Ereignis
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Du wirst unerwartet angegriffen: Feind+1, Nahkampf | Schusswaffen | Schleichen 8+, nein→verletzt
- 9 Einmalige Chance: wenn akzeptiert w3: **1** verletzt | Gefängnis **2** nichts **3** Beförderungs-Wurf+4
- 10 Du hast das Leben am Rande der Gesellschaft gemeistert: einer deiner Skills+1
- 11 Verdammt, du wirst von einem Presskommando erwischt: zum Dienst verpflichtet
- 12 Du hast dich im Streit durchgesetzt!: sofortige Beförderung

Beförderung: **Aussteiger** Stärke 7+ **Streuner** Intellekt 8+ **Schrottsammler** Ausdauer 7+

5 Unterhaltung

Bewerbung: Geschick oder Intelligenz 5+

(-1 pro vorheriger Karriere)

wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	Durchkommen	Beförderung
Künstler	Sozialstatus 6+	Intellekt 6+
Journalist	Bildung 7+	Intellekt 5+
Darsteller	Intellekt 5+	Geschick 7+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Künstler	Journalist	Darsteller
1 Geschick+1	Kunst	Recht	Kunst	Kunst	Kunst
2 Intellekt+1	Geselligkeit	Handeln	Geselligkeit	Elektronik	Athletik
3 Sozialstatus+1	Täuschen	Täuschen	Computer	Fahrer	Geselligkeit
4 Sprachen	Fahrer	Wissenschaft	Glücksspiel	Ermitteln	Täuschen
5 Geselligkeit	Überreden	Unterwelt	Überreden	Aufklärer	Schleichen
6 Alleskönner	Steward	Diplomatie	Ausbildung	Unterwelt	Unterwelt

* nur mit Bildung≥10

Rang-Boni

Rang	Künstler	Journalist	Darsteller
0	-	-	-
1	Kunst 1	Kommunikation 1	Geschick+1
2	-	Ermitteln 1	-
3	Ermitteln 1	-	Stärke+1
4	-	Überreden 1	-
5	Sozialstatus+1	-	Sozialstatus+1
6	-	Sozialstatus+1	-

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	-	Kontakt
2	-	Sozialstatus+1
3	10000€	Kontakt
4	10000€	Sozialstatus+1
5	40000€	Intellekt+1
6	40000€	2 Schiffsanteile (2000€/Jahr)
7	80000€	Sozialstatus+1 und Bildung+1

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Du bist in einen Skandal verwickelt: Freund→Feind oder Sozialstatus-1
- 3 Ein öffentlicher Schnitzer macht dich zur Lachnummer: Sozialstatus-1
- 4 Du wirst von einem Bekannten hintergangen: Freund→Feind (oder Feind+1)
- 5 Unter Aliens gestrandet, du musst dich durchschlagen: Überleben 1|Pilot 1|Überreden 1|Unterwelt 1
- 6 Eine kontroverse Aussage macht dich bekannt: +2 auf Beförderungs-Wurf

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Kontroverse um deine Arbeit: Kunst 8+|Ermitteln 8+ ja→Sozialstatus+1 nein→ Sozialstatus-1
- 4 Du bist unverhofft VIP geworden: Geselligkeit 1|Überreden 1|Steward 1|Kontakt+1
- 5 Du hast es geschafft ein populäres Werk zu schaffen: Abfindungs-Wurf+1
- 6 Du hast einen großzügigen Sponsor gefunden: Beförderungs-Wurf+2 & Freund+1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Politisches Statement machen?: ja→Feind+1, eigener Skill+1, Überreden|Kunst 8+: nein→Unglück
- 9 Große Tournee über mehrere Planeten: +w3+1 Kontakte
- 10 Dein Werk wird gestohlen/plagiiert: Unterwelt 1|Ermitteln 1|Aufklärer 1|Schleichen 1
- 11 Ungewöhnliches Ereignis: siehe Lebens-Ereignis 12: w6 auf Merkwürdiges Ereignis
- 12 Preis gewonnen!: sofortige Beförderung

Beförderung: Künstler Intellekt 6+ Journalist Intellekt 5+ Darsteller Geschick 7+

6 Marines **Bewerbung: Ausdauer 6+ (-1 pro vorheriger Karriere, -2 wenn über 30)**
wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**
Offizier: Sozialstatus 8+

	Durchkommen	Beförderung
Logistik	Ausdauer 5+	Bildung 7+
Enterkommando	Ausdauer 6+	Bildung 6+
Bodentruppen	Ausdauer 7+	Bildung 5+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgesch.*Offizier	Logistik	Enterk.	Bodent.
1 Stärke+1	Athletik	Medizin Elektronik	Elektronik	Raumanzug	Raumanzug
2 Geschick+1	Raumanzug	Überleben Taktik	Mechanik	Athletik	Schwere Waffen
3 Ausdauer+1	Taktik	Sprengstoff Verwaltung	Fahrer Flieger	Turmschütze	Aufklärer
4 Glücksspiel	Schwere Waffen	Ingenieur Recht	Medizin	Klingen	Klingen
5 Unbewaffnet	Schusswaffen	Pilot Diplomatie	Schwere Waffen	Taktik	Taktik
6 Klingen	Schleichen	Navigation Anführer	Schusswaffen	Schusswaffen	Schusswaffen

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Rang	Mannschafter	Offizier
0	Schusswaffen 1 Klinge 1	
1	Schusswaffen 1	Anführer 1
2	-	-
3	Anführer 1	Taktik 1
4	-	-
5	Ausdauer+1	Sozialstatus 10 +1
6	-	-

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	2000¢	Rüstung (max. 10000¢, TL12)
2	5000¢	Intellekt+1
3	5000¢	Ausdauer+1
4	10000¢	Schusswaffe (max. 3000¢, TL12)
5	20000¢	TAS Mitgliedschaft
6	30000¢	Rüstung (10000¢ TL12) Ausdauer+1
7	40000¢	Sozialstatus+2

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Als Kriegsgefangener misshandelt: Feind+1, Stärke-1 und Geschick-1, vorzeitig entlassen
- 3 Versehentlich hinter feindliche Linien geraten: Schleichen+1 | Überleben+1, vorzeitig entlassen
- 4 Befehl zu Kriegsverbrechen, verweigern?: ja→Feind+1 nein→vorzeitig entlassen
- 5 Dein Streit mit einem Vorgesetzten eskaliert: Rivale+1 und vorzeitig entlassen
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Hinter feindlichen Linien operiert: Schleichen+1 | Überleben+1 | Täuschen 1 | Unterwelt 1
- 4 Wachdienst auf Raumstation: Raumanzug+1 | Athletik+1
- 5 Spezialtraining: Bildung 8+ ja→beliebiger Skill auf 1
- 6 Sturmangriff: Nahkampf | Schusswaffen 8+ ja→Taktik | Anführer nein→alle körperlichen Attr. -1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Ein Fronteinsatz fordert deine Fähigkeiten: Aufklärer 1 | Schusswaffen 1 | Anführer 1 | Kommunikation 1
- 9 Inkompetenter Vorgesetzter, beschuldigen?: ja→+2 auf Beförderungs-Wurf nein→Freund+1
- 10 Erfolgreiche Teilnahme an einer Geheimoperation: +2 auf Beförderungs-Wurf
- 11 Förderung durch einen wohlmeinenden Vorgesetzten: Taktik+1 | +4 auf Beförderungs-Wurf
- 12 Heldentat!: sofortige Beförderung oder Offiziers-Patent

Beförderung: **Logistik** Bildung 7+ **Enterkommando** Bildung 6+ **Bodentruppen** Bildung 5+

7 Händler

Bewerbung: Intellekt 4+ (-1 pro vorheriger Karriere)

wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	Durchkommen	Beförderung
Handelsmarine	Bildung 5+	Intellekt 7+
Freihändler	Geschick 6+	Intellekt 6+
Kaufmann/Broker	Bildung 5+	Intellekt 7+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Handelsmarine	Freihändler	Kaufmann/Broker
1 Stärke+1	Fahrer	Ingenieur	Pilot	Pilot Raumschiff	Verwaltung
2 Geschick+1	Raumanzug	Astrogation	Raumanzug	Raumanzug	Recht
3 Ausdauer+1	Handeln	Elektronik	Athletik	Täuschen	Handeln
4 Intellekt+1	Steward	Pilot	Mechanik	Mechanik	Unterwelt
5 Sprachen	Elektronik	Verwaltung	Ingenieur	Unterwelt	Täuschen
6 Unterwelt	Überreden	Recht	Elektronik	Turmschütze	Überreden

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Abfindung w6

Rang	Handelmarine	Freihändler	Kaufmann/Broker	w6	Geld	Sachwert
0	-	-	-	1	1000¢	Klingenwaffe (max. 1000¢, TL12)
1	Mechanik 1	Überreden 1	Handeln 1	2	5000¢	Intellekt+1
2	-	-	-	3	10000¢	Bildung+1
3	-	Alleskönner 1	Unterwelt 1	4	20000¢	Waffe
4	Pilot 1	-	-	5	20000¢	1 Schiffsanteil (1000¢/Jahr)
5	Sozialstatus+1	-	-	6	40000¢	Free Trader (Schiff) 25%
6	-	-	-	7	40000¢	Free Trader (Schiff) 25%

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- Von einem Konkurrenten in den Bankrott getrieben: Rivale+1, diesmal kein Abschlag
- Ein Kriegausbruch vereitelt all deine Geschäfte: Schusswaffen 1 | Pilot 1 und du musst fliehen
- Du gerätst in eine Schießerei mit Kriminellen auf einer Raumstation: Feind+1, entlassen
- Neue Gesetze & Regulierungen: Händler-Karriere beendet, aber Krimineller ohne Bewerbung
- Pleite gegangen aber Schäfchen im Trockenen: Karriere beendet aber mit allen Abschlägen

Ereignis 2w6

- Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- Schmuggler-Angebot: optional Abschläge einsetzen: Täuschen | Überreden 8+:
Täuschen+1 | Überreden+1, ja→Unterwelt 1, Abschlag+1, nein→gesetzte Abschläge weg
- Branchen-Erfahrung gewonnen: Ausbildung 1 | Elektronik 1 | Ingenieur 1 | Tiere 1 | Wissenschaft 1
- Risikokapital: optional n Abschläge setzen: Glücksspiel | Handeln 8+ ja→+n/2 Abschläge nein→weg
- Du machst eine unerwartete Bekanntschaft: Kontakt+1
- Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- Rechtsstreit mit einem Kunden: Recht 1 | Verwaltung 1 | Diplomatie 1 | Ermitteln 1, 2w6=2→Gefängnis
- Du leistest dir eine Weiterbildung: Bildung 8+ ja→ein eigener Skill+1
- Ein gutes Geschäft macht dich als Profi bekannt: +1 auf Beförderungs-Wurf
- Zur privaten Feier eines Kunden eingeladen: Freund+1 und Geselligkeit+1 | +4 auf Beförderungs-Wurf
- Du bist ein wahrer Meisterhändler!: sofortige Beförderung

Beförderung: **Handelsmarine** Intellekt 7+ **Freihändler** Intellekt 6+ **Kaufmann** Intellekt 7+

8 Flotte

Bewerbung: Intellekt 6+ (-1 pro vorheriger Karriere, -2 wenn über 34)

wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

Offizier: Sozialstatus 8+

	<u>Durchkommen</u>	<u>Beförderung</u>
Crew	Intellekt 5+	Bildung 7+
Ingenieur/Kanonier	Intellekt 6+	Bildung 6+
Flieger	Geschick 7+	Bildung 5+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgesch.*Offizier	Crew	Ingenieur/Kan.	Flieger
1 Stärke+1	Pilot	Elektronik Anführer	Elektronik	Ingenieur	Raumanzug
2 Geschick+1	Raumanzug	Astrogation Elektronik	Mechanik	Mechanik	Schwere Waffen
3 Ausdauer+1	Athletik	Ingenieur Pilot	Schusswaffen	Elektronik	Aufklärer
4 Intellekt+1	Turmschütze	Flieger Klinge	Flieger	Ingenieur	Klingen
5 Bildung+1	Mechanik	Medizin Verwaltung	Nahkampf	Turmschütze	Taktik
6 Sozialstatus+1	Schusswaffen	VerwaltungTaktik	Raumanzug	Flieger	Schusswaffen

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Rang	Mannschafter	Offizier
0	-	
1	Mechanik 1	Klinge 1
2	Raumanzug	Anführer 1
3	-	-
4	Ausdauer+1	Taktik 1
5	-	Sozialstatus 10 +1
6	-	Sozialstatus 12 +1

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	1000¢	Fahrzeug* 1 Schiffsanteil (1000¢/Jahr)
2	5000¢	Intellekt+1
3	5000¢	Bildung+1 2 Schiffsanteile (2000¢/Jahr)
4	10000¢	Waffe
5	20000¢	TAS Mitgliedschaft
6	50000¢	Beiboot** 2 Schiffsanteile (2000¢/Jahr)
7	50000¢	Sozialstatus+2

* max. 30000¢, TL10 **max. 10M¢, TL12

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Kälteschlaf-Unfall knapp überlebt: alle körperlichen Attribute-1, aber nicht entlassen
- 3 Deine Taktik entscheidet: Crew: Elektronik|Turmschütze 8+ Ingenieur: Mechanik|Raumanzug 8+ Flieger: Pilot|Taktik 8+ ja→ehrenhaft entlassen (mit Abschlag), nein→unehrenhaft entlassen
- 4 Hast du den Unfall verursacht?: entlassen! ja→ein Wurf auf Skill-Tabelle, aber ohne Abschlag
nein→Feind+1, ehrenhaft (mit Abschlag)
- 5 Dein Streit mit einem Vorgesetzten eskaliert: Rivale+1 und vorzeitig entlassen
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Glücksspiel-Runde: Glücksspiel 1|Täuschen 1 optional: Glücksspiel 8+ ja→Abschlag+1 nein→Abschl.-1
- 4 Du absolvierst mit Erfolg einen Spezialeinsatz: +1 auf Abschlags-Wurf
- 5 Du wirst auf ein Spezialtraining geschickt: Bildung 8+ ja→einer deiner Skills+1
- 6 Ein wichtiges Gefecht gemeistert: Elektronik 1|Ingenieur 1|Turmschütze 1|Pilot 1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Auf diplomatische Mission geschickt: Aufklärer 1|Diplomatie 1|Steward 1|Kontakt+1
- 9 Du hast eine Meuterei/Sabotage/Schmuggel aufgedeckt: Feind+1, +2 auf Beförderungs-Wurf
- 10 Gelegenheit zur Vorteilsnahme?: ja→Abschlag+1 nein→ +2 auf Beförderungs-Wurf
- 11 Förderung durch einen wohlmeinenden Vorgesetzten: Taktik+1 |+4 auf Beförderungs-Wurf
- 12 Heldentat!: sofortige Beförderung oder Offiziers-Patent

Beförderung: Crew Ausdauer 7+ Ingenieur/Kanonier Ausdauer 6+ Flieger Ausdauer 5+

9 Adel	Bewerbung: Sozialstatus 10+ (automatisch wenn ≥10, -1 pro vorheriger Karriere)			
	wenn nicht angenommen: Verpflichtet oder Herumtreiber			
	<u>Durchkommen</u>	<u>Beförderung</u>	Sozialstatus=11	Sir (Ritter)
	Regierung	Intellekt 4+	Sozialstatus=12	Baron
	Diplomat	Intellekt 5+	Sozialstatus=13	Marquis
	Dilettant	Sozialstatus 5+	Sozialstatus=14	Count (Graf)
		Intellekt 7+	Sozialstatus=15	Duke (Herzog)

Skills w6

	Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Regierung	Diplomat	Dilettant
1	Stärke+1	Verwaltung	Wissenschaft	Verwaltung	Recht	Geselligkeit
2	Geschick+1	Recht	Recht	Recht	Geselligkeit	Täuschen
3	Ausdauer+1	Elektronik	Sprachen	Handeln	Elektronik	Flieger
4	Glücksspiel	Diplomat	Anführer	Diplomat	Steward	Unterwelt
5	Schusswaffen	Ermitteln	Diplomat	Anführer	Diplomat	Glücksspiel
6	Nahkampf	Überreden	Kunst	Überreden	Täuschen	Alleskönner

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni				Abfindung w6		
Rang	Regierung	Diplomat	Dilletant	w6	Geld	Sachwert
0	-	-	-	1	10000¢	1 Schiffsanteil (1000¢/Jahr)
1	Verwaltung 1	Verwaltung 1	-	2	10000¢	2 Schiffsanteile (2000¢/Jahr)
2	-	-	Geselligkeit 1	3	50000¢	Klingenwaffe
3	Recht 1	Recht 1	-	4	50000¢	Sozialstatus+1
4	-	-	Überreden 1	5	100000¢	TAS Mitgliedschaft
5	Anführer 1	Diplomatie 1	-	6	100000¢	Yacht Safari Schiff 25%
6	-	-	Alleskönner 1	7	200000¢	Sozialstatus+1 und Yacht Safari Schiff 25%

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- Ein peinlicher Familien-Skandal wirft auch ein schlechtes Licht auf dich: Sozialstatus+1
- Bewaffneter Aufstand, du musst sofort vor dem Mob fliehen: Schleichen|Täuschen 8+ nein→verletzt
- Du kannst eine politische Intrige gegen dich knapp abwehren: Diplomatie+1 | Recht+1, Rivale+1
- Ein Attentat auf dich scheitert in letzter Sekunde: Ausdauer 8+ nein→verletzt
- Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- Aufforderung zum Duell um deine Ehre?: abgelehnt→Sozialstatus-1 akzeptiert→Klingen 8+ Klingen+1 | Anführen+1 | Taktik+1 | Täuschen+1 ja→Sozialstatus+1 nein→verletzt
- Extravagante Eskapaden bereichern deine Erfahrung: Tiere 1 | Kunst 1 | Geselligkeit 1 | Unterwelt 1
- Ein entfernter Verwandter hinterlässt dir eine unbedeutende Erbschaft: Abschlags-Wurf +1
- Du erweist dich als Politprofi: Recht 1 | Verwaltung 1 | Diplomatie 1 | Überreden 1 und Rivale+1
- Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- Einer Adels-Verschwörung anschließen?: nein→Feind+1 ja→Täuschen|Überreden 8+ ja→Täuschen+1 | Überreden+1 | Taktik+1 | Geselligkeit+1 nein→Unglücksfall
- Neid & Eifersucht deiner Standesgenossen spornt dich an: Feind+1, +2 auf Beförderungs-Wurf
- Ein Ball zu deinen Ehren: Geselligkeit+1 | Diplomatie+1 | Überreden+1 | Steward+1, Rivale+1, Freund+1
- Du wirst von einem Angehörigen des Hochadels protegiert: Anführen+1 | +4 auf Beförderungs-Wurf
- Ein spektakulärer Erfolg macht dich bekannt!: sofortige Beförderung

Beförderung: Regierung Ausdauer 6+ Diplomat Sozialstatus 7+ Dilettant Intellekt 8+

10 Gangster

Bewerbung: Geschick 6+ (-1 pro vorheriger Karriere)
wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	<u>Durchkommen</u>	<u>Beförderung</u>
Dieb	Intellekt 6+	Geschick 6+
Schläger	Ausdauer 6+	Stärke 6+
Pirat	Geschick 6+	Intellekt 6+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Dieb	Schläger	Pirat
1 Geselligkeit	Täuschen	Elektronik	Schleichen	Schusswaffen	Pilot
2 Geschick+1	Aufklärung	Navigation	Elektronik	Nahkampf	Astrogation
3 Ausdauer+1	Athletik	Medizin	Aufklärer	Unterhalt	Turmschütze
4 Glücksspiel	Schusswaffen	Ermitteln	Unterwelt	Überleben	Ingenieur
5 Nahkampf	Schleichen	Handeln	Täuschen	Athletik	Raumanzug
6 Schusswaffen	Unterwelt	Recht	Athletik	Fahrer	Nahkampf

* nur mit Bildung≥10

Rang-Boni

Rang	Dieb	Schläger	Pirat	Abfindung w6	Geld	Sachwert
0	-	-	-	1	-	1 Schiffsanteil (1000€/Jahr)
1	Schleichen 1	Überreden 1	Pilot 1 Turmschütze 1	2	-	Waffe
2	-	-	-	3	10000€	Intellekt+1
3	Unterwelt 1	Schussw. 1 Nahkampf	Schussw. 1 Nahkampf	4	10000€	w6 Schiffsanteile (je 1000€/Jahr)
4	-	-	-	5	50000€	Rüstung (max. 10000€, TL12)
5	Aufklärer 1	Unterwelt 1	Anführer 1	6	100000€	Geschick+1
6	-	-	-	7	100000€	2w6 Schiffsanteile (je 1000€/Jahr)

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Du wirst verhaftet: ab ins Gefängnis
- 3 Von einem Freund verpfeifen: Freund|Kontakt→Feind, 2w6=2: ab ins Gefängnis
- 4 Schief gegangen, du musst fliehen: Täuschen 1|Pilot 1|Athletik 1|Turmschütze 1
- 5 Flucht vor einem Polizisten, der dich bis ins Nachbarsystem jagt: Feind+1
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Du wirst verhaftet, willst du einen teuren Anwalt anheuern?: ja→Kontakt+1 aber kein Abschlag, nein→Recht 8+ ja→alles gut, nein→Gefängnis, Feind+1
- 4 Du planst ein großes Ding bis ins kleinste Detail: Elektronik 1|Mechanik 1
- 5 Heiße Ware unbemerkt verkauft, der Käufer hat das Nachsehen: Abschlags-Wurf+2, Feind+1
- 6 Willst du einen Komplizen verpfeifen?: ja→Abschlag+4, nein→Freund+1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Nach Bandenkrieg erfolgreich abgetaucht: Unterwelt 1|Schleichen 1|Nahkampf 1|Schusswaffen 1
- 9 Bandenkrieg um Beute: Schleichen|Schusswaffen 8+ ja→zusätzlicher Abschlagswurf nein→verletzt
- 10 Im Glücksspielring: Glücksspiel+1, n Abschlüsse setzen? Glücksspiel 8+ ja→+½ Abschlüsse nein→weg
- 11 Förderung durch den Oberboss persönlich: Taktik 1|+4 auf Beförderungs-Wurf
- 12 Spektakulärer Erfolg!: sofortige Beförderung

Beförderung: **Dieb** Geschick 6+ **Schläger** Stärke 6+ **Pirat** Intellekt 6+

11 Gelehrter

Bewerbung: Intellekt 6+ (-1 pro vorheriger Karriere)
wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	Durchkommen	Beförderung
Feldforscher	Ausdauer 6+	Intellekt 6+
Akademischer Forscher	Bildung 4+	Intellekt 8+
Arzt	Bildung 4+	Bildung 8+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Feldforscher	Akademisch	Arzt
1 Intellekt+1	Fahrer Flieger	Kunst	Elektronik	Verwaltung	Medizin
2 Bildung+1	Elektronik	Recht	Raumanzug	Ingenieur	Elektronik
3 Sozialstatus+1	Diplomat	Elektronik	Navigation	Wissenschaft	Ermitteln
4 Geschick+1	Medizin	Sprachen	Überleben	Wissenschaft	Medizin
5 Ausdauer+1	Ermitteln	Ingenieur	Ermitteln	Elektronik	Überreden
6 Sprachen	Wissenschaft	Wissenschaft	Wissenschaft	Wissenschaft	Wissenschaft

* nur mit Bildung≥10

Rang-Boni

Rang	Feldforscher	Akadem.	Arzt
0	-	-	-
1	Wissenschaft 1	Wissenschaft 1	Medizin 1
2	Computer 1	Computer 1	-
3	Ermitteln 1	Ermitteln 1	Wissenschaft 1
4	-	Schusswaffen	-
5	Wissenschaft 2	Wissenschaft 2	Wissenschaft 2
6	-	-	-

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	5000¢	Intellekt+1
2	10000¢	Bildung+1
3	20000¢	2 Schiffsanteile (2000¢/Jahr)
4	30000¢	Sozialstatus+1
5	40000¢	Wissenschaftliche Ausrüstung
6	60000¢	Laborschiff 25%
7	100000¢	Laborschiff 25%

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Schwerer Unfall: 2x w6 auf Tabelle und höheres nehmen, Rivale+1
- 3 Politiker gegen deine Forschungsrichtung: offen→Wissenschaft+1, Feind+1, Karriere beendet
heimlich→Wissenschaft+1, Sozialstatus-2, Karriere nicht beendet
- 4 Gestrandet: Überleben 1 | Athletik 1, Karriere beendet
- 5 Sabotage: aufhören→Karriere mit Abschlag beendet, weitermachen→Abschläge verloren
- 6 Plagiat: Rivale+1, Karriere nicht beendet

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Zweifelhafte Ethik: nein→nichts, ja→zusätzlicher Abschlag, 2 Wissenschafts-Skills+1, +w3 Feinde
- 4 Geheimprojekt für die Regierung: Medizin 1 | Wissenschaft 1 | Ingenieur 1 | Elektronik 1 | Ermitteln 1
- 5 Wissenschafts-Preis für deine Forschung gewonnen: Abschlags-Wurf+1
- 6 Interdisziplinäre Arbeit schult dich in einem anderen wichtigen Feld: Bildung 8+? beliebigen Skill 1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Betrugs-Möglichkeit nutzen?: nein→nichts ja→Täuschen | Verwaltung 8+ ja→Abschlags-Wurf+2, Feind+1, beliebiger Skill+1 nein→Feind+1, -1 Abschlags-Wurf
- 9 Durchbruch in deiner Forschung: +2 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- 10 Immer Ärger mit der Verwaltung: Verwaltung 1 | Recht 1 | Überreden 1 | Diplomatie 1
- 11 Ein berühmter Förderer hilft dir: Freund+1, Wissenschaft+1 | +4 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- 12 Gefeierte Durchbruch in einer Schlüsselfrage: sofortige Beförderung

Beförderung: **Feldforscher** Intellekt 6+ **Grundlagenforscher** Intellekt 8+ **Mediziner** Bildung 8+

12 Scout

Bewerbung: Intellekt 5+ (-1 pro vorheriger Karriere)
wenn nicht angenommen: **Verpflichtet** oder **Herumtreiber**

	Durchkommen	Beförderung
Kurier	Ausdauer 5+	Bildung 9+
Vermesser	Ausdauer 6+	Intellekt 8+
Erkunder	Ausdauer 7+	Bildung 7+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Kurier	Vermesser	Erkunder
1 Stärke+1	Pilot	Medizin	Elektronik	Elektronik	Elektronik
2 Geschick+1	Überleben	Sprachen	Flieger	Überreden	Pilot
3 Ausdauer+1	Mechanik	Seefahrer	Pilot	Pilot	Ingenieur
4 Intellekt+1	Astrogation	Sprengstoff	Ingenieur	Navigation	Wissenschaft
5 Bildung+1	Raumanzug	Wissenschaft	Athletik	Diplomatie	Schleichen
6 Alleskönner	Schusswaffen	Alleskönner	Astrogation	Unterwelt	Aufklärer

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Rang Scout	
0	-
1	Raumanzug 1
2	-
3	Pilot 1
4	-
5	-
6	-

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	20000¢	1 Schiffsanteil (1000¢/Jahr)
2	20000¢	Intellekt+1
3	30000¢	Bildung+1
4	30000¢	Waffe
5	50000¢	Waffe
6	50000¢	Scout (Schiff)
7	50000¢	Scout (Schiff)

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Schwer traumatisiert von all dem was du gesehen und durchlitten hast: Intellekt|Sozialstatus-1
- 3 Schiff havariert, in kleinen Sprüngen zurück zur Basis durchschlagen: +w6 Kontakte, +w3 Feinde
- 4 Die Zuständigkeiten sind unklar, aber du setzt dich durch: Diplomatie 1, Rivale+1
- 5 Amnesie: du wurdest bewusstlos auf deinem Schiff in einem unbesiedelten System gefunden
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Schiff von Feinden überfallen: abhauen→Pilot 8+, verhandeln→Überreden 10+ immer Feind+1, ja→Sensoren 1 nein→Entlassung
- 4 Fremden Planet erkundet: Tiere 1|Überleben 1|Aufklärer 1|Wissenschaft 1
- 5 Ein exemplarischer Erfolg, Belobigung durch deinen Vorgesetzten: Abschlags-Wurf+1
- 6 Langwierige Fernerkundung gelungen: Astrogation 1|Elektronik 1|Navigation 1|Pilot 1|Mechanik 1
- 7 Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- 8 Du hast die Möglichkeit Aliens auf ihrem Planeten auszuspähen: ja→Elektronik|Täuschen 8+ ja→Freund+1 (Imperium), +2 auf Beförderungs-Wurf, nein→Unglücksfall aber nicht entlassen
- 9 Rettungseinsatz: Medizin|Ingenieur 8+ ja→Kontakt+1, Beförderungs-Wurf +2 nein→Feind+1
- 10 Fernerkundung: Überleben|Pilot 8+ ja→Kontakt+1 (Alien), beliebiger Skill+1, nein→Unglück
- 11 Als Kurier fürs Imperium mit wichtigen Depeschen: Diplomatie+1|+4 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- 12 Rohstoffreiche neue Welt mit habitabler Atmosphäre entdeckt: sofortige Beförderung

Beförderung: **Kurier** Bildung 9+ **Vermesser** Intellekt 8+ **Erkunder** Bildung 7+

13 Gefängnis **Bewerbung: -** **Entlassung: Beförderungs-Wurf > Führungswert**

	<u>Durchkommen</u>	<u>Beförderung</u>	Führung Anfangswert=w6+2
Insasse	Ausdauer 7+	Stärke 7+	Führungswert maximal 12
Brutalo	Stärke 8+	Ausdauer 6+	
Dealer	Intellekt 9+	Ausdauer 5+	

Skills w6

Persönlich	Basis	Insasse	Brutalo	Dealer
1 Stärke+1	Athletik	Schleichen	Überreden	Ermitteln
2 Unbewaffnet	Täuschen	Unbewaffnet	Unbewaffnet	Handeln
3 Ausdauer+1	Ausbildung	Unterwelt	Unbewaffnet	Täuschen
4 Alleskönner	Unterwelt	Überleben	Klinge	Unterwelt
5 Bildung+1	Unbewaffnet	Athletik	Athletik	Schleichen
6 Glücksspiel	Überreden	Mechanik	Athletik	Verwaltung

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Rang	
0	Unbewaffnet
1	-
2	Athletik 1
3	-
4	Recht 1
5	-
6	Ausdauer+1 -

Abfindung w6

w6	Geld	Sachwert
1	-	Kontakt
2	-	Klinge
3	100¢	Täuschen Überreden Schleichen
4	200¢	Freund
5	500¢	Nahkampf Aufklärer Unterwelt
6	1000¢	Stärke+1 Ausdauer+1
7	2500¢	Täuschen & Überreden & Schleichen

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- 1 Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- 2 Ein Wärter beschuldigt dich, ihn angegriffen zu haben: Bewährungs-Schwellwert+2
- 3 Eine Knast-Gang verfolgt dich, kämpfen?: nein→alle Abschlüge verloren ja→Unbewaffnet 8+ ja→Feind+1, Bewährungs-Schwellwert+1 nein→2x w6 auf Verletzung und niedrigeres nehmen
- 4 Ein Wärter hasst dich und lässt es dich spüren: Feind+1, Bewährungs-Schwellwert+1
- 5 Dein Fall wird öffentlich diskutiert und deine Familie und eine Freunde belästigt: Sozialstatus-1
- 6 Du erleidest eine Verletzung: Wurf auf Verletzungs-Tabelle

Ereignis 2w6

- 2 Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- 3 Ausbruch möglich?: abhauen→Schleichen|Täuschen 10+ ja→frei nein→Führung+2
- 4 Harte Zwangsarbeit: Ausdauer 8+ ja→Führung-1 Athletik 1|Mechanik 1|Unbew. 1 nein→Führung+1
- 5 Gangmitglied werden?: Überreden|Unbewaffnet 8+ nein→Feind+1
ja→Führung +1, alle Beförderungs-Würfe+1, Täuschen 1|Überreden 1|Unbewaffnet 1
- 6 Ausbildung im Gefängnis: Bildung 8+ ja→beliebiger Skill außer Alleskönner
- 7 Gefängnis-Ereignis: **1** Aufstand w3=1 verletzt w3=3 Abschlag **2** Kontakt+1 **3** Rivale+1
4 Führung=w6+2 **5** gute Führung, Führung-2 **6** Kampf: Unbewaffnet 8+ nein→verletzt
- 8 Gespräch mit Bewährungshelfer: Führung-1
- 9 neuer Anwalt, wie gut?: 1000¢*Recht^2, 2w6+Anwalt-Skill 8+ yes→Führung-w6
- 10 Kapo geworden: Verwaltung+1|Recht+1|Computer+1|Steward+1
- 11 Wärter hilft dir: Führung-2
- 12 Wärter in Gefahr, helfen?: 2w6 8+ ja→Freund+1, Führung-2 nein→Verletzung

Beförderung: **Insasse** Stärke 7+ **Brutalo** Ausdauer 6+ **Dealer** Ausdauer 5+

X Psioniker

Bewerbung: Psi 6+ (-1 pro vorheriger Karriere)

	Durchkommen	Beförderung
Wildes Talent	Sozialstatus 6+	Intellekt 6+
Psi-Gelehrter	Bildung 4+	Bildung 8+
Psi-Krieger	Ausdauer 6+	Ausdauer 6+

Skills w6

Persönlich	Basis	Fortgeschritten*	Wildes Talent	Psi Gelehrter	Psi Krieger
1 Bildung+1	Telepathie	Sprachen	Telepathie	Telepathie	Telepathie
2 Intellekt+1	Hellsehen	Kunst	Telekinese	Hellsehen	Selbstkontrolle
3 Stärke+1	Telekinese	Elektronik	Täuschen	Selbstkontrolle	Teleportation
4 Geschick+1	Selbstkontrolle	Medizin	Schleichen	Medizin	Schusswaffen
5 Ausdauer +1	Teleportation	Wissenschaft	Unterwelt	Überreden	Raumanzug
6 Psi+1	belieb. Talent	Mechanik	Nahkampf Schusswaffen	Wissenschaft	Aufklärer

* nur mit Bildung≥8

Rang-Boni

Rang	Wildes Talent	Psi Gelehrter	Psi Krieger	Abfindung w6	Geld	Sachwert
0	-	-	-	1	1000¢	Schusswaffe
1	Überleben 1 Unterwelt 1	Täuschen 1	Schusswaffen 1	2	2000¢	2 Schiffsanteile (2000¢/Jahr)
2	-	-	Anführer 1	3	4000¢	Kontakt
3	Täuschen 1	belieb. Talent 1	-	4	4000¢	TAS Mitgliedschaft (Hotel & Flüge frei)
4	-	-	-	5	8000¢	Kontakt
5	-	-	Taktik 1	6	8000¢	Implantat
6	-	belieb. Talent 1	-	7	16000¢	10 Schiffsanteile (10000¢/Jahr)

Unglück w6 (nur wenn „Durchkommen“ gescheitert ist oder bei entsprechendem Ereignis)

- Schwere Verletzung: siehe 2 auf Verletzungs-Tabelle oder 2x w6 werfen und niedrigeres nehmen
- Telepathie-Kontakt mit etwas sehr gefährlichem: Psi-1, jede Nacht Alpträume
- Angriff durch Anti-Psi Kult w3: **1** verletzt **2** Sozialstatus-1 **3** Entlassung
- unethischer Befehl: befolgen→Feind+1, keine Entlassung, verweigern→Entlassung
- Experimente an dir: Flucht und Entlassung
- ein früherer Freund verrät dich: Freund→Feind oder Kontakt→Feind

Ereignis 2w6

- Du hast Glück im Unglück: Wurf auf Unglücks-Tabelle, aber deine Karriere ist nicht beendet
- Jemand spürt deine gespenstische Aura: Freund→Feind oder Kontakt→Feind
- Gesunder Geist in gesundem Körper: Athletik 1|Schleichen 1|Überleben 1|Kunst 1
- unethische Möglichkeit nutzen?: Psi 8+ ja→zusätzlicher Abschlag, Sozialstatus+1 nein→ Sozialstatus-1
- unerwarteter Kontakt: Kontakt+1
- Lebens-Ereignis: 2w6 auf die Tabelle
- Psi-Kraft durch Übung verstärkt: Psi+1
- Spezialtraining: Bildung 8+ ja→beliebiger Skill außer Alleskönner
- Spezialtraining: eins von Fahrer 1, Flieger 1, Pilot 1, Bordschütze 1
- Mentor gewonnen: Freund+1 und +4 auf nächsten Beförderungs-Wurf
- Psi Musterschüler: sofortige Beförderung

Beförderung: **Wildes Talent** Intellekt 8+ **Psi-Gelehrter** Bildung 8+ **Psi-Krieger** Ausdauer 6+

Telepathie	<u>Wurf</u>	<u>Dauer</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Psi-Kosten</u>
Schild	auto			
Leben detektieren	4+	w6*10s	distant	1
Gedankenverbindung	4+	w6*1s	distant	1
Teleempathie	6+	w6*10s	long	1
Gedanken lesen	8+	w6*10s	long	2
Gedanken senden	10+	w6*10s	distant	2
Suggestion	12+	w6*10s	short	3
Tiefenprobe	12+	w6*10m	close	4
Angriff (Lähmung/Tod)	14+	w6*1s	short	8

Hellsehen	<u>Wurf</u>	<u>Dauer</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Psi-Kosten</u>
Spüren	6+	w6*10s	very distant	1
Taktisches Spüren	8+	w6*1s	long	1
Hellsehen	8+	w6*10s	very distant	1
Hellhören	8+	w6*10s	very distant	1
Hellsehen & Hellhören	10+	w6*10s	very distant	1

Telekinese	<u>Wurf</u>	<u>Dauer</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Psi-Kosten</u>
Telekinese	8+	w6*1s	short	1/10kg
Fliegen Effekt*1s 15m/s	10+	w6*1s	-	5
Stoß	8+	w6*1s	short	1
Mikroinese	10+	w6*10s	close	3
Pyrokinese	6+	w6*10s	short	3

Skill-Pakete

Traveller:	Täuschen 1 Medizin 1	Elektronik 1 Überreden 1	Schusswaffen 1 Pilot 1	Turmschütze 1 Schleichen 1
Händler:	Recht 1 Elektronik 1	Astrogation 1 Medizin 1	Handeln 1 Pilot 1	Diplomatie 1 Unterwelt 1
Erkunder:	Astrogation 1 Pilot 1	Elektronik 1 Aufklären 1	Schusswaffen 1 Schleichen 1	Medizin 1 Überleben 1
Ermittler:	Verwaltung 1 Schusswaffen 1 Unterwelt 1	Recht 1 Ermitteln 1	Täuschen 1 Überreden 1	Elektronik 1 Schleichen 1
Söldner:	Elektronik 1 Schusswaffen 1	Medizin 1 Schusswaffen 1	Anführer 1 Schleichen 1	Schwere Waffen 1 Aufklären 1
Raumschiff:	Astrogation 1 Mechanik 1	Elektronik 1 Medizin 1	Ingenieur 1 Pilot 1	Turmschütze 1 Taktik 1
Diplomat:	Verwaltung 1 Elektronik 1	Recht 1 Überreden 1	Täuschen 1 Schleichen 1	Diplomat 1 Unterwelt 1
Kriminelle:	Handeln 1 Überreden 1	Täuschen 1 Pilot 1	Elektronik 1 Schleichen 1	Medizin 1 Unterwelt 1

Jugend	Bildung+3 Skills auf 0	Verwaltung, <i>Tiere, Kunst, Athletik</i> , Geselligkeit, <i>Fahrer, Wissenschaft, Seefahrer</i> , Unterwelt, Überleben, Raumanzug, <i>Elektronik, Flieger</i> , Sprachen, Mechanik, Medizin, Ausbildung			
0 Universität		Bewerbung: Bildung 6+ +1 wenn Sozialstatus≥9	Abschluss: Intellekt 6+ (Auszeichnung ≥10)		
0 Militär-Akademie	Armee	Bewerbung: Ausdauer 7+	Abschluss: Intellekt 7+ (Auszeichnung ≥11)		
	Marines	Bewerbung: Ausdauer 8+	Abschluss: Intellekt 7+ (Auszeichnung ≥11)		
	Flotte	Bewerbung: Intellekt 8+ +1 wenn Sozialstatus≥8	Abschluss: Intellekt 7+ (Auszeichnung ≥11)		
Karriere	Bewerbung	Zweig	Durchkommen	Beförderung	Fortgeschr. Offizier
1 Agent (22)	Intellekt 6+	Polizei	Ausdauer 6+	Intellekt 6+	Bildung≥8
		Geheimdienst	Intellekt 7+	Intellekt 5+	
		Industriespion	Intellekt 5+	Intellekt 7+	
2 Armee (24)	Ausdauer 5+ -2 wenn über 30	Logistik	Ausdauer 5+	Bildung 7+	Bildung≥8 Sozialst. 8+
		Infanterie	Stärke 6+	Ausdauer 6+	
		Mechanisierte Infant.	Geschick 7+	Intellekt 5+	
3 Zivil (26)	Bildung 5+	Angestellter	Sozialstatus 6+	Intellekt 6+	Bildung≥10
		Arbeiter	Ausdauer 4+	Bildung 8+	
		Siedler	Intellekt 7+	Ausdauer 5+	
4 Herumtreiber (28)	-	Aussteiger (Barbar)	Ausdauer 7+	Stärke 7+	
		Streuner	Ausdauer 7+	Intellekt 7+	
		Schrottsammler	Geschick 7+	Ausdauer 7+	
5 Unterhaltung (30)	Gesch./Int. 5+	Künstler	Sozialstatus 6+	Intellekt 6+	Bildung≥10
		Journalist	Bildung 7+	Intellekt 5+	
		Darsteller	Intellekt 5+	Geschick 7+	
6 Marines (30)	Ausdauer 6+ -2 wenn über 30	Logistik	Ausdauer 5+	Bildung 7+	Bildung≥8 Sozialst. 8+
		Enterkommando	Ausdauer 6+	Bildung 6+	
		Bodentruppen	Ausdauer 7+	Bildung 5+	
7 Händler (32)	Intellekt 4+	Handelsmarine	Bildung 5+	Intellekt 7+	Bildung≥8
		Freihändler	Geschick 6+	Intellekt 6+	
		Kaufmann/Broker	Bildung 5+	Intellekt 7+	
8 Flotte (34)	Intellekt 6+ -2 wenn über 34	Crew	Intellekt 5+	Ausdauer 7+	Bildung≥8 Sozialst. 8+
		Ingenieur/Kanonier	Intellekt 6+	Ausdauer 6+	
		Flieger	Geschick 7+	Ausdauer 5+	
9 Adel (36)	Sozialstatus 10+ automatisch bei Sozialstatus≥10	Regierung	Intellekt 4+	Ausdauer 6+	Bildung≥8
		Diplomat	Intellekt 5+	Sozialstatus 7+	
		Dilettant	Sozialstatus 3+	Intellekt 8+	
10 Gangster (38)	Geschick 6+	Dieb	Intellekt 6+	Geschick 6+	Bildung≥10
		Schläger	Ausdauer 6+	Stärke 6+	
		Pirat	Geschick 6+	Intellekt 6+	
11 Gelehrter (40)	Intellekt 6+	Feldforscher	Ausdauer 6+	Intellekt 6+	Bildung≥10
		Grundlagenforscher	Ausdauer 4+	Intellekt 8+	
		Mediziner	Bildung 4+	Bildung 8+	
12 Scout (42)	Intellekt 5+	Kurier	Ausdauer 5+	Bildung 9+	Bildung≥8
		Vermesser	Ausdauer 6+	Intellekt 8+	
		Erkunder	Ausdauer 7+	Bildung 7+	
13 Gefängnis (54)	-	Insasse	Ausdauer 7+	Stärke 7+	
		Brutalo	Stärke 8+	Ausdauer 6+	
		Dealer	Intellekt 9+	Ausdauer 5+	
X Psioniker (236)	PSI 6+	Wildes Talent	Sozialstatus 6+	Intellekt 8+	Bildung≥8
		Psi-Gelehrter	Bildung 4+	Bildung 8+	
		Psi-Krieger	Ausdauer 6+	Ausdauer 6+	
Truther (C.34)	-	-	Rang 4+	-	
Religiöser (C. 36)	-	Anerkannte Religion	Sozialstatus 3+	Sozialstatus 8+	
		Missionar	Intellekt 6+	Sozialstatus 7+	
		Fanatiker	Intellekt 8+	Intellekt 5+	

Rüstungen

Typ	Schutz	TL	Rad	kg	Preis	nötige Skills
Leder	1	1	-	2	50¢	-
Maschen	2	6	-	3	150¢	-
Textil	5	7	-	7	250¢	-
	8	10	-	3	500¢	-
Schutzjacke	3	7	-	8	100¢	-
	5	8	-	6	300¢	-
Reflex	Laser 10	10	-	1	1500¢	-
Ablativ	1, Laser 6	9	-	2	75¢	-
Kampfanzug	13	10	85	20	96k¢	Raumanzug 1
	17	12	145	16	88k¢	Raumanzug 0
	19	14	180	12	160k¢	Raumanzug 0
Raumanzug	4	8	15	28	12k¢	Raumanzug 1
	8	10	60	12	10k¢	Raumanzug 0
	10	12	90	8	20k¢	Raumanzug 0
Schutzanzug	8	9	75	40	24k¢	Raumanzug 1
	9	10	90	30	20k¢	Raumanzug 1
	14	13	170	20	40k¢	Raumanzug 0
	15	14	185	10	60k¢	Raumanzug 0
Power Armor	22	13	245	100	200k¢	Raumanzug 2
	25	14	290	100	220k¢	Raumanzug 1

Rüstungs-Optionen	TL	Preis	Effekt
Chamäleon	12	5k¢	IR Deflektor, Mod=-4
Chamäleon	13	50k¢	Sichtbares Licht Deflektor, Mod=-4
Computer	10	500¢	Computer/0
	11	1k¢	Computer/1
	13	5k¢	Computer/2
Extra-O2	10	10k¢	+18h Sauerstoff
Augenschutz	6	50¢	Laserschutz
Grav-Assist	12	110k¢	wie Grav-Gürtel
	15	120k¢	wie Grav-Gürtel, hält länger
Magnetstiefel	8	100¢	gehen in Null-G
Medkit	10	5k¢	wenn Ausdauer=0 wie Medizin 3
	11	10k¢	wenn Ausdauer=0 wie Medizin 3, Kampfdroge
Selbstheilend	11	2k¢	bei Beschädigung
Nano-Beschichtung	10	1k¢	Schmutzabweisend
Mini-Triebwerk	9	2k¢	bewegen in Null-G mit Geschick
	12	14k¢	0.1g für 48h
	14	20k¢	0.1g für 48h, kleiner mit Anti-Grav

Implantate

Typ	TL	Preis	Effekt
Stärke	11	500k¢	Stärke+1
Stärke	12	1M¢	Stärke+2
Stärke	15	5M¢	Stärke+3
Geschick	11	500k¢	Geschick+1
Geschick	12	1M¢	Geschick+2
Geschick	15	5M¢	Geschick+3
Ausdauer	11	500k¢	Ausdauer+1
Ausdauer	12	1M¢	Ausdauer+2
Ausdauer	15	5M¢	Ausdauer+3
Kognitiv	12	500k¢	Intellekt+1
Kognitiv	14	1M¢	Intellekt+2
Kognitiv	16	5M¢	Intellekt+3
Sichtverbesserung	13	25k¢	Weitsicht, IR-Sicht
Neurokomm	10	1k¢	Auditorisch
Neurokomm	12	5k¢	Audiovisuell, Computer 0
Neurokomm	14	20k¢	Daten, Computer 1
Skill-Implantat	12	50k¢	Skill+1
Unterhaut-Panzer	10	50k¢	Schutz+1
Unterhaut-Panzer	11	100k¢	Schutz+3
Datenanschluss	12	10k¢	Bandbreite 4, Computer 2
Datenanschluss	13	15k¢	Bandbreite 8, Computer 2

Wissenschaftliche Ausrüstung

Typ	Effekt
Archäologie	Wissenschaft+1
Kybernetik	Computer+1 und Medizin+1 für Implantate
Robotik	Elektronik
Medizin	Medizin+1 und medizinische Ermittlung+1
Planetologie	Umwelt, Lebensformen
Psionik (illegal)	Psi-Aktivität
Weltraum	Astronomie, Spektrometer etc
Soziologie	Ökonomie, Geschichte, Linguistik, Psychologie

Nahkampf-Waffen

Typ	TL	Schaden	Preis	kg
Unbewaffnet	-	w6	-	-
Dolch	1	w6+2	10¢	0,5
Klingenwaffe	2	2w6	100¢	1
Säbel	2	3w6	200¢	0,5
Breitschwert	2	4w6	500¢	2
Keule	1	2w6	-	2

Projektil-Waffen

Typ	TL	Reichweite	Schaden	Magazin	Spez.	Preis	kg
Automatik-Pistole	5	10m	3w6-3	15		200¢	1
Mini-Pistole	8	5m	2w6	6	Null-G	500¢	0,5
Maschinenpistole	6	25m	3w6	20	Auto 3	400¢	3
Gauss-Pistole	13	20m	3w6	40	AP 3, Auto 2	500¢	1
Schrotflinte	4	50m	4w6	6	unhandlich	200¢	4
Jagdgewehr	5	250m	3w6	3		200¢	3
Sturmgewehr	7	200m	3w6	30	Auto 2	500¢	4
Kampfgewehr	10	450m	3w6	40	Auto 3, Fernr.	1000¢	3
Gauss-Gewehr	12	600m	4w6	80		1500¢	4
40mm Granate	-	250m	Granate	1			

Energie-Waffen

Typ	TL	Reichweite	Schaden	Magazin	Spez.	Preis	kg
Laser-Pistole	9	20m	3w6	100	Null-G	2k¢	2
Laser-Pistole	11	30m	3w6+3	100	Null-G	3k¢	1
Stunner	8	5m	2w6	100	Null-G, Stun	500¢	0.5
Stunner	10	5m	2w6+3	100	Null-G, Stun	750¢	0.5
Stunner	12	10m	3w6	100	Null-G, Stun	1k¢	0.5
Laser-Karabiner	9	150m	4w6	50	Null-G	2,5k¢	4
Laser-Karabiner	11	200m	4w6+3	50	Null-G	4k¢	2
Laser-Gewehr	9	200m	5w6	100	Null-G	3,5k¢	5
Laser-Gewehr	11	400m	5w6+3	100	Null-G	8k¢	3
Laser-Scharfsch.	12	600m	5w6+3	6	Null-G, Fernr.	9k¢	4
Plasma-Gewehr	16	300m	6w6	unbegrenzt-		100k¢	4

Granaten

Typ		Reichweite	Schaden	Effekt	Preis	kg
Nebel	undurchsichtig -10	20m	-	Explosion 9	15¢	0.5
Rauch	IR durchsichtig, -2	20m	-	Explosion 9	15¢	0.5
Splitter		20m	5w6	Explosion 9	30¢	0.5
Stun		20m	3w6	Explosion 9, Stun	30¢	0.5