

TRAVELLER-CHARAKTERERSCHAFFUNG

Würfle die Werte der sechs **Attribute** Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz, Bildung und Sozialstatus mit **2W6** aus.

Weise die entsprechenden Modifikatoren zu:	Attribut	Modifikator
	0	-3
	1-2	-2
	3-5	-1
	6-8	0
	9-11	+1
	12-14	+2
	15	+3

Notiere deinen Adelstitel :	Sozialstatus	Beispielitel
	<10	-
	11	Ritter
	12	Baron
	13	Marquis
	14	Graf
	15	Herzog

Wähle eine **Heimatwelt**. Erhalte (Bildungsmodifikator+3) Fertigkeiten der Stufe 0

Wähle eine **Karriere** und würfle, ob du dich **qualifizierst**

Qualifikation geschafft	Qualifikation nicht geschafft
	Wähle: Herumtreiber oder Einberufung

Wähle die **Laufbahn** (Spezialisierung)

In der **allerersten** Karriere: **Grundausbildung**: Du erhältst **alle Dienstfertigkeiten auf Stufe 0**

Überstehen-Wurf, ob du die Dienstzeit unbeschadet überstehts

Wurf geschafft	Wurf nicht geschafft
Wurf auf die Ereignis -Tabelle	Wurf auf die Unglück -Tabelle
Beziehung festlegen (falls gewünscht).	Ende der Dienstzeit, keine weitere Dienstzeit in dieser Karriere möglich
Würfle auf Aufstieg oder Offizierspatent	

Wurf geschafft	Wurf nicht geschafft	
Fertigkeit , würfle auf eine Tabelle		
Evtl. Rang-Fertigkeit		

Erhöhe dein Alter um **vier Jahre**

Weitere Dienstzeit in dieser Karriere?

Ja	Nein
weiter auf der nächsten Seite	Abfindungswürfe (1 pro Dienstzeit+(Rang/2) aufgerundet, nicht für Unglücks-Dienstzeiten
	Wähle eine neue Karriere und würfle, ob du dich qualifizierst (bei Nichtgelingen wie oben) und weiter auf der nächsten Seite, oder ab ins Abenteuer

Erste Dienstzeit in dieser Karriere?		
Nein		Ja
Fertigkeit , würfle auf eine Tabelle und erhöhe die Fertigkeit um 1 (beginnt bei 1!)		Grundausbildung : Du erhält eine Fertigkeit aus der Tabelle Dienstfertigkeiten auf Stufe 0
Überstehen-Wurf , ob du die Dienstzeit unbeschadet überstehts		
Wurf geschafft		Wurf nicht geschafft
Wurf auf die Ereignis -Tabelle		Wurf auf die Unglück -Tabelle
Beziehung festlegen (falls gewünscht).		Ende der Dienstzeit, keine weitere Dienstzeit in dieser Karriere möglich
Würfle auf Aufstieg oder Offizierspatent		
Wurf geschafft	Wurf nicht geschafft	
Fertigkeit , würfle auf eine Tabelle		
Evtl. Rang-Fertigkeit		
Erhöhe dein Alter um vier Jahre		
Ab 34 Jahren, würfle auf Alterung , 2W6 minus Anzahl aller Dienstperioden (vgl. Tabelle)		
Weitere Dienstzeit in dieser Karriere?		
Ja		Nein
Beginne wieder oben auf dieser Seite		Abfindungswürfe (1 pro Dienstzeit+(Rang/2) aufgerundet, nicht für Unglücks-Dienstzeiten
		Wähle eine neue Karriere und würfle, ob du dich qualifizierst (bei Nichtgelingen wie oben) oder ab ins Abenteuer

Ab ins Abenteuer... aber vorher

Evtl. Rente abkassieren. (bei fünf oder mehr Dienstzeiten in einer Karriere)
Fertigkeiten-Pakete verteilen

Merke:

- Jede Karriere kann nur einmal betreten werden.
- Man kann sich nur einmal einberufen lassen.
- Maximal zwei Fertigkeiten durch Beziehungen.
- Außer in der Grundausbildung und auf der Heimatwelt beginnen Fertigkeiten immer auf 1.
- Fertigkeiten mit einer Zahl erhält man genau mit diesem Wert. Hat man die Fertigkeit schon auf diesem Wert oder höher, dann hat man nichts davon. (Beispiel: „Raumanzug 1“ durch den Rang verfällt, wenn man schon „Raumanzug 1“ (oder höher) hat. „Raumanzug“ würde den Wert um eines erhöhen, hier auf „Raumanzug 2“)
- Maximal drei Abfindungswürfe auf die Geld-Spalte