Zusatzmaterial

CLASSIC TRAVELLER

Das Science Fiction-Rollenspiel der fernen Zukunft

Zusatzmaterial

Einleitung.....	1
Heimatwelt.....	2
Zusätzliche Andere Dienstgattungen.....	3
Optionale Regeln zur Charaktererschaffung.....	5
Ausbildungsoptionen.....	7
Sanitätskorps.....	8
Luftwaffe.....	9
Marine.....	11
Vergleich der NATO-Rangcodes und <i>Traveller</i> -Rangabkürzungen.....	12
Generäle & Admiräle.....	12
Regeln für andere Rassen.....	13
Ränge anderer Rassen.....	17
Alterung.....	19
Anagathika.....	20
Zusätzliche Kampfregele.....	21
Neue Waffen.....	21
Neue <i>Schutzkleidung</i>	23
Alternative ÜL-Antriebe und Konverter.....	24
ÜL-Antriebe für Raumboote.....	24
Sonstige Neue Schiffsausrüstung.....	24
Einfache Raumbootkonstruktionsregeln.....	26
Erweiterungsregeln zur Weltenerschaffung.....	28

Einleitung

Ein Teil des hier vorgestellten Zusatzmaterials besteht aus Übersetzungen von Material für *Traveller* (Regeln für andere Rassen, Ränge anderer Rassen), *MegaTraveller* (Heimatwelt, Gesetzeshüter, Ausbildungsoptionen, Luftwaffe, Anagathika), *Traveller: The New Era* (Charakteristikumanpassung nach Heimatwelt), *Traveller 4* (Entertainer, Psioniker), *Traveller³* (erweiterte Rangtabelle für Adlige, Alternative Altersregeln (nur Mindestwürfe)) und *Mongoose Traveller* (Alternative ÜL-Antriebe und Konverter). Alles wurde von mir an die *Classic Traveller*-Regeln angepasst. Die Rechte der Originaltexte liegen bei *Far Future Enterprises* und *Mongoose Publishing*. Alles andere wurde von mir entwickelt.

Traveller: ™ & © 1977 – 2021 Far Future Enterprise

Deutsche Übersetzung: © 2021 Ulisses Spiele GmbH

Mongoose Traveller: © 2008 Mongoose Publishing

Deutsche Übersetzung: © 2013 13Mann Verlags- und Großhandels-gesellschaft mbH

Dieses Dokument: © 2021 Matthias Brauer

Obwohl die Verwendung des Begriffs „Rasse“ heutzutage nicht mehr zeitgemäß ist, wird sie hier weiterverwendet, weil sie zum einen im Original und in der ursprünglichen deutschen Übersetzung verwendet wurde. Der Begriff „Spezies“ passt nur bedingt, da die verschiedenen Menscheiten (das fehlende h ist kein Schreibfehler, sondern der Versuch, das Humanität des Originals ins Deutsche zu übersetzen), keine eigenen Spezies sind. Die Darrianer, Vilani, Zhodani und mindestens 36 andere etc. stammen zwar alle von den Solomani (den Menschen der Erde) ab, wurden aber vor 300.000 Jahren von den Geheimnisvollen auf andere Welten verschleppt und haben sich anders entwickelt, so dass man sie wirklich als menschliche Rassen ansehen kann. Und da auf dem Gebiet des Imperiums die Menschheit in all ihren Variationen deutlich in der Überzahl ist, hat sich dort der Begriff „Rasse“ auch für andere Spezies eingebürgert.

Heimatwelt

Zur Bestimmung der Heimatwelt für jede Spalte 2W6 werfen und die Ergebnisse notieren.

	Raum- Wurf hafen	Welt	Schwerkraft	Atmosphäre	Hydro	Bevölkerung	Regierung	Justiz	Tech
2-	A	Asteroid	Minimal (0g-0,2g)	Vakuum	Wüste	Niedrig	Passiv	Kein	Vorindustriell
3	A	Klein	Minimal (0g-0,2g)	VakuumV	Wüste	Niedrig	Passiv	Mild	Industriell
4	A	Klein	Minimal (0g-0,2g)	Dünn	Trocken	Mittelgroß	Passiv	Mild	Industriell
5	A	Klein	Niedrig (0,25-0,7g)	DünnV	Trocken	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Vor-Stellar
6	A	Klein	Niedrig (0,25-0,7g)	Standard	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Vor-Stellar
7	B	Mittel	Normal (0,75-1,2g)	StandardV	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Früh-Stellar
8	B	Mittel	Normal (0,75-1,2g)	Standard	Feucht	Hoch	Sehr Aktiv	Moderat	Früh-Stellar
9	B	Mittel	Normal (0,75-1,2g)	DichtV	Feucht	Hoch	Sehr Aktiv	Moderat	Stellar
10	C	Groß	Hoch (1,25-1,95g)	Dicht	Feucht	Hoch	Sehr Aktiv	Streng	Stellar
11	C	Groß	Hoch (1,25-1,95g)	Exotisch	Feucht	Hoch	Repressiv	Streng	Hoch-Stellar
12+	D-X	Groß	Extrem (2+g)	Exotisch	Wasserwelt	Hoch	Repressiv	Extrem	Hoch-Stellar
	Bei D-X: wirf 1W6; 1-3 = D 4-5 = E 6 = X	WM: Bei Welt = Asteroid, -10 Klein, -3 Groß, +4 Mittel, bei 2 oder 12 Wurf wiederholen	WM: Bei Welt = Asteroid, -9 Klein, -2 Groß, +2	WM: Bei Welt = Klein, -2 Groß, +2	WM: Bei Welt = Klein, -2 Groß, +2	WM: Bei Welt = Klein, -2 Groß, +2	WM: Bei Welt = Niedrig, -2 Hoch, +2	WM: Bei Welt = Bei Reg. = Passiv, -2 Sehr Aktiv, +2 Repressiv, +4	WM: Bei Welt = Raumhafen A, +3 Raumhafen B, +2 Raumhafen C, +1 Raumhafen X, -2 Asteroid, +1 Wasserwelt, +1 Niedrige Bev., +1 Hohe Bev., +2

Wert	Welt	Atmosphäre	Hydro	Bevölkerung	Regierung	Justiz	Tech
0	Asteroid	Vakuum	Wüste	Niedrig	Passiv	Kein	Vorindustriell
1	Klein	Vakuum	Trocken	Niedrig	Passiv	Mild	Vorindustriell
2	Klein	VakuumV	Trocken	Niedrig	Passiv	Mild	Vorindustriell
3	Klein	Vakuum	Feucht	Niedrig	Aktiv	Mild	Vorindustriell
4	Klein	DünnV	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Industriell
5	Mittel	Dünn	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Industriell
6	Mittel	Standard	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Vor-Stellar
7	Mittel	StandardV	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Moderat	Vor-Stellar
8	Groß	Dicht	Feucht	Mittelgroß	Aktiv	Streng	Vor-Stellar
9	Groß	DichtV	Feucht	Hoch	Aktiv	Streng	Früh-Stellar
A	Groß	Exotisch	Wasserwelt	Hoch	Sehr Aktiv	Extrem	Früh-Stellar
B	-	Exotisch	-	-	Sehr Aktiv	Extrem	Stellar
C	-	Exotisch	-	-	Sehr Aktiv	Extrem	Stellar
D	-	Exotisch	-	-	Repressiv	Extrem	Stellar
E	-	Exotisch	-	-	Repressiv	Extrem	Hoch-Stellar
F	-	Exotisch	-	-	Repressiv	Extrem	Hoch-Stellar

BEISPIELE FÜR HEIMATWELTEN

Regina (Spinwärtsmarken 1910): A, mittelgroß, normal, dicht, feucht, mittelgroße Bev., aktive Reg., strenge Justiz, Stellar
Gleißer (Spinwärtsmarken 2036): A, Asteroid, keine, Vakuum, Wüste, hohe Bev., aktive Reg., moderate Justiz, Hoch-Stellar
Zentral (Kern 2118): A, mittelgroß, normal, dicht, feucht, hohe Bev., aktive Reg., strenge Justiz, Hoch-Stellar
Terra (Solomani-Rand 1827): A, groß, normal, Standard, feucht, hohe Bev., aktive Reg., strenge Justiz, Hoch-Stellar
Deneb (Deneb 1925): B, mittelgroß, hoch, dicht, feucht, hohe Bev., repressive Reg., moderate Justiz, Stellar
Nasemin (Spinwärtsmarken 3003): B, groß, hoch, dicht, Wasserwelt, mittelgroße Bev., passive Reg., milde Justiz, Stellar
Vland (Vland 1717): A, mittelgroß, normal, dicht, feucht, hohe Bev., aktive Reg., strenge Justiz, Hoch-Stellar

CHARAKTERISTIKA

Schwerkraft: Bei minimaler Schwerkraft -2 Stärke und -2 Ausdauer, bei niedriger Schwerkraft -1 Stärke und -1 Ausdauer, bei hoher Schwerkraft +1 Stärke und -1 Ausdauer, bei extremer Schwerkraft +2 Stärke und -2 Ausdauer

Atmosphäre: bei Vakuum +1 Geschick, bei Zusatz V(erseucht) -1 Ausdauer

Bevölkerung: Bei Niedrig -1 Charisma, bei Hoch +1 Charisma

Techgrad: Bei Vorindustriell -2 Bildung und +1 Ausdauer, bei Früh-Stellar und Stellar +1 Bildung, bei Hoch-Stellar +2 Bildung

GRUNDFERTIGKEITEN

Vakuum: Raumanzug-0

Industriell+: Schußwaffen-0

Früh-Stellar+: Computer-0

Stellar+: Gravfahrzeug-0

Industriell, Vor-Stellar oder Früh-Stellar: Radfahrzeug-0

Zusätzliche Andere Dienstgattungen

Gesetzhüter: Ein Mitglied der Polizei oder ähnlicher Sicherheitsdienste einer Welt. Gesetzhüter haben üblicherweise gute investigative Fertigkeiten. Gesetzhüter neigen dazu, sich in den widerwärtigen Aspekten der Gesellschaft auszukennen. Sie müssen von einer Welt mit einem Techgrad von mindestens 4 kommen.

Entertainer: Ausgebildet, um ein Publikum zu unterhalten. Diese Dienstgattung umfasst einen weiten Bereich von Sparten, vom naheliegenden Schauspielern oder Musikern zu aufstrebenden Künstlern, Schriftstellern und Erzählern. Sie reisen von Planet zu Planet auf der Suche nach interstellarem Ruhm.

Sanitäter: Ein Mitglied des Sanitätskorps des Militärs. Sie müssen von einer Welt mit einem Techgrad von mindestens 4 kommen.

Psioniker: Ein Mitglied des im Untergrund operierenden PSI-Institutes, einer Ausbildungsstätte für Wesen mit übernatürlichen Gaben. Sie sind im Umgang mit ihren psionischen Fähigkeiten geschult. Sie müssen von einer Welt mit einer Bevölkerung von mindestens 9 kommen und sie müssen mindestens ein PSI-Talent besitzen. Die Einstellung ist dann automatisch.

Scoutdienst-Verwalter: Ein Mitglied der Verwaltung des Scoutdienstes. Scoutdienst-Verwalter kümmern sich normalerweise um den Betrieb, das Personal und die üblichen Verwaltungsaufgaben des Scoutdienstes mit denen die Scouts im Feld nichts zu tun haben. Scoutdienst-Verwalter müssen von einer Welt mit einem Techgrad von mindestens 9 kommen.

DIENSTGATTUNGS-TABELLE

	<i>Gesetzhüter</i>	<i>Entertainer</i>	<i>Sanitäter</i>	<i>Psioniker</i>	<i>Scoutdienst-Verwalter</i>
Einstellung	6 +	8+	9+	*	9+
WM +1 bei	Int 7+	Ausd 7+	Int 8+		Int 8+
WM +2 bei	Gesch 10+	Int 6+	Gesch 9+		Bild 9+
Überleben	6 +	5+	4+	5+	6+
WM +2 bei	Int 7+	Ausd 9+	Int 8+	Psi 9+	Int 9+
Offizierspatent	6 +	-	8+	-	10+
WM +1 bei	Bild 7+	-	Bild 7+	-	Bild 10+
Beförderung	8 +	-	7+	-	8+
WM +1 bei	Bild 8+	-	Int 7+	-	Int 9+
Weiterverpfl.	6 +	5+	6+	3+	3+

RANG-TABELLE

	<i>Gesetzhüter</i>	<i>Entertainer</i>	<i>Sanitäter</i>	<i>Psioniker</i>	<i>SD-Verwalter</i>
Rang 1	Polizeikorporal	–	Oberarzt	–	Jungverwalter
Rang 2	Polizeiwachmeister	–	Stabsarzt	–	Verwalter
Rang 3	Polizeileutnant	–	Oberstabsarzt	–	Gruppenverwalter
Rang 4	Polizeiinspektor	–	Feldarzt	–	Seniorverwalter
Rang 5	Polizeichef	–	Oberstarzt	–	Scoutleiter
Rang 6	Polizeipräsident	–	Generalarzt	–	Sektorscoutleiter

AUSMUSTERUNGSTABELLEN

Materialtabelle

<i>Wurf</i>	<i>Gesetzhüter</i>	<i>Entertainer</i>	<i>Sanitäter</i>	<i>Psioniker</i>	<i>Scoutdienst-Verwalter</i>
1	Unterdeck	Unterdeck	Unterdeck	Unterdeck	Unterdeck
2	+1 Int	Waffe	+1 Int	Unterdeck	+2 Int
3	Forensik-Ausrst.	Oberdeck	+2 Bild	Unterdeck	+2 Bild
4	Waffe	+1 Soz	Waffe	Unterdeck	Waffe
5	Oberdeck	THD	THD	Mitteldeck	Waffe
6	+1 Soz	Raumjacht	Oberdeck	Oberdeck	Scoutschiff
7	THD	–	+1 Soz	–	–

Geldtabelle (in Credits)

<i>Wurf</i>	<i>Gesetzhüter</i>	<i>Entertainer</i>	<i>Sanitäter</i>	<i>Psioniker</i>	<i>Scoutdienst-Verwalter</i>
1	1.000	1.000	1.000	1.000	20.000
2	2.000	2.000	5.000	2.000	20.000
3	5.000	5.000	5.000	3.000	30.000
4	7.500	10.000	10.000	4.000	30.000
5	10.000	30.000	20.000	5.000	50.000
6	25.000	70.000	50.000	6.000	50.000
7	50.000	150.000	50.000	7.000	50.000

FERTIGKEITENTABELLEN

1. Persönliche Weiterbildung

Wurf	Gesetzeshüter	Entertainer	Sanitäter	Psioniker	Scoutdienst-Verwalter
1	+1 Stärke				
2	+1 Geschickl.				
3	+1 Intell.	+1 Ausdauer	+1 Ausdauer	+1 Ausdauer	+1 Ausdauer
4	+1 Ausdauer	Klingenwaffe	+1 Intell.	+1 Intell.	+1 Intell.
5	Bestechung	Geselligkeit	+1 Bildung	+1 Psi	+1 Bildung
6	Glücksspiel	+1 Sozial	+1 Sozial	Geselligkeit	Schusswaffe

2. Dienstfertigkeiten

Wurf	Gesetzeshüter	Entertainer	Sanitäter	Psioniker	Scoutdienst-Verwalter
1	Milieu	Fahrzeug	AGF	Schusswaffe	Computer
2	Fahrzeug	Geselligkeit	+1 Geschickl.	Klingenwaffe	Raumanzug
3	Geselligkeit	<u>Aufführung</u>	Elektronik	Fahrzeug	Mechanik
4	Handgemenge	<u>Aufführung</u>	Medizin	Vielseitigkeit	Navigation
5	Klingenwaffe	Bestechung	Klingenwaffe	Computer	Elektronik
6	Schusswaffe	Glücksspiel	Schusswaffe	Überleben	Verwaltung

3. Höhere Bildung

Wurf	Gesetzeshüter	Entertainer	Sanitäter	Psioniker	Scoutdienst-Verwalter
1	Milieu	Milieu	Fahrzeug	Mechanik	Fahrzeug
2	<u>Forensik</u>	Fälschung	Mechanik	Elektronik	Mechanik
3	Erkundung	Schusswaffe	Elektronik	Psi-Talent	Elektronik
4	Taktik	<u>Aufführung</u>	Medizin	Psi-Talent	Verwaltung
5	Computer	Reiten	Computer	+1 Bildung	Bordschütze
6	Verhör	Raumanzug	Verwaltung	+1 Psi	Medizin

4. Höhere Bildung (nur für Charaktere mit Bildung 8+)

Wurf	Gesetzeshüter	Entertainer	Sanitäter	Psioniker	Scoutdienst-Verwalter
1	Justiz	Medizin	Medizin	Medizin	Medizin
2	Führung	Handel	Medizin	Computer	Navigation
3	Verwaltung	Justiz	+1 Intell.	Psi-Talent	Ingenieur
4	Verhör	Führung	Computer	Führung	Computer
5	<u>Forensik</u>	Milieu	Führung	+1 Psi	Pilot
6	Kontakt	Vielseitigkeit	Verwaltung	Vielseitigkeit	Verwaltung

Forensik: Die Fähigkeit, Beweise am Ort eines Unfalls oder eines Verbrechens zu sammeln und anschließend zu analysieren.

Aufführen: Diese Fächerfertigkeit beinhaltet die Fertigkeiten Dichtung, Kunst, Musik, Schauspiel und Tanz. Beim Erhalt von Aufführen muss eine dieser Fähigkeiten gewählt werden.

Psi-Talent: Diese Fächerfertigkeit beinhaltet die Fertigkeiten Telepathie, Hellsehen, Telekinese, Körperbewusstsein und Teleportation. Beim Erhalt von Psi-Talent muss eine dieser Fähigkeiten gewählt werden.

RAND- UND DIENSTFERTIGKEITEN

Gesetzeshüter	Milieu-1	Sanitäter	Medizin-1
Polizeiinspektor	Verhör-1	Oberarzt	Verwaltung-1
Polizeichef	Verwaltung-1	Psioniker	Psi-Talent-1
Polizeipräsident	Kontakt-1	Scoutdienst-Verwalter	Raumanzug-0
Entertainer	Geselligkeit-1	Jungverwalter	Verwaltung-1

Optionale Regeln zur Charaktererschaffung

MINDESTWERTE

Würfelt man beim Auswürfeln eines Charakteristikums eine 2, darf dieses erneut ausgewürfelt werden. Beträgt die Summe der drei körperlichen Charakteristika nach dem Auswürfeln 12 oder weniger, dürfen diese ebenfalls solange neu ausgewürfelt werden bis diese Summe überschritten wird, wobei mit dem jeweils niedrigsten Charakteristikum angefangen wird.

ALTERNATIVE WÜRFELMETHODE

Bei dieser Methode werden alle Charakteristika erst einmal normal ausgewürfelt, eventuelle Anpassungen aber noch nicht verrechnet. Hat man für ein Charakteristikum eine 10 oder höher erwürfelt, würfelt man mit zwei Würfeln und liest das Ergebnis aus folgender Tabelle ab:

	Erster Würfel					
	1	2	3	4	5	6
Zweiter Würfel	1	10	10	10	10	10
	2	10	11	11	11	11
	3	10	11	12	12	12
	4	10	11	12	13	13
	5	10	11	12	13	14
	6	10	11	12	13	14

Sollte dieser Wurf einen Wert liefern, der kleiner ist als das bisherige Ergebnis, ändert sich das Charakteristikum nicht. Alle Anpassungen werden jetzt erst verrechnet. Die normalen Höchstwerte müssen eingehalten werden.

Ein Beispiel: ein Charakter von einer stellaren Vakuumwelt mit extremer Schwerkraft erhält +2 Stärke, +1 Geschicklichkeit, -2 Ausdauer und +1 Bildung. Seine sechs Würfe für die Charakteristika ergeben 10 für Stärke, 4 für Geschicklichkeit, 11 für Ausdauer, 8 für Intelligenz, 9 für Bildung und 5 für Sozialstatus. Für die 10 und die 11 wird jetzt noch einmal gewürfelt. Für die 10 wird ein Fünfer-Pasch gewürfelt, was einer 14 entspricht. Für die 11 eine 3 und eine 1, was einer 10 entspricht. Da dies aber kleiner ist als der bisherige Wert, bleibt es bei der 11. Ohne die Anpassungen hat dieser Charakter nun ein UPP von E4B895. Mit den Anpassungen verändert sich sein UPP auf F598A5. Die Stärke steigt jetzt nicht von 14 auf 16, da 15 der Höchstwert für Menschen ist.

CHARISMA

In *Traveller: The New Era* wurde der Sozialstatus aus dem Kern-UPP entfernt und durch Charisma ersetzt. Charisma beschreibt die Persönlichkeit und das Auftreten eines Charakters. Charisma beeinflusst, wie andere auf einen Charakter reagieren. Daher kommt Charisma bei all den Fertigkeiten zum Einsatz bei denen die Persönlichkeit eines Charakters eine Rolle spielt.

Im UPP wird Charisma an der sechsten Stelle eingetragen. Der Sozialstatus wird mit einem Bindestrich hinten angehängt, so dass ein vollständiges UPP aus drei Gruppen besteht: Kern-UPP, Psi-Stärke und Sozialstatus.

Für einige Dienstgattungen ist Charisma besonders wichtig. Daher kann man bei diesen Dienstgattungen eines der bei bestimmten Würfeln WM liefernden Charakteristika durch Charisma ersetzen.

Dienstgattung	Wurf	ersetztes Charakteristikum
Barbar	Beförderung	Intelligenz
Entertainer	Einstellung	Ausdauer
Händler	Einstellung	Stärke
Raumpirat	Beförderung	Intelligenz
Scoutdienst-Verwalter	Beförderung	Intelligenz

Wann immer ein Charakter durch einen Wurf auf einer Fertigkeitentabelle eine der folgenden Fertigkeiten erhält, kann stattdessen +1 Cha genommen werden:

Auftreten, Führung, Geselligkeit, Instruktion, Kontakt, Steward, Verwaltung, Vielseitigkeit.

HEERESCHARAKTERE VON WELTEN MIT TECHGRAD 4 BIS 5

Für Heerescharaktere von Welten mit einem Techgrad von 4 oder 5 gelten folgende Regeln:

Bei Techgrad 4 muss bei jeden Erhalt von *Fahrzeug Reiten* gewählt werden.

Die Waffengattung *Panzertruppe* ist nicht wählbar. Dafür gibt es die Waffengattung *Kavallerie*, die die gleichen Tabellen benutzt. Bei der MS-Tabelle werden die Fertigkeiten *Fahrzeug durch Reiten*, *Schwere Waffen* durch *Klingenwaffen* (wobei auch die Fertigkeit *Speer* wählbar ist) und *Mechanik* durch *Erkundung* ersetzt. Auch auf Welten mit höheren Techgrad kann es Kavallerieeinheiten geben.

GESCHEITERTER ÜBERLEBENSURF

Ein Charakter stirbt bei einem gescheiterten Überlebenswurf nicht, sondern wird bei der einfachen Charaktererschaffung aufgrund einer Verwundung nach 1W3 Jahren ausgemustert. Er darf aber trotzdem alle weiteren Würfe für diese Dienstperiode bzw. dieses Dienstjahr machen, muss aber ein WM -2 weniger der doppelten Anzahl von Punkten, um die der Überlebenswurf misslungen war, in Kauf nehmen. Außerdem erhält er nur die Hälfte (abgerundet) der ihm normalerweise zustehenden Fertigkeiten.

Ein Beispiel: Eine Raumgardistin benötigt 6+ zum Überleben. Aber trotz des WM +2 durch ihre Ausdauer von 10, schafft sie ihn nicht, da sie nur auf insgesamt 5 kommt. Ihre Würfe auf Offizierspatent und Beförderung erhalten daher WM -4, da ihr Überlebenswurf um 1 Punkt zu niedrig war.

Bei der erweiterten Charaktererschaffung, kann ein Charakter, dessen Überlebenswurf misslingt, das Dienstjahr normal beenden. Er wird erst am Ende des Dienstjahres aus medizinischen Gründen ausgemustert. Wie gehabt, erhalten Raumflottencharaktere im *Schlacht-* oder *Attackenauftrag* und Heeres- bzw. Raumgardecharaktere im *Gefechtsauftrag* (*Polizeiaktion*, *Gegenrevolte* oder *Überfall*) für die erlittene Gefechtsverletzung das Imperiale Verwundetenabzeichen, auch *Blutherz* genannt. Sollte aber das Ergebnis eines Überlebenswurf negativ sein, dann gilt alles bisher geschriebene nicht. Seine Tollkühnheit und Ruhmsucht haben ihn umgebracht.

Ein Beispiel: Ein Raumflottenleutnant des Geschützdecks will unbedingt eine Auszeichnung erhalten und nimmt bei einer *Schlacht* einen WM von -4 in Kauf. Der normale Überlebenswurf ist 6+. Bei 10+ hätte er weitgehend unverletzt überlebt, bei 4+ hätte er schwer verletzt überlebt und man hätte ihn nach seiner Genesung ausgemustert. Er würfelt aber eine 3. 3 plus dem WM -4 ist aber negativ, womit die Überreste unseres Raumflottenleutnants nur ein Heldenbegräbnis erhalten...

In beiden Fällen können die erhaltenen Fertigkeiten keine Verbesserungen von Charakteristika sein. Wird eine solche ermittelt, verfällt diese. Die Charakteristika-Verbesserung ging durch die Verwundung verloren. Außerdem muss er Rettungswürfe auf der Alterungstabelle machen, um die dauerhaften Auswirkungen der Verletzungen zu ermitteln, selbst wenn er noch keine vollen vier Dienstperioden abgeleistet hat. Diese Rettungswürfe erhalten einen WM in Höhe der Anzahl von Punkten, um die der Überlebenswurf misslungen war.

Ein Beispiel: Die Raumgardistin aus dem ersten Beispiel

erhält WM -1 auf ihre Rettungswürfe, da ihr Überlebenswurf um 1 Punkt zu niedrig war.

ERWEITERTE RANGTABELLEN IN DEN GRUNDREGELN

Es ist durch aus möglich die Rangtabellen der erweiterten Charaktererschaffung in der einfachen Charaktererschaffung zu verwenden. Alle Charaktere starten mit Rang M1. Sie werden automatisch nach dem ersten Jahr zu Rang M2 befördert und nach dem zweiten Jahr zu Rang M3. Danach erhalten sie zu Beginn jeder Dienstperiode eine automatische Beförderung zum nächsten Mannschaftsrank. Sie erhalten durch diese Beförderungen keine zusätzlichen Fertigkeiten. Der Mannschaftsrank eines Charakters ohne Offizierspatent entspricht der Anzahl geleisteter Dienstperioden plus zwei. Mit einer Ausnahme: in der Handelsflotte entspricht der Mannschaftsrank immer der Anzahl geleisteter Dienstperioden und hat keine spezielle Bezeichnung.

Mit dem Erhalt eines Offizierspatents wird der betreffende Charakter zu Rang O1 befördert. Jeder Beförderungswurf erhöht diesen Rang um 1. Die Rangtabellen der Grundregeln werden nicht verwendet. Wenn man will, kann man mit 1W4 bestimmen, in welchen Jahr einer Dienstperiode man befördert wurde.

ADLIGE UND BEFÖRDERUNG

Da der Rang mit dem Sozialstatus verknüpft ist, starten Adlige immer in dem niedrigsten Rang, der ihrem Sozialstatus entspricht (siehe die erweiterte Rangtabelle für Adlige). *Ein Beispiel: Eine Adlige mit Sozialstatus C beginnt als Baronetess und würde mit dem Offizierspatent zur Baronin werden und mit*

der ersten Beförderung zur Marquise. Erst dadurch steigt ihr Sozialstatus auf D.

Soz	Titel	
A	Ehrenmann, Ehrenfrau	0
B	Ritter, Freiherr, Freiherrin	1
C	Baronet, Baronetess	2
C	Baron, Baroness	2
D	Marquis, Marquise	3
E	Vicomte, Vicomtesse	4
E	Graf, Gräfin	4
F	Fürst, Fürstin	5
F	Herzog, Herzogin	6
(G	Großherzog, Großherzogin)	
(G	Erzherzog, Erzherzogin)	
(H	Prinz, Prinzessin)	
(H	Imperator, Imperatrix)	

REALISTISCHERE PENSIONEN

Laut Regeln erhält jeder die gleiche, allein von der Anzahl der geleiteten Dienstperioden abhängige Pension, egal ob Gefreiter oder Großadmiral. Dies ist nicht sonderlich realistisch. Deshalb sollte man die Rangnummer zur Anzahl der Dienstperioden hinzuzählen, um die Höhe der Pension zu bestimmen. Dies ändert aber nichts daran, dass man erst nach 5 Dienstperioden Anspruch auf eine Pension hat. Damit erhält ein Admiral nach fünf Dienstperioden eine Pension, die ein Mannschaftsrank erst nach elf Dienstperioden erhalten würde. Die Formel für die Pension lautet:

$$\text{Pension} = (\text{Dienstperioden} + \text{Rangnummer} - 4) \times 2.000 \text{ Cr.}$$

Ausbildungsoptionen

UNIVERSITÄT (4 Jahre)

Aufnahmewurf	9+	WM +2 für Bildung 9+
Erfolgswurf	7+	WM +2 für Intelligenz 8+
OTK	7+	WM +1 für Sozialstatus 8+
FOTK	8+	WM +1 für Sozialstatus 10+
LWOTK	7+	WM +1 für Sozialstatus 8+
Bildungswurf	1W-2	WM +1 für Intelligenz 9+
Auszeichnung	10+	WM +1 für Bildung 10+

Absolventen des Offizierstrainingskorps (OTK) erhalten automatisch Rang O1 im Heer.

Absolventen des Flottenoffizierstrainingskorps (FOTK) erhalten automatisch Rang O1 in der Raumflotte oder Raumgarde.

Absolventen des Luftwaffenoffizierstrainingskorps (LWOTK) erhalten automatisch Rang O1 in der Luftwaffe.

Ausgezeichnete Absolventen erhalten Bildung 10 oder +1 Bildung, was immer größer ist.

MILITÄRAKADEMIE (4 Jahre)

Aufnahmewurf	10+	WM +2 für Stärke 10+
Erfolgswurf	9+	WM +2 für Bildung 8+
Bildungswurf	1W-3	WM +1 für Intelligenz 9+
Auszeichnung	9+	WM +1 für Intelligenz 9+

Absolventen erhalten automatisch Rang O1 im Heer (Flottenakademie-Absolventen können auch der Raumgarde beitreten) und folgende Fertigkeiten auf einen Wurf von je 4+ (mit 1W): Führung-1, Taktik-1, Verwaltung-1, Schwere Waffen-1, Vorg. Beobachter-1, Computer-1. Außerdem erhalten sie automatisch die Fertigkeit Kampfschütze-1.

FLOTTENAKADEMIE (4 Jahre)

Aufnahmewurf	10+	WM +2 für Sozialstatus 10+
Erfolgswurf	9+	WM +2 für Intelligenz 8+
Bildungswurf	1W-3	WM +1 für Intelligenz 9+
Auszeichnung	9+	WM +1 für Intelligenz 9+

Absolventen erhalten automatisch Rang O1 in der Raumflotte oder Raumgarde, sowie die folgenden Fertigkeiten auf einen Wurf von je 4+ (mit 1W): Raumanzug-1, Navigation-1, Ingenieur-1.

LUFTWAFFENAKADEMIE (4 JAHRE)

Aufnahmewurf	10+	WM +2 für Geschicklichkeit 9+
Erfolgswurf	9+	WM +2 für Intelligenz 8+
Bildungswurf	1W-3	WM +1 für Intelligenz 9+
Auszeichnung	9+	WM +1 für Intelligenz 9+

Absolventen erhalten automatisch Rang O1 in der Luftwaffe, sowie die folgenden Fertigkeiten auf einen Wurf von je 4+ (mit 1W): Navigation-1, Führung-1, Verwaltung-1, Technik-1 (Kommunikation, Computer, Elektronik, Gravitik oder Robotik). Außerdem erhalten sie automatisch die Fertigkeit Überleben-1 und die Fertigkeit Propellerflugzeug-1 auf einem Wurf von 6 (mit 1W).

MEDIZINISCHES KOLLEG (4 Jahre)

Aufnahmewurf	9+	WM +2 für Bildung 10+
Erfolgswurf	8+	WM +2 für Intelligenz 9+
Auszeichnung	11+	WM +1 für Bildung 11+

Absolventen erhalten automatisch Rang O3 in Raumflotte, Luftwaffe oder Sanitätskorps ihrer Wahl, sowie die folgenden Fertigkeiten: +1 Bildung, Medizin-3, Verwaltung-1.

Ausgezeichnete Absolventen erhalten zusätzlich Medizin-1 und Computer-1.

KOMMANDOKOLLEG (1 Jahr)

Aufnahmewurf	auto	Nur ausgezeichnete Absolventen
Erfolgswurf	10+	WM +1 für Intelligenz 8+

Fertigkeiten: wie Kommandokolleg der betreffenden Waffengattung (Raumflotte, Raumgarde/Heer bzw. Luftwaffe).

FLUGSCHULE DER LUFTWAFFE (1 Jahr)

Aufnahmewurf	9+	WM +1 für Geschicklichkeit 9+
Erfolgswurf	9+	WM +1 für Geschicklichkeit 9+

Absolventen erhalten Propellerflugzeug-1, Überleben-1, bei TG 6-8 zusätzlich Jetflugzeug-1 oder Helikopter-1, bei TG 9+ zusätzlich Jetflugzeug-1 oder Grav-Fahrzeug-1, sowie die folgenden Fertigkeiten auf einen Wurf von je 4+ (mit 1W): Navigation-1, Taktik-1, Bordschütze-1.

FLUGSCHULE DER RAUMFLOTTE (1 Jahr)

Aufnahmewurf	9+	WM +1 für Geschicklichkeit 9+
Erfolgswurf	7+	WM +1 für Intelligenz 8+

Absolventen erhalten Pilot-1, sowie die folgenden Fertigkeiten auf einen Wurf von je 4+ (mit 1W): Pilot-1, Raumboot-1, Navigation-1

Anmerkungen zur OKS:

Unteroffiziere von Rang M7 erhalten eine Beförderung zu Rang O2. Unteroffiziere von Rang M8 oder M9 erhalten eine Beförderung zu Rang O3, aber erhalten keine zusätzlichen Fertigkeiten.

Unteroffiziere, die älter sind als 38 Jahre, werden nicht zur OKS zugelassen; erneuter Wurf auf der Sondereinsatztabelle; falls erneut OKS gewählt wurde, ermöglicht eine Sonderfreigabe die Zulassung.

Anmerkung zur Beförderung:

Sobald man in einer der fünf militärischen Dienstgattungen zum Rang O7 (Kommodore, Brigadegeneral oder Luftkommodore) befördert wird, wird man automatisch geadelt und erhält Soz B, wenn er bisher niedriger war. In manchen Dienstgattungen kann eine weitere Beförderung auch eine Erhöhung des Sozialstatus bewirken.

Sanitätskorps

EINSTELLUNGSWURF

Sanitätskorps: Wurf 9+; WM +1 bei Intelligenz 8+, +2 bei Geschicklichkeit 9+.

Absolventen eines Medizinischen Kollegs erhalten automatisch Rang O3. Universitäts- und Militärakademie-Absolventen werden nicht eingestellt.

WEITERVERPFLICHTUNG

Sanitätskorps: Wurf 6+, WM +1 bei Rang M4+ und O1+

WAHL DER WAFFENGATTUNG

Sanitäter wählen Sanitätskorps.

GRUND- UND SPEZIELLE AUSBILDUNG

Grundausbildung besteht aus Schusswaffen-1.

Spezielle Ausbildung besteht aus einem Wurf auf der Militärischen Spezialgebiets-Tabelle (MS-Tabelle) des Sanitätskorps;

WM +1 bei Techgrad C+.

WECHSEL DER WAFFENGATTUNG

Wechsel in den Sanitätskorps ist Offizieren des Heeres nur mit Medizin-3+ möglich. Sie gelten dann als Offiziere des Sanitätskorps. Für Mannschaften und Unteroffiziere des Heeres gelten die normalen Regeln. Raumgardisten können nicht in den Sanitätskorps wechseln, denn für sie ist das Sanitätskorps der Raumflotte zuständig.

ALLGEMEINE AUFTRAGSTABELLE

Wurf	Sanitätskorps
0	Kommando
1	Kommando
2	Kommando
3	Stab
4	Stab
5	Stab
6	Sondereinsatz
7	Sondereinsatz

WM: +1 bei Bildung 8+; Offiziere auf Wunsch WM -1.

Anmerkungen: Mannschaften und Unteroffiziere behandeln Kommando und Stab als normalen Auftrag.

RANGTABELLEN

Sanitätskorps des Heeres

Rang-abkürzung	Mannschafts-rang Bezeichnung	Rang-abkürzung
M1	Sanitätssoldat	O1
M2	Gefreiter	O2
M3	Korporal	O3
M4	Unterfeldwebel	O4
M5	Feldwebel	O5
M6	Oberfeldwebel	O6
M7	Hauptfeldwebel	O7
M8	Stabsfeldwebel	O8
M9	Oberstabsfeldwebel	O9
		O10

Sanitätskorps der Raumflotte

Offiziers-rang Bezeichnung	Rang-abkürzung	Offiziers-rang Bezeichnung
Assistenzarzt 1	O1	Assistenzarzt 1
Oberarzt 1	O2	Oberarzt 1
Stabsarzt 2	O3	Stabsarzt 2
Oberstabsarzt 3	O4	Oberstabsarzt 3
Oberfeldarzt 4	O5	Flotillenarzt 4
Oberstarzt 5	O6	Flottenarzt 5
Generalarzt 6	O7	Admiralarzt 5
Generalstabsarzt 6	O8	Admiralflottenarzt 6
Generaloberstabsarzt 6	O9	Sektoradmiralarzt 6
Generaloberstarzt 6	O10	Großadmiralarzt 6

Anmerkung: Die verschiedenen Sanitätskorps haben eigene Offiziersränge. Deshalb sind hier auch die der Raumflotte aufgelistet.

SPEZIELLE AUFTRAGSTABELLE

Wurf	Sanitätskorps
2	Überfall
3	Ausbildung
4	Gegenrevolte
5	Gegenrevolte
6-8	Garnison
9	Ausbildung
10	Polizeiaktion
11	Inn. Sicherheit
12	Polizeiaktion

ERGEBNISTABELLEN

Sanitätskorps:	Ausbildung	Inn. Sicher.	Polizeiaktion
Überleben	automatisch	4+	4+
Auszeichnung	keine	keine	10+
Beförderung	(6+)	(6+)	9+
Fertigkeiten	8+	keine	7+

	Gegenrevolte	Überfall	Garnison
Überleben	5+	6+	automatisch
Auszeichnung	11+	7+	keine
Beförderung	10+	7+	(7+)
Fertigkeiten	7+	6+	keine

WM: Für Beförderung WM +1 bei Medizin-5+.

DIENSTGATTUNGSFERTIGKEITEN

(Siehe *Traveller II* S.133 bzw. *Die Regeln* S.288)

MILITÄRISCHE SPEZIALGEBIETS-TABELLE

Wurf	Sanitätskorps
1	Verwaltung
2	Vielseitigkeit
3	Elektronik
4	Verwaltung
5	Medizin
6	Computer
7	Medizin

WM: +1 bei Techgrad C+.

SONDEREINSATZTABELLEN

(Siehe *Traveller II* S.133 bzw. *Die Regeln* S.288)

Mannschaften und Unteroffiziere:

WM +1 bei Int 7+

Luftwaffe

CHECKLISTE

- 1. Charakteristika auswürfeln.**
 - A. Sechs Charakteristika auswürfeln.
 - B. Techgrad der Heimatwelt ermitteln.
- 2. Vorbildung.**
 - A. Universität (LWOTK) oder Luftwaffenakademie.
 - B. Flugschule, Kommando- oder Medizinisches Kolleg.
- 3. Einstellung.**
- 4. Wahl der Dienstabteilung.**
 - A. Wahl der Dienstabteilung.
 - B. Grundausbildung (statt erstes Dienstjahr).
- 5. Dienstperiode durchspielen.** Vier aufeinanderfolgende Dienstjahre durchspielen.
 - A. Dienstjahr durchspielen.
 - 1) Kommandotabelle (nur Offiziere).
 - 2) Auftrag feststellen,
 - a) Sondereinsatz.
 - 3) Auftrag durchspielen.
 - a) Überlebenswurf.
 - b) Auszeichnungswurf.
 - c) Beförderungswurf.
 - d) Fertigkeitenwurf. Auswürfeln der durch Fertigkeitenwurf erhaltenen Fertigkeiten.
- 6. Weiterverpflichtung.** Wurf 6+. Automatische Weiterverpflichtung bei Wurf von exakt 12. Ab der vierten Dienstperiode zum Ende jeder Dienstperiode Feststellung der Alterungserscheinungen. Danach zurück zu 5.
- 7. Ausmusterung.**

EINSTELLUNGSWURF

Wurf 8+, WM +1 bei Intelligenz 8+, +2 bei Bildung 9+, +1 bei balkanisierter Heimatwelt (Regierung 7)

WEITERVERPFLICHTUNG

Wurf 6+

GRUNDAUSBILDUNG

Mannschaften: 2 Fertigkeitwürfe auf der entsprechenden Dienstabteilungstabelle.

Offiziere: 2 Fertigkeitwürfe auf der entsprechenden Dienstabteilungstabelle, der Staboffizierstabelle oder der Flugoffizierstabelle (nur Offiziere der Abteilungen Atmosphäre und Orbit).

WAHL DER ABTEILUNG

Abteilungstabelle

Wurf	Mannschaftsgrade	Offiziere
1	Technischer Dienst	Technischer Dienst
2	Technischer Dienst	Technischer Dienst
3	Sicherheit	Sicherheit
4	Sicherheit	Atmosphäre
5	Sanitätskorps	Atmosphäre
6	Atmosphäre	Atmosphäre
7	Orbit	Orbit

WM: +1 bei Techgrad 9+.

Automatische Abteilungszuweisung: Atmosphäre oder Orbit für Absolventen der Flugschule, Sanitätskorps für Absolventen des Medizinischen Kollegs.

Offiziere der Abteilungen Atmosphäre und Orbit (TG 9+) sind Flugoffiziere, Offiziere der Abteilungen Technischer Dienst, Sicherheit und Sanitätskorps sind Bodenoffiziere.

KOMMANDOTABELLEN

Dienstabteilung	Wurf
Atmosphäre	7+
Orbit	8+
Technischer Dienst	9+
Sicherheit	8+
Sanitätskorps	10+

AUFTRAGSTABELLE

Auftragstabelle

Wurf	Atmosphäre/Orbit	Bodenpersonal
2	Kampf	Stützpunktverteidigung
3	Kampf	Stützpunktverteidigung
4	Patrouille	Ausbildung
5	Transport	Stützpunktalltag
6	Ausbildung	Stützpunktalltag
7	Transport	Ausbildung
8	Ausbildung	Stützpunktalltag
9	Kampf	Ausbildung
10	Patrouille	Stützpunktverteidigung
11	Sondereinsatz	Sondereinsatz
12	Sondereinsatz	Sondereinsatz

ERGEBNISTABELLEN

Atmosphäre:	Ausbildung	Transport	Patrouille
Überleben	4+	3+	4+
Auszeichnung	keine	12+	10+
Beförderung	6+	10+	8+
Fertigkeiten	6+	10+	8+

WM: Für Überleben WM +1 bei Flugzeug-2+.

Für Beförderung WM +1 bei Bildung 7+

Kampf siehe Orbit

Orbit:	Transport	Patrouille	Kampf
Überleben	3+	6+	7+
Auszeichnung	11+	9+	6+
Beförderung	10+	8+	6+
Fertigkeiten	8+	8+	6+

WM: Für Überleben WM +1 bei Raumfahrt-2+

Ausbildung siehe Atmosphäre

Techn. Dienst:	Ausbildung	Alltag	Verteidigung
Überleben	automatisch	automatisch	6+
Auszeichnung	keine	12+	10+
Beförderung	8+	10+	8+
Fertigkeiten	6+	7+	8+

WM: Für Überleben WM +1 bei Kampfschütze-1.

Für Fertigkeit WM +1 bei Intelligenz 8+.

Sicherheit:	Ausbildung	Alltag	Verteidigung
Überleben	3+	+4	7+
Auszeichnung	keine	10+	8+
Beförderung	6+	8+	6+
Fertigkeiten	7+	8+	8+

WM: Für Überleben WM +1 bei Kampfschütze-1,

+2 als Absolvent der Stützpunktverteidigungsschule.

Sanitätskorps:	Ausbildung	Alltag	Verteidigung
Überleben	automatisch	automatisch	4+
Auszeichnung	keine	12+	10+
Beförderung	7+	10+	8+
Fertigkeiten	7+	10+	8+

WM: Für Beförderung WM +1 bei Medizin-4+.

DIENSTGATTUNGSFERTIGKEITEN

<i>Wurf</i>	<i>Fliegeralltag</i>	<i>Flugfeldwebel</i>	<i>Flugoffiziere</i>
1	Handgemenge	Geselligkeit	Flugzeug
2	+1 Geschickl.	Schusswaffe	Bordschütze
3	+1 Ausd.	Mechanik	Taktik
4	Geselligkeit	Elektronik	Bordschütze
5	+1 Bild.	Mechanik	Navigation
6	Führung	Strengstoff	Handwaffe
7	Raumanzug	Instruktion	Grav-Fahrzeug
8	Handwaffen	Führung	Raumanzug
9	+1 Soz.	Verwaltung	–
<i>WM:</i>	+3 bei O4+	+3 bei M6+	+2 bei TG 11+

<i>Wurf</i>	<i>Bodenoffiziere</i>	<i>Stabsoffiziere</i>	<i>Komm. Offiziere</i>
1	Schusswaffe	Computer	Handwaffe
2	Verwaltung	Verwaltung	Führung
3	Computer	Instruktion	Führung
4	Elektronik	Kontakt	Kontakt
5	Mechanik	Handwaffe	+1 Ausd.
6	Kommunikation	Maschinenpistole	Vielseitigkeit
7	–	–	Taktik
8	–	–	Bordschütze
<i>WM:</i>	<i>keine</i>	<i>keine</i>	+2 als aktiver Flieger

DIENSTABTEILUNGSFERTIGKEITEN

<i>Wurf</i>	<i>Atmosphäre</i>	<i>Orbit</i>	<i>Techn. Dienst</i>
1	Flugzeug	Raumboot	Schusswaffe
2	Flugzeug	Raumanzug	Mechanik
3	Taktik	Navigation	Mechanik
4	Bordschütze	Ingenieur	Sprengstoff
5	Navigation	Raumschifftaktik	Mechanik
6	Bordschütze	Bordschütze	Elektronik
7	Raumanzug	–	Gravitik
8	Grav-Fahrzeug	–	–
<i>WM:</i>	+2 bei TG 9+	<i>keine</i>	+1 bei TG 9+

<i>Wurf</i>	<i>Sicherheit</i>	<i>Sanitätskorps</i>
1	Kampfschütze	Verwaltung
2	Schwere Waffen	Elektronik
3	Erkundung	Medizin
4	Kampfschütze	Computer
5	Bordschütze	Medizin
6	Bordschütze	Verwaltung
7	–	Medizin
8	–	–
<i>WM:</i>	<i>keine</i>	+1 bei TG 11+

SONDEREINSATZTABELLEN

<i>Wurf</i>	<i>Mannschaften</i>	<i>Flugoffiziere</i>	<i>Bodenoffiziere</i>
1	Zusatzlehrgang	Flugschule	Zusatzlehrgang
2	Spezialisten-schulung	Geheimdienst-schule	Flugschule
3	Werberdienst	Luftwaffenattaché/Adjutant	Geheimdienst-schule
4	Bordmannschafts-schule	Werberdienst	Stützpunktver-teidigungsschule
5	Stützpunktver-teidigungsschule	Bomberschule	Kommandokolleg
6	OKS	Luftkampfschule	Stabskolleg
7+	Raumfahrtschule	Raumfahrtschule	–
<i>WM:</i>	+2 bei TG 9+	+2 bei TG 9+	<i>keine</i>

SPEZIALISTENSCHULUNG

<i>Wurf</i>	<i>Lehrgang</i>
1	Mechanik
2	Elektronik
3	Vorg. Beobachter
4	Navigation
5	Computer
6	Bordschütze
7	Gravitik
8	Raumfahrt
<i>WM:</i>	+2 bei TG 9+

SCHULEN

Bordmannschaftsschule: Wurf 4+ (1W) jeweils für Bordschütze, Navigation.

Bomberschule: Wurf 4+ (1W) jeweils für Vorg. Beobachter, Propellerflugzeug, Erkundung.

Flugschule: Besuch der Flugschule der Luftwaffe. Automatischer Wechsel in die Abteilung Atmosphäre oder Orbit.

Geheimdienstschule: *Bodenoffiziere:* Wurf 4+ (1W) für Verhör. *Flugoffiziere:* Wurf 4+ (1W) für Erkundung.

Kommandokolleg: Wurf 4+ (1W) jeweils für Taktik, Führung und Verwaltung. Bei Techgrad 9+ zusätzlich Wurf 4+ (1W) jeweils für Raumschifftaktik und Flottentaktik.

Luftkampfschule: Wurf 4+ (1W) jeweils für Flugzeug, Taktik, Bordschütze.

Luftwaffenattaché/Adjutant: Bei 1-4 auf 1W Luftwaffenattaché: automatische Beförderung auf nächsten Rang und +1 Sozialstatus. Bei 5-6 Adjutant eines Luftmarschalls: +1 Sozialstatus und Wahl des nächsten Auftrags (nicht Luftwaffenattaché/Adjutant).

Offizierskandidatenschule (OKS): Automatisches Offizierspatent und Rang O1 entweder in der ursprünglichen Dienstabteilung oder einer Dienstabteilung, in der bereits ein Zusatzlehrgang abgeschlossen wurde. Je 1 Fertigkeitwurf auf Kommandierender Offizierstabelle, Stabsoffizierstabelle und Dienstabteilungstabelle.

Raumfahrtschule: Wurf 4+ (1W) jeweils für Raumboot, Raumschifftaktik, Navigation, Raumanzug, Bordschütze, Ingenieur.

Spezialistenschulung: Ein Wurf mit 1W auf der Spezialistenschulungstabelle.

Stabskolleg: Wurf 4+ (1W) jeweils für Taktik, Verwaltung, Kontakt, Computer. Bei Techgrad 9+ zusätzlich Wurf 4+ (1W) für Flottentaktik.

Stützpunktverteidigungsschule: Automatische Erfahrungsstufe in Kampfschütze. Wurf 4+ (1W) jeweils für schwere Waffen, Taktik, Führung, AGF, Bordschütze.

Werberdienst: Erfahrungsstufe in Rekrutierung.

Zusatzlehrgang: Eine Fertigkeit von der Tabelle einer anderen Dienstabteilung. Bei einer Weiterverpflichtung darf der Kursteilnehmer in die betreffenden Dienstabteilung wechseln.

FERTIGKEITENWAHL

Fertigkeiten werden als automatische Fertigkeiten, durch Grundausbildung, Sondereinsatz oder den Fertigkeitenwurf des jährlichen Auftrags erlangt. Die Benutzung der verschiedenen Fertigkeitentabellen ist folgendermaßen eingeschränkt:

Fliegeralltag: Alle Charaktere.

Flugfeldwebel: Alle Flugweblwebel (M5+).

Flugoffizier: Offiziere mit aktiver Flugerlaubnis.

Bodenoffiziere: Offiziere ohne aktive Flugerlaubnis.

Kommandierender Offizier: Offiziere mit Kommando.

Stabsoffizier: Offiziere im Stab.

Dienstabteilung: Charaktere der entsprechenden Dienstabteilung.

FLUGSTATUS

Absolventen der Flugschule, der Bordmannschaftsschule und Mannschaftsränge mit Zusatzlehrgang, die in die Dienstabteilungen Atmosphäre oder Orbit wechseln, gelten als aktive Flieger bis man ihnen Startverbot erteilt. Ab der zweiten Dienstperiode verliert ein Flieger seine Flugerlaubnis bei einem Wurf von 6+ auf 1W mit den WM +1 pro weiterer Dienstperiode, +1 bei Verwundung, -1 bei Geschicklichkeit 8+. Ein Verlust der Flugerlaubnis bedeutet ein automatischer Wechsel ins Bodenpersonal. Dieser Wurf wird zu Beginn jeder Dienstperiode wiederholt.

PILOTENABZEICHEN

Pilotenabzeichen: Absolventen der Flugschule

Seniorpilotenabzeichen: Schwarmleutnant (O3) mit aktiver Flugerlaubnis und mindestens 3 Dienstperioden.

Kommandopilotenabzeichen: Staffelführer (O4) mit aktiver Flugerlaubnis, mindestens 5 Dienstperioden und mindestens 5 Kommandos.

RANGTABELLEN

Luftwaffe

<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Mannschaftsrank Bezeichnung</i>	<i>Rang- abkürzung</i>
M1	Flieger	O1
M2	Oberflieger	O2
M3	Stabsflieger	O3
M4	Mannschaftsführer	O4
M5	Flugfeldwebel	O5
M6	Hauptflugfeldwebel	O6
M7	Oberflugfeldwebel	O7
M8	Stabsflugfeldwebel	O8
M9	Oberstabsflugfeldwebel	O9
		O10

Sanitätskorps der Luftwaffe

<i>Offiziersrang Bezeichnung</i>	<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Offiziersrang Bezeichnung</i>
Pilotoffizier 1	O1	Assistenzarzt 1
Flugoffizier 1	O2	Oberarzt 1
Schwarmleutnant 2	O3	Stabsarzt 2
Staffelführer 3	O4	Oberstabsarzt 3
Gruppenkapitän 4	O5	Oberfliegerarzt 4
Geschwaderkommandant 5	O6	Geschwaderarzt 5
Luftkommodore 6	O7	Marschallarzt 5
Vizefliegermarschall 6	O8	Marschalloberarzt 6
Luftmarschall 6	O9	Marschallstabsarzt 6
Oberfliegermarschall 6	O10	Marschalloberstabsarzt 6

Anmerkungen: Rang M1 bis M4 sind Flieger, Rang M5 bis M9 sind Flugfeldwebel. Rang O1 bis O3 sind Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 sind Volloffiziere, Rang O7 und höher sind Offiziere im Lufrang.

Marine

tbd ...

AUSZEICHNUNGEN

Blutherz: Verwundung bei *Verteidigung* oder *Kampf* führt zu Verleihung eines Blutherzens.

Gefechtsdienstabzeichen: Erhalt des Aufträge *Verteidigung* oder *Kampf* führt zu Verleihung eines Gefechtsdienstabzeichens.

Gefechtskommandoabzeichen: Kommando bei *Verteidigung* oder *Kampf* führt zu Verleihung eines Gefechtskommandoabzeichens.

Vorbildliches Verhalten unter Feuer (VVuf): Auszeichnungswurf (+0 bis +2) führt zu Verleihung eines VVuF. WM +1 auf den nächsten Beförderungswurf in dieser Dienstperiode.

Medaille für Besondere Tapferkeit (MBT): Auszeichnungswurf (+3 bis +5) führt zu Verleihung einer MBT. WM +2 auf den nächsten Beförderungswurf in dieser Dienstperiode.

Komet für Extremes Heldentum (KEH): Auszeichnungswurf (+6 oder höher) führt zu Verleihung eines KEH. WM +3 auf den nächsten Beförderungswurf in dieser Dienstperiode.

Vergleich der NATO-Rangcodes und Traveller-Rangabkürzungen

RANGTABELLEN

Offiziere

NATO	OF-10	OF-9	OF-8	OF-7	OF-6	OF-5	OF-4	OF-3	OF-2	OF-1	OF-D
Traveller	O10	O10	O9	O8	O7	O6	O5	O4	O3	O2/O1	O0
Rangnummer	6	6	6	6	5/6	5	4	3	2	1	-

Rang 6 sind immer Generale bzw. Admirale. Ein OF-6, der kein General ist (wie z.B. der britische Brigadier), hat also nur Rang 5.

Unteroffiziere & Mannschaften

NATO	OR-9	OR-8	OR-7	OR-6	OR-5	OR-4	OR-3	OR-2	OR-1
Traveller	M9	M9/M8	M8	M7	M6/M5	M5-M2	M4-M2	M3/M2	M2/M1

Bei Flotten sind M1 bis M3 Mannschaften, M4 bis M9 Unteroffiziere, bei allen anderen sind nur M1 und M2 Mannschaften. Also hätte ein britischer Lance Corporal (OR-3), ein Unteroffizier, den Rang M3, ein deutscher Obergefreiter (OR-3) den Rang M2.

Generäle & Admiräle

HEER & RAUMGARDE

Im Kapitel Söldner (*Traveller II* S.58 bzw. *Die Regeln* S.214) wurden die Aufgaben nur bis zum Oberst vorgestellt. Im folgenden werden die Kommandos der Generäle vorgestellt:

Brigadegeneral – Kommandant einer Brigade. Hat mindestens Soz B (Ritter).

Generalmajor – Kommandant einer Division.

Generalleutnant – Kommandant eines Korps.

General – Kommandant einer Armee.

Dazukommen kommen noch folgender neuer Rang, der aber nur im Heer existiert:

Generalfeldmarschall – Armeegruppenkommandant.

In der Raumgarde gibt es keine Großverbände größer als eine Brigade, daher sind die einzelnen Kommandos anders:

Generalmajor – Kommandant aller Raumgardisten eines Subsektors. Wird auch *Subsektormarschall* genannt. Hat mindestens Soz C (Baronet oder Baron).

Generalleutnant – Kommandant aller Raumgardisten eines aus vier Subsektoren bestehenden Quadranten. Wird auch *Marschall* genannt.

General – Kommandant der Raumgarde. Wird auch *Kommandantmarschall der Raumgarde* genannt. Hat mindestens Soz E (Vicomte oder Graf).

RAUMFLOTTE

Die Einheitsstruktur der Raumflotte ist einfach. Es Geschwader, Einsatzgruppen und Flotten. Bei den Geschwadern wird zwischen regulären Geschwadern, die in den Flottenbasen stationiert sind, Reservegeschwadern, auch Kolonialgeschwader genannt, und Systemgeschwadern, die keine ÜL-fähige Raumschiffe besitzen, unterschieden. Mehrere Geschwader bilden im Bedarfsfall eine Einsatzgruppe. Alle Reservegeschwader eines Subsektors bilden die Reserveflotte dieses Subsektors, alle regulären Geschwader die jeweilige Subsektorflotte. Alle Subsektorflotten eines Sektors bilden die jeweilige Sektorflotte.

Kommodore – Kommandant eines Geschwaders. Hat mindestens Soz B (Ritter).

Flottenadmiral – Kommandant einer Flotte.

Sektoradmiral – Kommandant einer Sektorflotte. Hat mindestens Soz C (Baronet oder Baron).

Großadmiral – Kommandant der gesamten Raumflotte. Es gibt auch regionale Großadmiräle, die die Flotten mehrere Sektoren (oft einer ganzen Domäne) befehligen.

Der Rang des *Flottenadmirals* ist in der Regel in folgende Ränge unterteilt:

Konteradmiral – Kommandant eines wichtigeren Geschwaders oder einer Reserveflotte.

Vizeadmiral – Kommandant einer Einsatzgruppe einer Subsektorflotte oder einer Subsektorflotte.

Admiral – Kommandant einer Subsektorflotte. Die *Stabsadmiräle* der einzelnen Abteilungen haben ebenfalls diesen Rang.

LUFTWAFFE

Die Einheitsstruktur der Luftwaffe ist wie folgt: Die Mannschaft eines Flugzeugs bildet eine Sektion, unabhängig von ihrer Größe. Mehrere Flugzeuge bilden einen Schwarm. Dem Schwarm gleichgestellt sind die einzelnen Abteilungen des Bodenpersonals einer Staffel, die ebenfalls in mehrere Sektionen unterteilt sind (in der Regel eine pro Schwarm). Mehrere Schwärme und das dazugehörige Bodenpersonal bilden eine Staffel. Eine Gruppe wird aus mehreren Staffeln gebildet und ein Geschwader aus mehreren Gruppen. In der Abteilung *Atmosphäre* bilden alle Geschwader einer Region eine Division und alle Divisionen eines Kontinents eine nummerierte Luftflotte. Die Abteilung *Orbit* hingegen besteht nur aus einem einzelnen Geschwader. Alle nummerierten Luftflotten und das Orbitalgeschwader bilden die planetare Luftflotte.

Luftkommodore – Kommandant eines wichtigeren Geschwaders. Hat mindestens Soz B (Ritter).

Vizeluftmarschall – Kommandant einer Division.

Luftmarschall – Kommandant einer nummerierten Luftflotte.

Oberluftmarschall – Kommandant der planetaren Luftflotte.

MARINE

Die Einheitsstruktur der Marine ist wie folgt: mehrere Seefahrzeuge eines Typs bilden ein Geschwader und mehrere Geschwader eine Flottille. Eine Einsatzgruppe besteht aus Großkampfschiffgeschwadern, Flottillen und einzelnen Schiffen, die sich in ihren Aufgaben ergänzen. Mehrere Einsatzgruppen bilden eine Schlachtflotte, alle Schlachtflotten einer Region eine nummerierte Flotte und alle nummerierten Flotten die planetare Flotte.

Kommodore – Kommandant eines Großkampfschiffgeschwaders oder einer Flottille. Hat mindestens Soz B (Ritter).

Konteradmiral – Kommandant einer Einsatzgruppe.

Vizeadmiral – Kommandant einer Schlachtflotte.

Admiral – Kommandant einer nummerierten Flotte.

Großadmiral – Kommandant der planetaren Flotte. Auch *Flottenadmiral* genannt.

Regeln für andere Rassen

REGELN FÜR ASLAN-CHARAKTERE

Die folgenden Regeln gelten für alle Aslan aus dem Imperium oder anderen hauptsächlich von Menschen dominierten Regionen. Aslan-Charaktere werden im Allgemeinen wie menschliche Charaktere behandelt. Es gibt aber mehrere Ausnahmen.

Charakteristika

Aslan-Charaktere erhalten einen Malus von -1 auf Geschicklichkeit (max. 15) und einen Bonus von +1 auf Stärke (max. 16) und Ausdauer (max. 16). Der Sozialstatus bestimmt ihre Stellung innerhalb des Imperiums. Ihr Sozialstufe (1W6, max. 15) bestimmt ihren Status innerhalb einer Aslan-Gesellschaft. Männliche Aslan erhalten einen WM +4, wenn sie Ländereien im Imperium besitzen, weibliche Aslan erhalten einen WM +2, wenn sie Rang 3+ in irgendeiner imperialen Dienstgattung erreicht hat oder wenn sie mehr als Cr.100.000 besitzt. +1 Soz bezieht sich sowohl auf den Sozialstatus als auch auf die Sozialstufe. Das Anfangsalter von Aslan-Charakteren liegt bei vierzehn Jahren für alle Dienstgattungen.

Einstellungs- & Überlebenswurf

Der WM sowohl auf den Einstellungswurf als auch den Überlebenswurf hängt vom Geschlecht des Aslan und kann der folgenden Tabelle entnommen werden:

Dienstgattung	Einstellungswurf		Überleben		Anmerkung
	M	W	M	W	
Raumflotte	-	-	-1	+1	Imp. Raumflotte
Raumgarde	+1	-	-1	+1	Imp. Raumgarde
Heer	+1	-	-1	-	Imperiales Heer
Scoutdienst	-4	-	-	-	Imp. Scoutdienst
Handelsflotte	-4	+1	-	-	Freihändler
Andere	-2	-1	-	-	
Raumpiraten	-1	-1	-	-	
Asteroidenschürfer	-4	-	-	-	
Seestreitkräfte	-	-	-	-	
Diplomat. Dienst	+1	-	-	-	Imperial
Ärztenschaft	-4	-	-	-	
Luftstreitkräfte	-	-4	-	-	
Barbaren	-	-	-1	-	Verlorene Kolonie
Imp. Bürokratie	-4	-	-	-	Imperial
Untermwelt	-	-	-	-	
Adel	-	-	-	-	Imperial
Wissenschaftler	-4	-	-	-	
Jäger	-	-	-	-	
<i>Erweiterte Charaktererschaffung</i>					
Raumgarde	+1	-	-1	-	Imperial
Heer	+1	-	-1	-	Imperial
Raumflotte	-	-	-	-	Imperial
Scoutdienst	-1	-	-	-	Imperial
Luftwaffe	-	-	-	-	

Fertigkeiten

Statt der Fertigkeiten *Handgemenge* und *Klingenwaffen* erhalten Aslan in den meisten Dienstgattungen die Fertigkeit *Glitzerklaue*. Aslan-Raumgardisten akzeptieren zwar die Ausbildung am Entermesser aber werden diese Waffe nur zur Gala-Uniform tragen. Alle Aslan erhalten automatisch die Fertigkeit *Toleranz-1*, männliche Aslan zusätzliche noch die Fertigkeit *Unabhängigkeit-1*.

Wann immer ein männlicher Aslan +1 Stärke (oder +1 Aus-

dauer bei einem Bürokraten) erhalten würde, darf er stattdessen *Unabhängigkeit* wählen.

Wann immer ein Aslan die Fertigkeitstabelle *Persönliche Weiterbildung* (bzw. *Heeresalltag* bei Heeres-/Raumgardecharakteren oder *Flottenalltag* bei Raumflottencharakteren oder *Scoutalltag* bei Scoutcharakteren oder *Händleralltag* bei Handelsflottencharakteren) wählt, darf er stattdessen die Fertigkeit *Toleranz* nehmen.

Während der Charaktererstellung wird ein Aslan sich weigern, eine Fertigkeit zu erlernen, die für sein Geschlecht ungeeignet ist. Wenn eine solche Fertigkeit ausgewürfelt wird, wird solange nochmal gewürfelt, bis entweder eine geeignete Fertigkeit oder die gleiche Fertigkeit noch einmal ausgewürfelt wird. Dies gilt aber nur, wenn er die Fertigkeit nicht schon erlernt hat. Ungeeignete automatische Fertigkeiten werden erst dann erlernt, wenn sie später ausgewürfelt und gewählt werden.

Erhält ein Aslan-Charakter während einer Dienstperiode mehr Fertigkeiten des anderen Geschlechts als des eigenen, wird er mit seiner Dienstgattung unzufrieden und am Ende der Dienstperiode ausmustern.

Toleranz: Diese Fertigkeit behandelt die Fähigkeit eines Aslan mit einem Nicht-Aslan umgehen zu können.

Unabhängigkeit: Diese Fertigkeit, die nur bei männlichen Aslan vorkommt, behandelt seine Fähigkeit mit eigentlich für männliche Aslan unbekannte Konzepte, wie Geld, ohne jegliche Überwachung (in der Regel durch eine weibliche Aslan) umgehen zu können.

Glitzerklaue: Diese Fertigkeit behandelt den Umgang mit der körpereigenen Glitzerklaue, die alle Aslan besitzen.

Aslan-Fertigkeiten

Männlich	Weiblich	
Bordschütze	Bestechung	MB-Kanone
Flottentaktik	Computer	Mechanik
Führung	Elektronik	Medizin
Pilot	Erzsuche	Mehrfachraketenlafette
Taktik	Fälschung	Milieu
Unabhängigkeit	Gravitik	Raumschiffbau
	Handel	Steward
	Haubitze	Verwaltung
	Ingenieur	Vielseitigkeit
	Makler	

Alterung

Bei Aslan setzt zum einen die Alterung später ein als bei Menschen, aber dafür altern sie wesentlich schneller, wodurch alle Alterungswürfe alle zwei Jahre durchgeführt werden.

Dienstperioden	8		9		10		11+		
Alter	49	51	53	54	56	58	60	62	63+
Stärke	-1 (9+)		-1 (8+)		-2 (9+)		-2 (10+)		
Geschick.	-1 (8+)		-1 (9+)		-2 (9+)		-2 (10+)		
Ausdauer	-1 (7+)		-1 (8+)		-2 (9+)		-2 (10+)		
Intelligenz	unter 62 Jahren kein Effekt							-1 (9+)	
Bildung	durch Alter nicht beeinflusst								
Soz	durch Alter nicht beeinflusst								
Psi	durch Alter nicht beeinflusst								

REGELN FÜR BWAP-CHARAKTERE

Die an aufrechtgehende Molche erinnernde Bwap stammen ursprünglich von der Welt Marhaban (Leeres Viertel 0426) und kommen hauptsächlich in den Sektoren Leeres Viertel, Antares, Dagudashaag und Zarushagar vor. Bwap-Charaktere werden im Allgemeinen wie menschliche Charaktere behandelt. Es gibt aber mehrere Ausnahmen.

Charakteristika

Bwap sind bei weitem nicht so stark und ausdauernd wie Menschen, deshalb wird bei ihnen sowohl Stärke (max. 11) als auch Ausdauer (max. 11) mit 2W-4 (min. 1) ermittelt. Psionik ist unter den Bwap selten, deshalb erhalten Bwap-Charaktere einen zusätzlichen WM -3 auf die Bestimmung der PSI-Stärke.

Einstellungswurf

Bwap-Charaktere erhalten je nach Dienstgattung einen anderen WM auf den Einstellungswurf. Die folgende Tabelle enthält die WM. Diese WM gelten auch für die erweiterte Charaktererschaffung, mit einer Ausnahme: Bwap-Charaktere erhalten automatisch einen Studienplatz an der Handelsakademie.

Dienstgattung	Einstellungswurf	Anmerkung
Raumflotte	-	Imperiale Raumflotte
Raumgarde	-2	Imperiale Raumgarde
Heer	-1	Imperiales Heer
Scoutdienst	+1	Imperialer Scoutdienst
Handelsflotte	+2	
Andere	-	
Raumpiraten	-	
Asteroidenschürfer	-	
Seestreitkräfte	-	
Diplomatischer Dienst	-	
Ärteschaft	-	
Luftstreitkräfte	-	
Barbaren	-	
Imperiale Bürokratie	+2	
Unterwelt	nicht möglich	
Adel	-	
Wissenschaftler	-	
Jäger	-	

Fertigkeiten

Wenn Bwap-Charaktere das erste Mal die Fertigkeit *Verwaltung* erhalten, erhalten sie *Verwaltung-2* statt *Verwaltung-1*. Das gleiche gilt auch für die Fertigkeiten *Handel*, *Justiz* und *Makler*. Sie können die Fertigkeiten *Bestechung*, *Fälschung*, *Glücksspiel* und *Milieu* nicht erlernen.

Ausrüstung

Bwap-Charaktere erhalten einen WM -1, wenn sie Werkzeuge oder Waffen benutzen müssen, die nicht für ihre Spezies ausgelegt sind. Die durch die Ausmusterung erhaltene Ausrüstung ist davon nicht betroffen.

REGELN FÜR VARGR-CHARAKTERE

Vargr-Charaktere werden im Allgemeinen wie menschliche Charaktere behandelt. Es gibt aber mehrere Ausnahmen.

Charakteristika

Vargr-Charaktere erhalten einen Malus von -1 auf Stärke (max. 14) und Ausdauer (max. 14) und einen Bonus von +1 auf Geschicklichkeit (max. 16). Außerdem ersetzt Prestige (2W,

unbeschränkt) den Sozialstatus und bestimmt ihre Stellung in einer Gruppe von Vargr. Überall, wo der Sozialstatus verlangt wird, benutzen Vargr ihr Prestige. Bei der Charaktererschaffung steigt ihr Prestige bei jeder (Offiziers-)Beförderung um 1. Dafür erhalten Vargr keinen Adelstitel bei einem Prestige von über 10.

Einstellungswurf

Vargr-Charaktere erhalten einen WM -2 auf den Einstellungswurf bei der Handelsflotte. Die Praktiken der Vargr-Händler sind nicht so fein wie die der Menschen und Vargr geben schlechte Stewards und Makler im menschlichen Raum ab.

Fertigkeiten

Statt der Fertigkeit *Handgemenge* erhalten Vargr die Fertigkeit *Raufen*. Dies erlaubt ihnen einen Zähne-Angriff mit einem WM +2 auf sehr kurze Entfernung und einen Klauen-Angriff mit einem WM +2 auf kurze Entfernung. Zusätzlich erhalten Sie eine WM +1, wenn ihr Prestige höher ist, als das ihres Gegners. Vargr haben immer ein höheres Prestige als Nicht-Vargr. Unterliegt ein Charakter mit der Fertigkeit *Raufen* im Kampf gegen einen anderen Gegner mit der Fertigkeit *Raufen*, kann er durch Aufgeben den Kampf automatisch beenden. Hat der Sieger ein niedrigeres Prestige, tauscht er seinen Prestige-Wert mit dem des Verlierers, aber diese Prestige-Änderung darf höchstens drei Punkte betragen.

REGELN FÜR DARRIANER-CHARAKTERE

Die Regeln zum Offizierspatent und zu den Auszeichnungen gelten auch für Aslan und nicht-darrianische Menschen innerhalb der Darrian-Konföderation, und nicht für Darrianer im Imperium.

Charakteristika

Darrianer sind nicht so stark und ausdauernd wie andere Menschen, deshalb wird bei ihnen sowohl Stärke (max. 15) als auch Ausdauer (max. 15) mit 1W+3 ermittelt. Im Gegenzug sind Darrianer in der Regel gebildeter, weshalb sie einen Bonus von +1 auf Bildung erhalten (max. 15).

Ränge

Charaktere mit Soz A+ gehören in den Streitkräften der Konföderation (Raumflotte, Raumgarde, Heer) immer zu den Offizieren und niemals zu den Mannschaften. Daher beginnen sie in diesen Dienstgattungen immer auf Rang 0 Subaltern in den Grundregeln bzw. O0 Subaltern in den erweiterten Charaktererschaffung. In den Grundregeln benötigen sie trotzdem einen gelungenen Offizierspatentwurf für die Beförderung auf Rang 1. In der erweiterten Charaktererschaffung gelten sie mit Rang O0 als Offiziere und dürfen die gleichen Tabellen und WM benutzen als Offiziere mit Rang O1. Rang O0 bringt aber keine zusätzlichen Abfindungen.

Auszeichnungen

Die Darrian-Konföderation kennt nur eine Auszeichnung: die Ehrenmedaille der Konföderation. Sie hat zehn Klassen, wobei die Klasse, die man erhält, der Differenz zwischen dem Mindestwurf und dem Wurf entspricht (mindestens aber erster Klasse). Die Klasse ist auch gleichzeitig der WM auf den nächsten Beförderungswurf.

REGELN FÜR SCHWERTWELTLER

Die Menschen aus den Schwertwelten sind hauptsächlich Nachkommen von Solomani, die ab -391 diesen Subsektor besiedelten.

Schwertweltenpatrouillendienst (SWP)

Anstelle des Scoutdiensts besitzen die Schwertwelten den Schwertweltenpartouillendienst, der aber auch Polizei- und Zollaufgaben übernimmt.

Dienstgattungstabelle

Einstellung	7+
WM +1 bei	Int 6+
Einziehung	4
Überleben	5+
WM +2 bei	Ausd 8+
Offizierspatent	6+
WM +1 bei	Int 8+
Beförderung	7+
WM +1 bei	Int 6+
Weiterverpflichtung	7+

Rangtabelle

Rang 1	Konstabel
Rang 2	Mester
Rang 3	Løytnant
Rang 4	Overløytnant
Rang 5	Kaptein
Rang 6	Oberst

Fertigkeitentabellen

<i>Wurf</i>	<i>Persönliche Weiterbildung</i>	<i>Dienstfertigkeiten</i>	<i>Höhere Bildung</i>	<i>Höhere Bildung (8+)</i>
1	+1 Stärke	Gleiter	Pilot	Taktik
2	Glückspiel	Raumanzug	Mechanik	Navigation
3	+1 Ausdauer	Mechanik	Elektronik	Ingenieur
4	+1 Intelligenz	Navigation	Vielseitigkeit	Computer
5	+1 Bildung	Elektronik	Bordschütze	Medizin
6	Schusswaffen	Verwaltung	Führung	Vielseitigkeit

Dienstfertigkeit Pilot-1

Ausmusterungstabellen

<i>Wurf</i>	<i>Materialtabelle</i>	<i>Geldtabelle</i>
1	Unterdeck	Cr20.000
2	+2 Intelligenz	Cr20.000
3	+1 Bildung	Cr30.000
4	Klingenwaffe	Cr30.000
5	Schusswaffe	Cr50.000
6	Oberdeck	Cr50.000
7	-	Cr60.000

REGELN FÜR SOLOMANI-CHARAKTERE

Die folgenden Regeln gelten für alle Solomani Charaktere aus der Solomani-Konföderation.

Charakteristika

Solomani-Charaktere besitzen statt Sozialstatus Parteiansehen (max. 15), welches das Ansehen des Charakters innerhalb der Solomani-Partei misst und mit 1W6 ermittelt wird. Parteiansehen 4- steht für ein relatives Desinteresse in Parteibelangen und daher auch keinen Einfluss in der Partei. Parteiansehen 5+ steht zeigt an, dass der Charakter in der Partei aktiv ist. Mit Par-

teiansehen 8+ hat man Ansehen und Macht innerhalb der Solomani-Partei (aber nicht unbedingt eine Position in der Partei). Nicht-Menschen haben immer Parteiansehen 0 und Nicht-Solomani höchstens 2. Wenn Sozialstatus einen positiven WM liefert, ersetze dies durch Parteiansehen 5+, wenn Sozialstatus einen negativen WM liefert, ersetze dies durch Parteiansehen 4-.

Dienstgattungen

Die Solomani-Konföderation hat keinen Scoutdienst und kennt keinen Adel, daher können Solomani-Charaktere diese beiden Dienstgattungen nicht wählen.

Heimwehr

Jeder Solomani-Charakter kann Mitglied der Heimwehr werden, wenn er nicht schon in den Streitkräften dient. Die Aufnahme ist automatisch. Mitglieder raumfahrender Dienstgattungen dienen in der Heimwehr der Raumflotte, alle anderen in der des Heeres. Mitglieder der Streitkräfte können der Heimwehr ihrer Dienstgattung mit der Ausmusterung beitreten.

Mit dem Eintritt in die Heimwehr erhält jeder eine Grundausbildung und würfelt einmal auf der folgenden Tabelle. Die ermittelte Fertigkeit erhält der Charakter aber nur, wenn er sie noch nicht hat.

<i>Wurf</i>	<i>Heimwehr des Heeres</i>	<i>Heimwehr der Raumflotte</i>
1	Vorg. Beobachter	Pilot
2	Fahrzeug	Navigation
3	Gewehr	Ingenieur
4	Computer	Bordschütze
5	Taktik	Computer
6	Führung	Führung

Mitglieder der Heimwehr werden wie Raumflotten- oder Heeres-Charaktere (aus den Grundregeln) befördert, erhalten aber durch diese Beförderung keine zusätzlichen Fertigkeiten. An ihrem Rang wird ein „der Reserve“ angehängt. Ehemalige Mitglieder der Streitkräfte behalten ihren bisherigen Rang beim Eintritt in die Heimwehr. Selbst nach einer Ausmusterung sind Beförderung bei der Heimwehr möglich.

Abfindungen

Parteiansehen 8+ liefert auch WM +1 sowohl auf der Material- als auch der Geldtabelle. Mitglieder der Heimwehr erhalten eine zusätzliche Abfindung.

REGELN FÜR VILANI-CHARAKTERE

Fertigkeiten

Erhalten Vilani-Charaktere eine Fertigkeit, die Teil einer Fächerfertigkeit ist, zum ersten Mal, wird dies ihre Spezialisierung. Das gleiche gilt auch dann, wenn sie eine Fächerfertigkeit das erste mal erhalten. Erhalten sie dieselbe Fächerfertigkeit ein weiteres Mal, müssen entweder ihre Spezialisierung steigern oder alle anderen Fertigkeiten dieser Gruppe gleichmäßig steigern.

Alterung

Vilani altern langsamer als die meisten anderen Menschen. Deshalb erhalten sie einen WM auf alle Alterungswürfe, der von der Reinheit ihres Blutes abhängig ist. Mit einem Wurf auf der folgenden Tabelle wird dieser WM ermittelt. Alle menschlichen Charaktere, die nicht einer der anderen Rassen angehören dürfen diesen Wurf machen. Solomani-Charaktere dürfen diesen Wurf auch machen, müssen aber bei einer gemischten Abstammung immer damit rechnen, dass dieser Makel aufgedeckt wird und so ihre Karriere vorzeitig beendet.

Wurf (2W)	Alterungs-WM	Beschreibung
2-10	Kein WM	größtenteils keine Vilani-Vorfahren
11	WM+1	gemischte Abstammung
12	WM+2	gemischte Abstammung
13	WM+3	gemischte Abstammung
14	WM+4	Durchschnittlicher reiner Vilani
15+	WM+5	Blutlinie für Langlebigkeit bekannt
	WM +1 für Heimatwelt innerhalb des Ersten Imperiums	
	WM +1 für Heimatwelt in der Vland-Domäne (Sektoren Corridor, Vland, Gushemenge, Dagudashaag)	
	WM +1 für Heimatwelt im Vland-Sektor	
	WM +1 für Heimatwelt in der Vilani-Kulturregion (Subsektoren Anarsi, Kagamira, Vland, Kasear, Anakod)	
	WM +1 für Heimatwelt mit Regierung 1 oder 9	

Beispiel: Ein Charakter von Vland erhält ein WM+5 auf den Wurf zur Bestimmung der Blutlinie, da Vland alle 5 Kriterien erfüllt. Ein Charakter von Deneb, Glisten, Nasemin oder Terra erhält keinen WM, da keine dieser Welten irgendeine der Bedingungen erfüllt. Ein Charakter von Regina erhält nur ein WM +1, da Regina eine unpersönliche Bürokratie (9) als Regierungsform hat. Ein Charakter von Capital erhält hingegen ein WM +2, da Capital innerhalb der Grenzen des Ersten Imperiums liegt und wie Regina eine unpersönliche Bürokratie (9) als Regierungsform hat.

REGELN FÜR ZHODANI-CHARAKTERE

Die folgenden Regeln gelten für alle Zhodani aus dem Zhodani-Konsulat.

Charakteristika

Alle Zhodani-Charaktere werden schon in ihrer Jugend auf ihr psionisches Potential untersucht und bei einer PSI-Stärke von 9+ oder einem Sozialstatus von A+ auch ausgebildet (siehe Abschnitt PSIONIK in *Traveller*). Bei Zhodani mit Psi 9+ und Soz 9- wird der Sozialstatus auf A erhöht. Bei Zhodani mit Soz A+ und Bild 7- wird die Bildung auf 8 erhöht. Bei Soz 9- darf die Bildung zu Beginn nicht höher sein als der Sozialstatus.

Ränge

Adlige Zhodani und Intendanten gehören in den Streitkräften des Konsulats (Raumflotte, Raumgarde, Heer) immer zu den Offizieren und niemals zu den Mannschaften. Daher beginnen sie

ALTERUNGSTABELLE FÜR DARRIANER, VARGR UND ZHODANI

Darrianer, Vargr und Zhodani benutzen die folgende Alterungstabelle:

Dienstperioden	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
Alter	34	38	42	46	50	54	58	62	66	70	74+
Stärke	-1 (7+)			-1 (8+)			-2 (9+)				
Geschicklichkeit	-1 (6+)			-1 (7+)			-2 (8+)				
Ausdauer	-1 (7+)			-1 (8+)			-2 (9+)				
Intelligenz	unter 66 Jahren kein Effekt										-1 (9+)
Bildung	durch Alter nicht beeinflusst										
Sozialstatus/Prestige	durch Alter nicht beeinflusst										
Psi-Stärke	durch Alter nicht beeinflusst										

Für Bwap, Solomani und Vilani siehe *Traveller* S.125 bzw. *Die Regeln* S.129.

in diesen Dienstgattungen immer auf Rang 0 Subaltern in den Grundregeln bzw. O0 Subaltern in den erweiterten Charaktererschaffung. In den Grundregeln benötigen sie trotzdem einen gelungenen Offizierspatentwurf für die Beförderung auf Rang 1. In der erweiterten Charaktererschaffung gelten sie mit Rang O0 als Offiziere und dürfen die gleichen Tabellen und WM benutzen als Offiziere mit Rang O1. Rang O0 bringt aber keine zusätzlichen Abfindungen.

Fertigkeiten

Zhodani mit Soz A+ dürfen zusätzlich auf der folgenden Tabelle ihre Fertigkeiten auswürfeln:

Wurf	Fertigkeit
1	Telepathie, Teleportation od. Telekinese
2	+1 Psi
3	Talent
4	+1 Psi
5	Hellsehen, Telekinese od. Körperbewußtsein
6	Telepathie, Teleportation od. Telekinese

Talent: Ein noch nicht gewähltes Psi-Talent. Sind alle fünf Talente bekannt, erhält der Charakter stattdessen +1 Psi.

Auszeichnungen

Das Zhodani-Konsulat kennt nur eine Auszeichnung: die Heldenmedaille der jeweiligen Dienstgattung (Heer, Raumgarde, Raumflotte, usw.) . Sie hat zehn Klassen, wobei die Klasse, die man erhält, der Differenz zwischen dem Mindestwurf und dem Wurf entspricht (mindestens aber erster Klasse). Die Klasse ist auch gleichzeitig der WM auf den nächsten Beförderungswurf.

Titel

Adlige Zhodani (Soz B+) benutzen statt der üblichen Adelstitel besondere Namensendungen. Auch Intendanten (Soz A) hängen an ihren Namen eine bestimmte Endung an.

A	(10)	-iepr
B	(11)	-atl
C	(12)	-stebr
D	(13)	-tlas
E	(14)	-tlasché
F	(15)	-iashav

Ränge anderer Rassen

DARRIAN-KONFÖDERATION

Rang- abkürzung	<i>Raumflotte</i> Mannschaftsrang	Rang- abkürzung	<i>Heer & Raumgarde</i> Mannschaftsrang	Rang- abkürzung	<i>Luftwaffe</i> Mannschaftsrang
M1	Raumrekrut	M1	Rekrut	M1	Fliegerrekrut
M2	Raumlehrling	M2	Soldat	M2	Fliegerlehrling
M3	Raummatrose	M3	Truppführer	M3	Flieger
M4	Erfahrener Raummatrose	M4	Truppfeldwebel	M4	Erfahrener Flieger
M5	Sektionsleiter	M5	Gruppenfeldwebel	M5	Sektionsleiter
M6	Abteilungsleiter	M6	Zugfeldwebel	M6	Schwarmleiter
M7	Deckleiter	M7	Kompaniefeldwebel	M7	Staffelleiter
M8	Mannschaftsleiter	M8	Bataillonsfeldwebel	M8	Gruppenleiter
M9	Stationsleiter	M9	Brigadefeldwebel	M9	Geschaderleiter
	<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>
O0	Subaltern 0	O0	Subaltern 0	O0	Subaltern 0
O1	Fähnrich 1	O1	Leutnant 1	O1	Pilotoffizier 1
O2	Unterleutnant 1	O2	Oberleutnant 1	O2	Flugoffizier 1
O3	Leutnant 2	O3	Hauptmann 2	O3	Schwarmführer 2
O4	Korvettenkapitän 3	O4	Major 3	O4	Staffelführer 3
O5	Fregattenkapitän 4	O5	Oberstleutnant 4	O5	Gruppenführer 4
O6	Kapitän 5	O6	Oberst 5	O6	Geschwaderführer 5
O7	Kommodore 6	O7	Brigadegeneral 6	O7	Luftkommodore 6
O8	Konteradmiral 6	O8	Generalmajor 6	O8	Vizeluftmarschall 6
O9	Vizeadmiral 6	O9	Generalleutnant 6	O9	Luftmarschall 6
O10	Admiral 6	O10	General 6	O10	Oberluftmarschall 6

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Maate, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 Volloffiziere und Rang O7 bis O10 Offiziere im Admiralsrang.

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Unteroffiziere, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 Volloffiziere und Rang O7 bis O10 Offiziere im Generalsrang.

Anmerkungen: Rang M1 bis M4 sind Flieger, Rang M5 bis M9 sind Flugfeldwebel. Rang O1 bis O3 sind Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 sind Volloffiziere, Rang O7 bis O10 sind Offiziere im Luftrang.

SCHWERTWELTEN

Rang- abkürzung	<i>Raumflotte</i> Mannschaftsrank	Rang- abkürzung	<i>Heer & Raumgarde</i> Mannschaftsrank	Rang- abkürzung	<i>Luftwaffe</i> Mannschaftsrank
M1	Menig	M1	Menig	M1	Flysoldat
M2	Visekonstabel	M2	Visekorporal	M2	Visespezialist
M3	Konstabel	M3	Korporal	M3	Spezialist
M4	Visekvartermester	M4	Visesersjant	M4	Seniorspezialist
M5	Kvartermester	M5	Sersjant	M5	Flysersjant
M6	Skvadronmester	M6	Oversersjant	M6	Overflysersjant
M7	Flotiljemester	M7	Stabssersjant	M7	Stabsflysersjant
M8	Orlogsmester	M8	Kommandersersjant	M8	Kommanderflysersjant
M9	Flaggmester	M9	Sersjantmajor	M9	Flysersjantmajor
	<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>
O1	Fenrik 1	O1	Løytnant 1	O1	Løytnant 1
O2	Løytnant 1	O2	Overløytnant 1	O2	Overløytnant 1
O3	Kapteinløytnant 2	O3	Kaptein 2	O3	Kaptein 2
O4	Orlogskaptein 3	O4	Major 3	O4	Major 3
O5	Kommandørkaptein 4	O5	Oberstløytnant 4	O5	Oberstløytnant 4
O6	Kommandør 5	O6	Oberst 5	O6	Oberst 5
O7	Flaggkommandør 5	O7	Brigader 5	O7	Brigader 5
O8	Kontreadmiral 6	O8	Generalmajor 6	O8	Generalmajor 6
O9	Viseadmiral 6	O9	Generalløytnant 6	O9	Generalløytnant 6
O10	Admiral 6	O10	General 6	O10	General 6

Anmerkung: Rang M1 bis M3 sind Mannschaftsränge, M4 bis M9 sind Maate, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O7 Volloffiziere und Rang O8 bis O10 Offiziere im Admiralsrang.

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Unteroffiziere, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O7 Volloffiziere und Rang O8 bis O10 Offiziere im Generalsrang.

Anmerkungen: Rang M1 bis M4 sind Flieger, Rang M5 bis M9 sind Flugfeldwebel. Rang O1 bis O3 sind Junioroffiziere, Rang O4 bis O7 sind Volloffiziere, Rang O8 bis O10 sind Offiziere im Luftrang.

SOLOMANI-KONFÖDERATION

<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Raumflotte Mannschaftsrang</i>	<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Heer & Raumgarde Mannschaftsrang</i>	<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Luftwaffe Mannschaftsrang</i>
M1	Sternerrekrut	M1	Rekrut	M1	Fliegerrekrut
M2	Stern	M2	Gefreiter	M2	Flieger
M3	Oberstern	M3	Gefreiter Erster Klasse	M3	Flieger Erster Klasse
M4	Stern Erster Klasse	M4	Korporal	M4	Seniorflieger
M5	Untermaat	M5	Feldweibel	M5	Stabsfeldweibel
M6	Maat	M6	Stabsfeldweibel	M6	Technikfeldweibel
M7	Obermaat	M7	Feldweibel Erster Klasse	M7	Meisterfeldweibel
M8	Seniorobermaat	M8	Meisterfeldweibel	M8	Seniormeisterfeldweibel
M9	Hauptobermaat	M9	Hauptfeldweibel	M9	Hauptmeisterfeldweibel
	<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>
O1	Fähnrich 1	O1	Zweiter Leutnant 1	O1	Zweiter Leutnant 1
O2	Juniorleutnant 1	O2	Erster Leutnant 1	O2	Erster Leutnant 1
O3	Leutnant 2	O3	Kapitän 2	O3	Kapitän 2
O4	Kommandantleutnant 3	O4	Major 3	O4	Major 3
O5	Kommandant 4	O5	Oberstleutnant 4	O5	Oberstleutnant 4
O6	Kapitän 5	O6	Oberst 5	O6	Oberst 5
O7	Kommodore 6	O7	Brigadier 5	O7	Brigadier 6
O8	Konteradmiral 6	O8	Generalmajor 6	O8	Generalmajor 6
O9	Vizeadmiral 6	O9	Generalleutnant 6	O9	Generalleutnant 6
O10	Admiral 6	O10	General 6	O10	General 6
O11	Flottenadmiral 6	O11	Armeegeneral 6		
O12	Admiral der Raumflotte 6				

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Maate, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O7 Volloffiziere und Rang O8 bis O12 Offiziere im Admiralsrang.

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Unteroffiziere, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O7 Volloffiziere und Rang O8 bis O11 Offiziere im Generalsrang.

Anmerkungen: Rang M1 bis M4 sind Flieger, Rang M5 bis M9 sind Flugfeldweibel. Rang O1 bis O3 sind Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 sind Volloffiziere, Rang O7 bis O10 sind Offiziere im Luftrang.

ZHODANI-KONSULAT

<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Raumflotte Mannschaftsrang</i>	<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Heer & Raumgarde Mannschaftsrang</i>	<i>Rang- abkürzung</i>	<i>Luftwaffe Mannschaftsrang</i>
M1	Raumrekrut	M1	Rekrut	M1	Fliegerrekrut
M2	Raumlehrling	M2	Soldat	M2	Fliegerlehrling
M3	Raummatrose	M3	Gefolgsmann	M3	Flieger
M4	Erfahrener Raummatrose	M4	Anführer von Fünf	M4	Erfahrener Flieger
M5	Sektionsleiter	M5	Anführer von Zehn	M5	Sektionsleiter
M6	Abteilungsleiter	M6	Anführer von Zwanzig	M6	Schwarmleiter
M7	Deckleiter	M7	Anführer von Fünfzig	M7	Staffelleiter
M8	Mannschaftsleiter	M8	Anführer von Einhundert	M8	Gruppenleiter
M9	Stationsleiter	M9	Anführer von Eintausend	M9	Geschaderleiter
	<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>		<i>Offiziersrang</i>
O0	Offiziersanwärter 0	O0	Offiziersanwärter 0	O0	Offiziersanwärter 0
O1	Offizierslehrling 1	O1	Offizier von Zwanzig 1	O1	Pilotoffizier 1
O2	Wachoffizier 1	O2	Offizier von Fünfzig 1	O2	Flugoffizier 1
O3	Deckoffizier 2	O3	Offizier von Einhundert 2	O3	Schwarmoffizier 2
O4	Zerstöreroffizier 3	O4	Offiziersberater 3	O4	Offiziersberater 3
O5	Kreuzeroffizier 4	O5	Offizier von Fünfhundert 4	O5	Staffelloffizier 4
O6	Schalchschiffoffizier 5	O6	Offizier von Eintausend 5	O6	Gruppenoffizier 5
O7	Geschwaderoffizier 6	O7	Offizier von Zweitausend 5	O7	Geschwaderoffizier 6
O8	Flottenoffizier 3. Ranges 6	O8	Offizier von Fünftausend 6	O8	Divisionsoffizier 6
O9	Flottenoffizier 2. Ranges 6	O9	Offizier von Zehntausend 6	O9	Luftflottenoffizier 6
O10	Flottenoffizier 1. Ranges 6	O10	Offizier von Millionen 6	O10	Luftoffizier 6
O11	Sektoroffizier 6				
O12	Konsulatsoffier 6				

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Maate, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 Volloffiziere und Rang O7 bis O12 Offiziere im Admiralsrang.

Anmerkung: Rang M1 und M2 sind Mannschaftsränge, M3 bis M9 sind Unteroffiziere, Rang O0 bis O3 Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 Volloffiziere und Rang O7 bis O10 Offiziere im Generalsrang.

Anmerkungen: Rang M1 bis M4 sind Flieger, Rang M5 bis M9 sind Flugfeldweibel. Rang O1 bis O3 sind Junioroffiziere, Rang O4 bis O6 sind Volloffiziere, Rang O7 bis O10 sind Offiziere im Luftrang.

Alterung

ALTERNATIVE ALTERUNGSTABELLE

Menschen, Bwap, Vargr: Startalter: 18 Jahre

Dienstperioden	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+
Alter	34	38	42	46	50	54	58	62	66	70	74	78	82+

Aslan (Imperial): Startalter: 18 Jahre

Dienstperioden	7 ³ / ₄	8 ¹ / ₄	8 ³ / ₄	9	9 ¹ / ₂	10	10 ¹ / ₂	11	11 ¹ / ₄	11 ³ / ₄	12 ¹ / ₄	12 ¹ / ₂ +
Alter	49	51	53	54	56	58	60	62	63	65	67	68+

Aslan (Hierat): Startalter: 20 Aslan-Jahre (≈ 18 Jahre)

Dienstperioden	6	6 ¹ / ₃	6 ² / ₃	7	7 ¹ / ₃	6 ² / ₃	8	8 ¹ / ₃	8 ² / ₃	9	9 ¹ / ₃	9 ² / ₃ +
Alter	56	58	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78+

Droyne: Startalter: 16 Jahre

Dienstperioden	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
Alter	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68+

K'kree: Startalter: 20 K'kree-Jahre (≈ 24 Jahre)

Dienstperioden	-	5	6	7	8	9	10	11	12+
Alter	-	50	56	62	68	74	80	86	92+

Schwärmer: Startalter: 12 Jahre

Dienstperioden	-	-	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
Alter	-	-	36	40	44	48	52	56	60	64	68+

Stärke	-1 (5+)	-1 (6+)	-1 (7+)	-1 (8+)	-2 (9+)
Geschicklichkeit	-1 (5+)	-1 (6+)	-1 (7+)	-1 (8+)	-2 (9+)
Ausdauer	-1 (5+)	-1 (6+)	-1 (7+)	-1 (8+)	-2 (9+)
Intelligenz	durch diese Altersstufen nicht beeinflusst				-1 (9+)
Bildung oder Gespür	durch Alter nicht beeinflusst				
Sozialstatus oder Sozialstufe oder Partei ansehen oder Prestige oder Kaste	durch Alter nicht beeinflusst				
Psi-Stärke	durch Alter nicht beeinflusst				

ALTERNATIVE ALTERUNGSREGELN

Traveller hatte über die Editionen schon die verschiedensten Regeln, um die Alterung der Charaktere zu simulieren. Die folgenden Regeln basieren auf denen aus *Traveller*⁵, enthalten aber auch eigene Ideen.

Die Rasse eines Charakters bestimmt, ab welchem Alter und in welchen Abstand Alterungswürfe auf körperliche und geistige Charakteristika durchgeführt werden müssen. Für jedes betroffene Charakteristikum wird einmal gewürfelt. Scheitert der Wurf, sinkt das jeweilige Charakteristikum um die angegebene Punktzahl. Scheitert der Alterungswurf um mehr als fünf Punkte, verliert man einen zusätzlichen Punkt. Der jeweils notwendige Mindestwurf ist der Alterungstabelle zu entnehmen.

Sinkt durch einen gescheiterten Alterungswurf ein Charakteristikum auf 0, wird es auf 1 zurückgesetzt. Sinken zwei Charakteristika auf 0, ist der Charakter schwer erkrankt. Nach zwei Wochen Erholung werden die Charakteristika wieder auf 1 zurückgesetzt. Sinken drei Charakteristika auf 0, ist der Charakter ernsthaft erkrankt. Nach vier Monaten Erholung werden die Charakteristika wieder auf 1 zurückgesetzt. Sinken drei Charakteristika ein weiteres Mal auf 0 oder sinken sogar vier Charakteristika auf 0, stirbt der Charakter an Altersschwäche.

Unterschiedliche Rassen haben unterschiedliche WM auf den

Alterungswurf. Die jeweiligen WM kann man der folgenden Tabelle entnehmen:

Rasse	Alterungs-WM
Aslan (Imp./Hierat)	Abhängig von Alter und Charakteristikum
49-52 / 56-59	WM -1 (Stä, Gesch), WM +1 (Ausd)
53-54 / 60-62	WM -2 (Gesch)
55-57 / 63-65	WM +1 (Stä, Ausd), WM -1 (Gesch)
58-61 / 66-69	WM -1 (Gesch)
62+ / 70+	WM -1 (Stä, Gesch, Ausd)
Bwap	WM +0
Darrianer	WM +1
Droyne	Abhängig von Alter und Charakteristikum
20-31	WM -1 (Stä, Gesch)
32-51	WM +1
52+	WM +2 (Stä, Gesch, Ausd)
Imperialer Mensch	WM +0
K'kree	WM -1 (Stä, Gesch, Ausd)
Schwärmer	Abhängig von Alter und Charakteristikum
36-51	WM -1
52+	WM +1 (Gesch, Ausd)
Solomani	WM +0
Vargr	WM +1
Vilani	Von der Blutlinie abhängig (s.o.)
Zhodani	WM +1

Anagathika

Wie in *Traveller* S.72 und S.148 (bzw. *Die Regeln* S. 76 und S.152) beschrieben vermeidet ein Benutzer von Anagathika bei regelmäßiger monatlicher Einnahme alle Alterungswürfe. Anagathika sind aber selten und teuer. Will ein Charakter Anagathika verwenden, muss er auf eine mögliche Geldabfindung verzichten. Um genug Anagathika für eine Dienstperiode zu finden, muss ihm mit 2W ein Wurf 10+ gelingen, für den folgende WM gelten: WM +3 für Heimatwelt mit Raumhafen A, WM +2 für Heimatwelt mit Raumhafen B, WM +1 für Heimatwelt mit Raumhafen C, WM +1 für Heimatwelt mit Techgrad Früh-Stellar, WM +2 für Heimatwelt mit Techgrad Stellar, WM +3 für Heimatwelt mit Techgrad Hoch-Stellar.

Die Anwendung von Anagathika ist aber nicht ohne Risiken. Solange man Anagathika verwendet, erhält jeder Überlebenswurf einen WM -1. Setzt man die Einnahme von Anagathika aus, setzt der normale Alterungsprozess wieder ein. Durch den Entzug erleidet der Charakter einen Alterungsschock und muss sofort die für sein scheinbares Alter notwendigen Alterungswürfe machen.

PROTO-ANAGATHIKA

Eine billigere und häufigere Alternative sind sogenannte *Proto-Anagathika*, die die Alterung nicht aufhalten, sondern bei regelmäßiger monatlicher Einnahme die Folgen der Alterung abschwächen. Dafür muss mit der regelmäßigen Einnahme mindestens eine Alterungsperiode vor dem Alterungswurf, für den sie wirken sollen, begonnen werden. Es gibt verschiedene Varianten mit unterschiedlicher Wirkung:

Proto-Anagathika-9 reduzieren die Senkung eines Charakteristikums bei einem gescheiterten Alterungswurf auf höchstens einen Punkt pro Charakteristikum und sind daher nur dann nützlich, wenn der mögliche Verlust zwei (oder mehr) Punkte betragen könnte. Eine monatliche Dosis kostet Cr2.000 und ist ab Techgrad 9 erhältlich.

Proto-Anagathika-11 liefern einen WM +1 auf alle Alterungswürfe. Eine monatliche Dosis kostet Cr5.000 und ist ab Techgrad 11 erhältlich.

Proto-Anagathika-13 lassen einen Alterungswurf automatisch erfolgreich sein und liefern einen WM +1 auf die verbliebenen Alterungswürfe. Eine monatliche Dosis kostet Cr10.000 und ist ab Techgrad 13 erhältlich.

Proto-Anagathika-14 lassen zwei Alterungswürfe automatisch erfolgreich sein und liefern einen WM +1 auf die verbliebenen Alterungswürfe. Eine monatliche Dosis kostet Cr15.000 und ist ab Techgrad 14 erhältlich.

Will ein Charakter Proto-Anagathika verwenden, muss er einem WM von -1 bei allen Geldabfindung hinnehmen. Um genug Proto-Anagathika für eine Dienstperiode zu finden, muss ihm ein Erhältlichkeitswurf gelingen, für den die gleichen WM gelten, wie für das Finden von Anagathika.

Drogenart	Preis	TG	Erhältlichkeit	Wirkung
Proto-Anagathika-14	15.000	14	10+	siehe Text
Proto-Anagathika-13	10.000	13	9+	siehe Text
Proto-Anagathika-11	5.000	11	8+	siehe Text
Proto-Anagathika-9	2.000	9	7+	siehe Text

Damit die Proto-Anagathika überhaupt wirken können, muss mit ihrer Einnahme mindestens zwölf Monate vor dem ersten Alterungswurf, für den sie wirken sollen, begonnen werden. Sowohl eine Absetzung als auch ein Wechsel zu einem Proto-Anagathika eines niedrigeren Techgrads führt auch zu einem Alterungsschock.

PROLONG-THERAPIE

Eine alternative zu den Anagathika ist die aus der von David Weber geschriebenen *Honor Harrington*-Reihe bekannte Prolong-Therapie, die die Alterung ihres Empfängers verlangsamt.

Eine Prolong-Therapie dauert einen Monat und kostet Cr500.000. Sie ist bei einem Wurf von 6+ mit der Medizinfertigkeit des behandelnden Arztes als WM erfolgreich. Sie kann nicht wiederholt werden.

Die *Prolong-Therapie der ersten Generation* ist ab Techgrad 14 erhältlich. Bei einer erfolgreichen Therapie altert der Empfänger alle zwei Jahre um ein Jahr und erhält zu dem noch WM +1 auf alle Alterungswürfe. Bei Charakteren älter als 30 scheitert die Therapie automatisch. Die verlangsamte Alterung setzt frühestens mit 18 ein.

Die *Prolong-Therapie der zweiten Generation* ist ab Techgrad 15 erhältlich. Bei einer erfolgreichen Therapie altert der Empfänger alle drei Jahre um ein Jahr und erhält zu dem noch WM +2 auf alle Alterungswürfe. Bei Charakteren älter als 22 scheitert die Therapie automatisch. Die verlangsamte Alterung setzt frühestens mit 14 ein.

Die *Prolong-Therapie der dritten Generation* ist eigentlich zwar erst ab Techgrad 16 erhältlich, taucht aber schon auf einigen medizinisch hochentwickelten Techgrad-15-Welten auf. Bei einer erfolgreichen Therapie altert der Empfänger alle vier Jahre um ein Jahr und erhält zu dem noch WM +3 auf alle Alterungswürfe. Bei Charakteren älter als 14 scheitert die Therapie automatisch. Die verlangsamte Alterung setzt frühestens mit 14 ein.

Zusätzliche Kampfregeln

FEUERSTÖSSE

In den Grundregeln

Ein *langer Feuerstoß* verbraucht zehn oder mehr Schuss und gestattet drei Angriffswürfe gegen das Hauptziel und je einen mit WM -3 gegen bis zu vier Nebenziele.

Ein *kurzer Feuerstoß* verbraucht mindestens vier Schuss, gestattet aber nur zwei Angriffswürfe gegen das Hauptziel und je einen mit WM -3 gegen bis zu zwei Nebenziele.

Sollte *Schrot- oder Flechette-Munition* verwendet werden, gestattet jeder Angriffswurf auf das Hauptziel je einen Angriffswurf auf bis zu drei weitere Ziele und jeder Angriffswurf auf ein Nebenziel je einen Angriffswurf mit WM -3 auf bis zu drei weitere Ziele. Die weiteren Ziele werden vom SL bestimmt.

Ein Beispiel: Eine Raumgardistin gibt mit einem mit Flechette-Munition geladenen Automatikgewehr einen kurzen Feuerstoß auf eine Gruppe von mehreren Gegnern ab. Aus dieser Gruppe bestimmt sie ein Haupt- und zwei Nebenziele. Jeder Angriff auf das Hauptziel und die Angriffe auf die beiden Nebenziele treffen jeweils auch drei weitere Ziele. Bei den Angriffen auf das Hauptziel können sowohl beide Nebenziele aus jeder andere Gegner der Gruppe getroffen werde, bei den Angriffen auf die Nebenziele, das Hauptziel, das jeweils andere Nebenziel und jeder andere Gegner. Der SL bestimmt, dass bei den Schüssen auf das Hauptziel auch drei der nicht angezielten Gegner angegriffen werden, bei den Angriffen auf die Nebenziele auch das jeweils andere Nebenziel und zwei weitere Gegner.

In den erweiterten Kampfregeln

Bei einem Feuerstoß kann man mehrere nebeneinanderstehende Ziele angreifen, drei bei einem langen und zwei bei einem kurzen Feuerstoß. Befindet sich eines der Ziele hinter einem anderen Ziel, befindet sich dieses in Deckung.

GRUPPENTREFFER

In den Grundregeln

Die Regeln sind in denen zu Feuerstößen (s.o.) enthalten.

In den erweiterten Kampfregeln

Für Splitter-, Schrot- und Flechette-Munition gelten die normalen Regeln für Begleitschäden (*Traveller II* S.39 bzw. *Die Regeln* S.195 bzw. *Action Pack* S.9), aber mit leichten Unterschieden. Zum einen bestimmt die Sichtlinie zum Schützen, ob ein

Neue Waffen

PRIMITIVE FEUERWAFFEN

Primitive Feuerwaffen haben keine Magazine, sondern müssen nach jedem Schuss neu geladen werden. Bei Vorderladern werden dazu Schwarzpulver und eine Bleikugel von vorne in den Lauf eingeführt und mit einem Ladestock festgestampft. Bei Zündnadelwaffe wird eine einzelne Patrone in die offene Patronenlager gesteckt.

Arkebuse: Sehr frühe einschüssige Feuerwaffe. Benötigt zwei Hände und eine zusätzliche Auflage. Wird ausgelöst, in dem man von Hand eine glimmende Lunte an die Zündpfanne führt. Es gibt auch doppelläufige Varianten. Benötigt Fertigkeit *Vorderlader*.

Charakter Begleitschaden erleiden kann. Zum anderen müssen sich alle Ziele im gleichen 45°-Bereich aufhalten. Daher kann es durch aus passieren, dass Charaktere in Quadraten neben dem Ziel kein Begleitschaden erleiden können. Charaktere in den Quadraten hinter dem Ziel halbieren den Durchschlagsfaktor ein weiteres Mal.

Anders als in den Regeln vorgesehen, sollte eine Durchschlagsfaktor von 0 auch bei Begleitschäden berücksichtigt werden. Ein halbiertes Durchschlagsfaktor von 0 bedeutet ein WM von -4 auf der Schadenstabelle. Jede weitere Halbierung bedeutet, dass dieser WM verdoppelt wird.

Ein Beispiel: Ein Schrotflinte hat auf effektiver Entfernung gegen das eigentliche Ziel einen Durchschlagsfaktor von 3, gegen alle anderen Charaktere in diesem Quadrat einen von 1 und in den Quadraten neben und vor dem Ziel 0. Charaktere hinter dem Ziel und in zwei Quadraten Entfernung vor und neben dem Ziel erhalten WM -4 auf den Schadenswurf, in zwei Quadraten Entfernung hinter dem Ziel sogar WM -8.

VORDERLADER

Das Laden einer Vorderladerwaffe mit Pulver und einer Kugel dauert immer zwei volle Runden, in denen man sich nicht bewegen kann und, außer bei Pistolen, auch aufrecht stehen muss.

Vorderladerwaffen sind anfällig für Fehlfunktionen. Beim Laden wird jede Runde bei einem Wurf von 5+ mit halber Erfahrung (abgerundet) in Vorderlader als WM eine Fehlfunktion vermieden. Ein Scheitern bedeutet, dass das Laden eine Runde länger dauert. Ein Angriffswurf von genau 2 führt immer zu einem Fehlschuss, die ebenfalls das Nachladen um eine Runde verlängert.

Vorderlader sind in feuchter Umgebung unbrauchbar, da das verwendete Schießpulver im feuchten Zustand nicht reagiert.

DOPPELLÄUFIGE WAFFEN

Wenn eine Schusswaffe zwei Läufe hat, ist es bei einigen Waffen möglich beide Läufe gleichzeitig auszulösen. Dies gilt als kurzer Feuerstoß, der nur gegen das Hauptziel gerichtet ist. Es werden keine Angriffe gegen Nebenziele durchgeführt, außer die verwendete Munition oder Waffe verursacht Gruppentreffer.

Das Auslösen beider Läufe einer doppelläufigen Waffe benötigt immer zwei Schuss Munition. Bei Waffen mit Magazin, führt dies zu dem zur Überhitzung der Waffe, wodurch der Schütze für eine jede weitere Runde dieser Art von Doppelfeuer einen WM -2 auf den Angriffswurf mit dieser Waffe erhält. Bei einer 12+ mit dem gleichen WM kommt es beim Abfeuern einer überhitzten Waffe zu einer Fehlfunktion, die diese bis zu einer Reparatur stilllegt. Jede Runde, in der sie nicht abgefeuert wird, reduziert den WM um 1.

Muskete: Weiterentwicklung der Arkebuse. Verschiedene Varianten mit unterschiedlichen Schließern (Lunt-, Rad-, Schnapp- und Steinschloss) erhältlich. Benötigt Fertigkeit *Vorderlader*.

Vorderladerpistole: Einhändige Variante der Muskete. Benutzt die gleiche Munition wie die Muskete. Es gibt auch doppelläufige Varianten. Benötigt Fertigkeit *Vorderlader*.

Zündnadelgewehr: Einschüssiger Vorläufer des Gewehrs. Verwendet Papierpatronen. Gilt als Gewehr.

Zündnadelkarabiner: Einschüssiger Vorläufer des Karabiners. Verwendet Papierpatronen. Gilt als Karabiner.

IMPULSLASERWAFFEN

Ab Techgrad 11 werden Impulslaserwaffen nicht mehr hergestellt, da jetzt alle Laserwaffen einen Impulsfeuermodus besitzen. Im Impulsfeuermodus werden Laserwaffen wie Impulslaserwaffen behandelt.

Impulslasergewehr: Rein vollautomatische Variante des Lasergewehrs. Benötigt Energiatornister eines Lasergewehrs. Energie reicht nur für insgesamt 20 kurze oder 10 lange Feuerstöße. Benötigt Fertigkeit *Laserwaffen*.

Impulslaserkarabiner: Rein vollautomatische Variante des Laserkarabiners. Benötigt Energiatornister eines Laserkarabiners. Energie reicht nur für insgesamt 10 kurze oder 5 lange Feuerstöße. Benötigt Fertigkeit *Laserwaffen*.

Impulslaserpistole: Rein vollautomatische Variante der Laserpistole. Benötigt Energiatornister einer Laserpistole oder eines

Laserkarabiners. Energie reicht nur für insgesamt 5 bzw. 10 kurze Feuerstöße. Benötigt Fertigkeit *Laserwaffen*.

WEITERE WAFFEN

Automatikschrotflinte: Vollautomatische Variante der Schrotflinte. Hat ein größeres Magazin und kann auch einen Munitionsgurt mit 100 Patronen (Cr120, 7500g) verwenden. Benötigt Fertigkeit *Automatikwaffen*.

Doppelläufige Schrotflinte: Variante der Schrotflinte mit zwei Läufen. Benötigt Fertigkeit *Schrotflinte*.

Gausspistole: Einhändige Variante des Gaussgewehrs. Benötigt Fertigkeit *Handwaffen* oder *Pistolen*.

Laserpistole: Einhändige Laserwaffe mit eigenem Energiatornister. Kann auch den Energiatornister eines Laserkarabiners verwenden. Benötigt Fertigkeit *Laserwaffen*.

WAFFENTAFELN

Waffe	Grundgewicht	Munitions- gewicht	Schuss pro Magazin	Gesamt- länge	Grund- preis	Erforderliche			Vorteilhafte			Effektive Maximal- reichweite	TG
						Munitions- preis	Geschickl. Stufe	WM	Geschickl. Stufe	WM			
primitive Feuerwaffen													
Arkebuse	5000	30	1	1200	50	1	8	-3	11	+1	Mittel	2	
Muskete	4000	30	1	1500	60	1	5	-1	9	+1	Weit	3	
Vorderladerpistole	1500	20	1	600	40	1	7	-3	11	+1	Mittel	3	
Zündnadelgewehr	4000	20	1	1100	100	1	6	-2	8	+1	Sehr Weit	4	
Zündnadelkarabiner	3000	10	1	800	75	1	5	-1	9	+1	Sehr Weit	4	
Impulslaserwaffen													
Impulslasergewehr	7000	–	–	1000	4500	–	8	-3	12	+2	Sehr Weit	9	
Impulslaserkarabiner	6000	–	–	800	3500	–	7	-3	11	+2	Sehr Weit	8	
Impulslaserpistole	1000	–	–	350	3000	–	9	-3	11	+2	Weit	9	
weitere Waffen													
Automatikschrotflinte	4000	1500	20	1200	500	20	5	-1	11	+2	Weit	7	
Munitionsgurt	–	7500	100	–	–	120	–	–	–	–	–	7	
Doppell. Schrotflinte	3200	150	2	960	100	2	4	-1	9	+1	Weit	4	
Gausspistole	750	200	30	200	1000	15	7	-2	10	+1	Weit	13	
Laserpistole	750	–	–	350	2000	–	8	-3	10	+2	Weit	9	
LP Energiatorn.	500	–	25	–	750	100	–	–	–	–	–	9	

Waffe des Angreifers	Schutzkleidung des Verteidigers							Entfernung					
	Nichts	Leder	Masch	Tuch	Refl	Schm	Gef	S.Kurz	Kurz	Mittel	Weit	S.Weit	VP
primitive Feuerwaffen													
Arkebuse	+2	+2	0	-4	+1	0	-6	-4	+0	-6	nein	nein	3W
Muskete	+3	+3	0	-4	+1	0	-6	-4	+1	-2	-6	nein	3W
Vorderladerpistole	+2	+2	-1	-4	0	-2	-6	+2	+0	-6	nein	nein	3W
Impulslaserwaffen													
Impulslasergewehr	+6	+6	+4	+4	-8	-7	-6	-5	+1	+1	+1	0	5W
Impulslaserkarabiner	+5	+5	+3	+3	-8	-7	-6	-3	0	0	0	-1	4W
Impulslaserpistole	+5	+5	+3	+3	-8	-7	-6	0	+1	-2	-3	nein	4W
weitere Waffen													
Automatikschrotflinte	+5/+6	+5/+6	-1/0	-3/-2	+5/+6	+2/+3	-5/-4	-8/-8	+1/+1	+3/+4	-6/-5	nein	4W
Gausspistole	+2/+5	+2/+5	+1/+4	+1/+3	+3/+6	+3/+6	-2/0	+1/+1	+2/+2	-2/+0	-5/-3	nein	4W
Laserpistole	+2	+2	+1	+1	-8	-7	-6	+1	+2	-1	-2	nein	4W

Waffe	Munition	Entfernung		
		effektiv (8+)	weit (10+)	extrem (12+)
primitive Feuerwaffen				
Arkebuse	1	6 (1)	12 (0)	20 (0)
Muskete	1	50 (2)	100 (1)	150 (0)
Vorderladerpistole	1	6 (1)	12 (0)	20 (0)
Impulslaserwaffen				
* Impulslasergewehr	(5/10)	600 (6) +3	1200 (3) +2	–
Impulslaserkarabiner	(5/10)	120 (5) +3	240 (3) +2	1000 (1) +1
Impulslaserpistole	(5)	20 (4) +4	40 (2) +3	250 (1) +1
weitere Waffen				
Automatikschrotflinte	20 (4)	30 (3) +6	60 (0) +3	–
Gausspistole	30 (4)	12 (4) +2	24 (2) +1	50 (1) +0
Laserpistole		20 (4)	40 (2)	250 (1)

* zeigt ein elektronisches Zielfernrohr an.

Neue Schutzkleidung

BESCHREIBUNG

Druckanzug: Druckanzüge schützen zwar ihren Träger vor Vakuum oder ätzenden Atmosphären, sind aber weder weltraumtauglich noch in zersetzenden Atmosphären längere Zeit einsetzbar.

Kettenpanzer: Hierbei handelt es sich um einen relativ primitiven und schweren Vorläufer des Maschenpanzers, der gegen Schusswaffen nutzlos ist.

Plattenpanzer: Hierbei handelt es sich um eine Rüstung aus mehreren dem Körper seines Trägers angepassten Metallplatten. Trotz seines hohen Gewichts behindert er seinen Träger kaum.

Die meisten Plattenpanzer sind relativ schussfest. Ein Plattenpanzer wiegt gut 20 kg, behindert aber seinen Träger kaum, wenn er an diesen angepasst wurde. Ein speziell an seinen Träger angepasster Plattenpanzer wiegt effektiv aber nichts.

Schweres Leder: In diese Kategorie fallen sowohl Kleidung aus besonders robusten Ledersorten als auch rigide Lederrüstungen.

Schwerer Raumanzug: Hierbei handelt es sich um eine deutlich schwerere Version des Raumanzugs, die auch noch in Umgebungen funktioniert, in denen ein normaler Raumanzug versagt. Ein schwerer Raumanzug hält deutlich länger in einer zersetzenden Atmosphäre durch als ein normaler Raumanzug.

SCHUTZKLEIDUNGSTABELLE

Schutzkleidung	schützt wie ... (Grundregeln)	Schutzwert (erweitertes Kampfsystem)		Techgrad	kg	Preis
		Fernkampf	Nahkampf			
Schweres Leder	Leder-1	0	2	1	2	250
Kettenpanzer	Masch+1	1	3	2	10	500
Plattenpanzer	Masch-2	4	6	2	20	1.000
Druckanzug	Leder	1	1	10	–	1.000
Schwerer Raumanzug	Tuch-1	7	5	8	40	15.000

Alternative ÜL-Antriebe und Konverter

BESCHREIBUNG

Antimateriekonverter: Ein Antimateriekonverter bezieht seine Energie aus der gegenseitigen Vernichtung von Materie und Antimaterie. Ein Antimateriekonverter benötigt keine großen Treibstofftanks, muss aber dafür alle zwei Monate zu Preis von Cr5.000 pro Konvertertonne neu betankt werden.

Hyperraumantrieb: Ein Hyperraumantrieb öffnet ein Portal in den Hyperraum, durch den sich Raumschiffe unter Verwendung ihrer normalen Schubtriebwerke bewegen. Der Schub entspricht der scheinbaren Überlichtgeschwindigkeit in Parsek/Woche. Um den Hyperraum zu verlassen, benötigt man ein Portal in den Normalraum. Hyperraumantriebe benötigen keinen zusätzlichen Treibstoff.

Kernspaltungsreaktor: Kernspaltungsreaktoren sind nur halb so effizient wie klassische Fusionsreaktoren und sind dem entsprechend größer. Ein Kernspaltungsreaktor benötigt die doppelte Tonnage als ein konventioneller Konverter mit der gleichen Konverternummer, kostet dafür aber auch nur die Hälfte (was MCr0,75 pro Konvertertonne entspricht). Auch ist der Treibstoffverbrauch deutlich geringer. Statt auf vier Wochen bezieht sich der Treibstoffverbrauch eines Kernspaltungsreaktors auf zwei Jahre. Spaltbares Material kostet aber MCr1,0 pro Tonne.

Teleportantrieb: Ein Teleportantrieb ähnelt einem gewöhnlichen Sprung-Antrieb. Nur verbraucht er keinen Treibstoff, und der Sprung dauert auch keine Woche, sondern es vergeht keine messbare Zeit. Dafür können mehrere Teleportersprünge in kürzester Zeit den Antrieb ernsthaft beschädigen. Reichweiten von mehr als 6 Parsek sind erst mit TG 16+ möglich.

Warpantrieb: Bei einem Warpantrieb wird der Raum um

das Sternenschiff so verzerrt, dass dieses sich schneller als das Licht bewegt. Die Antriebsnummer entspricht der Überlichtgeschwindigkeit in Parsek/Woche. Der Treibstoffverbrauch eines Warpantriebs entspricht dem doppelten eines Konverters mit der gleichen Konverternummer. Warpnummern über 6 sind erst mit TG 16+ möglich. Besitzt das Raumschiff einen Antimateriekonverter, kann dieser den Warpantrieb auch mit Energie versorgen. In diesem Fall müssen die Kosten berechnet werden, als hätte das Raumschiff einem um die doppelte Warpnummer leistungsfähigeren Konverter.

TREIBSTOFFVERBRAUCH

Warpantrieb: 2% der Schiffsgröße in Tonnen pro Warpnummer in der Schiffskapazität. Diese Treibstoffmenge erlaubt einen vierwöchigen Flug mit maximaler Warpgeschwindigkeit.

Teleportantrieb: Benötigt keinen eigenen Treibstoff

Hyperraumantrieb: Benötigt keinen eigenen Treibstoff

Kernspaltungsreaktor: Eine Tonne pro produzierten Energiepunkt. Diese Treibstoffmenge gestattet einen zweijährigen Betrieb von Kernspaltungsreaktor und Schubtriebwerken.

Antimateriekonverter: Benötigt keine zusätzliche Tonnage.

HYPERRAUMANTRIEB

Der zur Installation benötigte Anteil an der Gesamtverdrängung des Raumschiffs entspricht 5% der maximalen Verdrängung, die das Hyperraumportal passieren kann.

Für die einfachen Raumschiffkonstruktionsregeln von TRAVELLER entnimmt man die Portalgröße folgender Tabelle:

	Hyperraumportalgröße																									
Stufe	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
Größe	200	400	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200	3400	3600	3800	4000	4200	4400	4600	4800	5000		

ÜL-Antriebe für Raumboote

Obwohl dies eigentlich vom Hintergrund (und damit von den Regeln) verboten ist, ist es ganz einfach entsprechende Raumboote zu konstruieren. Es gelten nämlich die gleichen Regeln wie bei Raumschiffen. Ein ÜL-fähiges Raumboot benötigt immer einen Bordcomputer, der fähig ist den weitmöglichsten Sprung des Raumboots zu berechnen. Außerdem sind Brücke und eine Kabine pro Besatzungsmitglied und Passagier zwingend notwendig. Nur bei Raumbooten mit einem Teleportantrieb oder einem Warpantrieb kann auf beides verzichtet werden.

Ein Beispiel: Eine 40t-langsame Pinasse (Traveller S.46 bzw. Die Regeln S.50) wird mit eine Sprung-1-Antrieb ausgestattet. Der Sprungantrieb benötigt 0,8t und kosten MCr3,2, der Treibstoff für einen Sprung 4t, der für den Sprung mindestens notwendige Modell/Obis-Computer (s.u.) 0,5t und MCr0,8. Dazu werden mindestens 2 Kabinen zu je 2t und MCr0,05 benötigt. Dies alles reduziert den noch vorhandenen Freiraum von 31,6t um 9,3t auf 22,3t und erhöht den Preis von MCr18 um MCr4,1 auf MCr22,1.

Sonstige Neue Schiffsausrüstung

COMPUTERMODELLE

Faktor	Modell	MCr	Verdrängung	Kapazität	Schiffsgröße	TG	EP
0	0	0,4	0,5	1/2	1	5	0
Z	0fib	0,6	1,0	1/2	1	5	0
Q	0bis	0,8	0,5	2/0	1	5	0

Die Computermodelle mit einem Faktor 0 werden häufig als Reserve-Computer eingesetzt. Ein Computer des Modells 0bis kann benutzt werden, um einen Sprung-1 durchzuführen.

SCHIFFSGESCHÜTZE

Graser: Gaser sind Laser, die mit Gamma-Strahlen arbeiten. Im wesentlichen arbeiten sie wie Impulslaser, sind erst ab Techgrad 10 erhältlich und kosten MCr1,5 pro Waffe. Ihr USP-Faktor ist der gleiche wie der von Impulslasern, sie erhalten aber erst ab Techgrad 15 einen Modifikator von +1.

In Raumgefechten erzeugen Graser einen normalen und 2 Strahlungstreffer, werden aber ansonsten wie Impulslaser behandelt.

In Raumflottengefechten erzeugen Graser Oberflächenexplosionen mit WM +2 und Strahlungsschäden und werden ebenfalls wie Impulslaser behandelt, nur dass der WM -2 auf der Schadenstabelle entfällt. Sandwerfer sind gegen Graser nutzlos. Im USP werden Graser als Lasergeschütze eingetragen. Das USP wird in diesem Fall mit dem Hinweis „Graser“ versehen.

Gausskanone: Gausskanonen sind die großen Brüder der Gauss-Schnellfeuergeschützen. Sie sind ab Techgrad 7 erhältlich. Eine Gausskanone kann in einen normalen Dreifach-Geschützturm eingebaut werden. Die Gausskanone kostet MCr1 pro Waffe. Ein Magazin fasst 30 Schuss und kostet MCr0,003.

In Raumgefechten erzeugen Gausskanonen einen normalen Treffer, haben aber WM -1 auf den Angriff und sind auf Entfernungen größer als 25 Bänder nutzlos, sie kann aber zur Raketen-

abwehr mit WM+2 eingesetzt werden. Jeder Einsatz einer Gausskanone verbraucht einen Schuss Munition.

In Raumflottengefechten werden Gausskanonen wie Strahlwaffen behandelt. Sie können nur auf kurze Entfernung eingesetzt werden. Werden sie gegen Raketen eingesetzt, erhalten diese WM -2 auf den Überwindungswurf. Gausskanonen können auch in Geschützbuhten installiert werden. Eine 50 t-Gausskanonenbuht kostet MCr16 und eine 100 t-Gausskanonenbuht MCr27 und haben den gleichen USP-Faktor wie eine Raketenbuht gleichen Techgrads. Im USP werden Gausskanonen als

Partikelbeschleuniger eingetragen. Das USP wird in diesem Fall mit dem Hinweis „Gausskanonen“ versehen.

Laserzentralgeschütze: Strahlaser kommen am häufigsten von Lasern als Zentralgeschütz zum Einsatz. Impulslaser als Zentralgeschütze sind zwar möglich aber selten, denn sie haben einen um zwei Stufen geringeren USP-Faktor. Dafür kosten sie aber auch nur die Hälfte. Graser als Zentralgeschütze folgen den gleichen Regeln wie Impulslaser, kosten aber das dreifache eines Impulslaser-Zentralgeschützes.

GESCHÜTZBUCHTWAFFEN

50 t-Geschützbuht

Geschützart	Techgrad									Energiepunkte	Kosten (MCr)
	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Impulslaser	–	–	–	7	7	7	8	8	8	15	8
Strahlaser	–	–	–	9	9	9	–	–	–	15	15

100 t-Geschützbuht

Geschützart	Techgrad									Energiepunkte	Kosten (MCr)
	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Impulslaser	7	7	7	7	8	8	8	9	9	30	14
Strahlaser	8	8	9	9	9	–	–	–	–	30	26
Plasmakanone	–	4	5	6	7	8	–	–	–	20	9
Fusionskanone	–	–	–	7	8	9	–	–	–	40	14

ZENTRALGESCHÜTZ

Strahlaser

USP-Faktor	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	P	Q	R	S	T
Tonnage	6000	5500	5000	4500	4000	3500	3000	2500	2000	5000	4500	4000	3500	3000	2500	4000	3500	3000
TG	7	8	9	10	11	12	13	14	15	10	11	12	13	14	15	13	14	15
Kosten	2400	2000	1600	1500	1000	800	600	400	200	2000	1300	1060	800	530	265	750	640	400
EP	500	500	500	500	600	600	600	650	650	700	700	700	800	800	800	850	850	850
Trefferwurf:	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sandwerfer	5	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	0	0	0
8	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1
9	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2

Auf den Trefferwurf anzuwendende WM: + relative Computergröße, + Zielmodifikator, – Beweglichkeit des Zielschiffs, -1 auf kurze Entfernung.

Auf den Überwindungswurf anzuwendende WM: + relative Computergröße.

Einfache Raumbootkonstruktionsregeln

Die folgenden Tabellen ermöglichen die Konstruktion von Raumbooten nach den gleichen Regeln wie die von Raumschiffen in den Grundregeln.

CHECKLISTE FÜR RAUMBOOTKONSTRUKTION

1. Rumpfgroße auswählen (mindestens 10t, maximal 100t).
2. Antriebsaggregat auswählen.
 - A. Sprungantrieb.
 - B. Schubtriebwerk.
 - C. Konverter.
3. Treibstofftank.
 - A. Treibstoffvorrat für Konverter und Schubtriebwerke.
 - B. Sprungtreibstoff. Formel: $0,1 \times M \times S_n$.
4. Brücke (optional).
5. Bordcomputer (optional, wenn Brücke vorhanden)
6. Einbauten (siehe Grundregeln).
 - A. Raumbootliegen.
 - B. Raumbootkabinen.
 - C. Bordwaffen (1t für Geschützkontrollen).
 - D. Bordfahrzeuge.
7. Frachtraum festlegen.
8. Besatzung auswählen.
9. Gesamttonnage und bisherige Kosten addieren.
10. Architektenkosten (1% der Gesamtkosten).
11. Endpreis und Bauzeit feststellen.

RÜMPFE

Tonnage	Hauptsektion	Maschinenraum	Rumpf		Brücke	
			Mcr	Bauzeit	Tonnage	Mcr
10	8,0	2	1	6	4	0,10
20	18,0	2	2	7	4	0,10
30	28,0	2	3	7	6	0,15
40	38,0	2	4	8	8	0,20
50	47,8	2,2	5	8	10	0,25
60	57,8	2,2	6	8	12	0,30
70	67,4	2,6	7	9	14	0,35
80	77,4	2,6	8	9	16	0,40
90	87,0	3,0	9	10	18	0,45
100	97,0	3,0	10	10	20	0,50

Die oben aufgeführten Rumpfgroßen sind alle stromlinienförmig. Zwischengroßen kann man ohne Probleme aus diesen Daten herleiten.

ANTRIEBSPOTENTIAL

Tonnen	Schubtriebwerk oder Konverter																									
	a	b	c	d	e	f	g	h	j	k	l	m	n	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
10	2	4	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
20	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
30	-	1	2	2	3	4	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
40	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
50	-	-	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	-	-	-	-	-	-	-	-	
60	-	-	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	-	-	-	-	-	
70	-	-	-	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	
80	-	-	-	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	
90	-	-	-	-	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
100	-	-	-	-	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	

Wie in den Grundregeln liefert ein Vergleich von Rumpftonnage und Antriebsbuchstabe die Kapazität eines bestimmten Aggregats in einem Rumpf einer bestimmten Größe an. Zwischengroßen richten sich nach dem nächstgrößeren Rumpf.

ANTRIEBSAGGREGATE

	Sprungtriebwerk		Schubtriebwerk		Konverter		Treibstoff
	Tonnage	Mcr	Tonnage	Mcr	Tonnage	Mcr	Tonnage
a	5,5	1	0,1	0,4	1,3	0,8	1,0
b	6,0	2	0,2	0,8	1,6	1,6	1,0
c	6,5	3	0,3	1,2	1,9	2,4	1,0
d	7,0	4	0,4	1,6	2,2	3,2	1,0
e	7,5	5	0,5	2,0	2,5	4,0	1,0
f	8,0	6	0,6	2,4	2,8	4,8	1,2
g	8,5	7	0,7	2,8	3,1	5,6	1,4
h	9,0	8	0,8	3,2	3,4	6,4	1,6
j	9,5	9	0,9	3,6	3,7	7,2	1,8
k	10,0	10	1,0	4,0	4,0	8,0	2,0
l	10,5	11	1,2	4,4	4,3	8,8	2,2
m	11,0	12	1,4	4,8	4,6	9,6	2,4
n	11,5	13	1,6	5,2	4,9	10,4	2,6
p	12,0	14	1,8	5,6	5,2	11,2	2,8
q	12,5	15	2,0	6,0	5,5	12,0	3,0
r	13,0	16	2,2	6,4	5,8	12,8	3,2
s	13,5	17	2,4	6,8	6,1	13,6	3,4
t	14,0	18	2,6	7,2	6,4	14,4	3,6
u	14,5	19	2,8	7,6	6,7	15,2	3,8
v	15,0	20	3,0	8,0	7,0	16,0	4,0
w	15,5	21	3,2	8,4	7,3	16,8	4,2
x	16,0	22	3,4	8,8	7,6	17,6	4,4
y	16,5	23	3,6	9,2	7,9	18,4	4,6
z	17,0	24	3,8	9,6	8,2	19,2	4,8

Wie auch den Grundregeln liefert diese Tabelle für jeden Antriebsbuchstaben den Preis in MCr und die benötigte Tonnage für Sprung-, Schubtriebwerke und Konverter. Zusätzlich wird auch noch der benötigte Treibstoff für Schubtriebwerke und Konverter angegeben. In der Regel reicht diese Menge für einen vierwöchigen Betrieb. Die Angaben für Sprungtriebwerke gelten nur für 100t-Rümpfe oder wenn man mit der Regelvariante *ÜL-Antriebe für Raumboote* spielt.

Anmerkung: Ein *k*-Aggregat entspricht einem *A*-Aggregat und ein *v*-Aggregat einem *B*-Aggregat bei Raumschiffen.

BRÜCKE UND BORDCOMPUTER

Raumboote benötigen entweder eine Brücke oder einen Bordcomputer, können aber auch beides haben. Raumboote ohne Brücke benötigen neben den Bordcomputer eine Raumbootliege für den Piloten. Die für eine Brücke benötigte Tonnage ist der Tabelle *Rümpfe* aufgelistet. Modell/2bis und kleiner können in jedes Raumboot eingebaut werden, alle größeren Computermodelle benötigen leistungsstärkere Konverter.

- Modell/3: *c*-Konverter mindestens notwendig.
- Modell/4: *k*-Konverter mindestens notwendig.
- Modell/5: *s*-Konverter mindestens notwendig.

BORDWAFFEN

Raumboote ohne Brücke können nur einen Typ von Bordwaffen mit sich führen, Raumboote mit Brücke können jedoch ihren einzelnen Geschützturm beliebig bestücken, vorausgesetzt, ihr Konverter erzeugt genug Energie. Kann höchstens ein Modell/2bis-Computer eingebaut werden, können nur Raketen und Sandwerfer eingebaut werden. Können größere Computer eingebaut werden, wird für jede Laserwaffe, die man einbauen will, die maximale Computergröße um eins reduziert.

STANDARDRAUMBOOTE

Barkasse: 20t. 1g, 1t Treibstoff. Brücke. 13,6t Freiraum.
Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr2,07; 6 Monate.

Beiboot: 30t. 6g, 1,8t Treibstoff. Brücke. 17,6t Freiraum.
Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr12,555; 6 Monate.

langsames Beiboot: 30t. 3g, 1t Treibstoff. Brücke. 20t
Freiraum. Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr8,235; 6 Monate.

Pinasse: 40t. 5g, 2t Treibstoff. Brücke. 25t Freiraum.
Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr14,58; 7 Monate.

langsame Pinasse: 40t. 2g, 1t Treibstoff. Brücke. 28,4t
Freiraum. Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr8,1; 7 Monate.

Modularkutter: 50t. 4g, 2t Treibstoff. Brücke. 30t Modul. 3t
Freiraum. Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr15,552; 7 Monate.

Raumfähre: 95t. 3G, 2,85t Treibstoff. Brücke. 65,65t
Freiraum. Stromlinienförmig. 2 Mann Besatzung.
MCr25,1775; 9 Monate.

Raumjäger: 10t. 6g, 1t Treibstoff. Modell/1. 5,3t Freiraum.
Stromlinienförmig. 1 Mann Besatzung.
MCr6,39; 5 Monate.

Erweiterungsregeln zur Weltenerschaffung

SIEBEN RAUMHAFENKLASSEN

In dieser Variante benutzen Raum- und Systemhäfen die gleiche Klassifizierung. Dadurch verändern sich die Tabellen zur Bestimmen der Qualität von Raum- und Systemhäfen und auch die UPP aller Welten mit Systemhäfen und aller Welten mit Raumhäfen der Klassen E und D. Die Raumhafentafel zeigt an, welchen Service (Werft, Reparatur, Treibstoff) die verschiedenen Raumhafenklassen anbieten, welche Basentypen (Raumflotten- oder Scoutdientsbasis) möglich ist und welchen Original-Klassifizierungen diese entsprechen. Der SL kann bei der Konvertierung die Klassifizierung um eine Stufe ändern, wenn er der Meinung ist, dass dies besser passen würde.

Zwei Beispiele: In dieser Regelvariante hätte Luna, der einzige Satellit Terras, auf dem nach dem normalen Regeln ein guter Systemhafen (F) existiert, einen D-Klasse-Raumhafen. Bei der Welt Mithril, die im Original einen E-Klasse-Raumhafen hat, entscheidet sich der SL für einen E-Klasse-Raumhafen, obwohl die Originalklassifizierung eher einem F-Klasse-Raumhafen entsprechen würde.

Die folgende Tabelle ersetzt die Raumhafenspalte der Systeminhalt-Tabelle (*Traveller* S.138 bzw. *Die Regeln* S.142 und *Traveller II* S.164 bzw. *Die Regeln* S.320), da eine Raumhafenklasse hinzugekommen ist.

Wurf	Raumhafen
2	A
3	A
4	A
5	B
6	B
7	C
8	C
9	D
10	E
11	F
12	X

Die folgende Tabelle ersetzt und erweitert die Systemhafentabelle (*Traveller II* S.168 bzw. *Die Regeln* S.323), da sich die Klassifizierungen geändert haben.

Wurf	Raumhafenklasse
0-	X Kein Raumhafen
1	X Kein Raumhafen
2	X Kein Raumhafen
3	F Befestigter Landeplatz
4	E Grenzhafen
5	E Grenzhafen
6	D Schlechter Raumhafen
7	C Durchschnittlicher Raumhafen
8	C Durchschnittlicher Raumhafen
WM:	+2 bei Bevölkerung 6+
	-2 bei Bevölkerung 1
	-3 bei Bevölkerung 0

ZUSÄTZLICHE REGIERUNGSFORMEN

Leider fehlt in *Classic Traveller* die Bedeutung der Regierungsformen E und F. Dies wird hier nachgeholt.

E Religiöse Autokratie: Herrschaft eines einzelnen religiösen Führers mit absoluter Macht über die Bürger.

F Totalitäre Oligarchie: Herrschaft einer allmächtigen Minderheit, die ihre vollständige Kontrolle mittels weitverbreiteter Nötigung und Unterdrückung aufrechterhält.

Beide Regierungsformen liefern einem WM von -2 auf den Techgrad.

ÜBERARBEITETE TECHGRADTAFEL

Diese Tabelle erweitert die Techgradtafeln (*Traveller* S.139 bzw. *Die Regeln* S.143 und *Traveller II* S.164 bzw. *Die Regeln* S.320).

Kennziffer	Raumhafen	Größe	Atm	Hyd	Bev	Reg
0		+2	+1	-	-	+1
1		+2	+1	-	+1	-
2		+1	+1	-	+1	-
3		+1	+1	-	+1	-
4		+1	-	-	+1	-
5		-	-	-	+1	+1
6		-	-	-	-	-
7		-	-	-	-	-
8		-	-	-	-	-
9		-	-	+1	+2	-
A	+6	-	+1	+2	+4	-
B	+4	-**	+1			-
C	-	-**	+1			-
D	-	-**	+1			-2
E	-	-**	+1			-2
F	-2*	-**	+1			-2
X	-4					

* nur in der Variante mit sieben Raumhafenklassen.

** nur in der Variante mit den zusätzlichen Weltengrößen.

ZUSÄTZLICHE WELTENGROSSEN

Um eine etwas realistischere Verteilung der Planetengrößen zu erhalten, wird die *Weltengröße* (aber nicht die Satellitengröße) mit 3W-3 ermittelt, wenn in dem System kein Gasriese existiert. Sollte bei der Bestimmung der *Atmosphäre* ein Wert von mehr als 15, wird dieser Wurf mit einem WM -4 wiederholt und der WM für die Weltengröße bei der Ermittlung des *Hydrographikprozentsatzes* ignoriert. Atmosphärenkennziffern über 15 und Hydrographikprozentsätze über 10 werden anschließend auf 15 bzw. 10 gesetzt.

Den Durchmesser von Welten mit einer Größe von 11 und mehr, erhält man durch eine Multiplikation mit 1000 für Meilen bzw. 1600 für Kilometer.

RAUMHAFENTAFEL

Klasse	Beschreibung	Werft	Reparatur	Treibstoff	Basis	entspricht ...
A	Erstklassiger Raumhafen	Sternenschiffe	Generalüberholung	raffiniert	FS	A
B	Guter Raumhafen	Raumschiffe	Generalüberholung	raffiniert	FS	B
C	Durchschnittlicher Raumhafen	-	Größere Reparaturen	unraffiniert	S	C
D	Schlechter Raumhafen	-	Kleinere Reparaturen	unraffiniert	S	D, F
E	Grenzhafen	-	Oberflächliche Reparaturen	unraffiniert	-	G
F	Befestigter Landeplatz	-	-	-	-	E, H
X	Kein Raumhafen	-	-	-	-	X, Y

BEVÖLKERUNGSFAKTOR

Da die Bevölkerungsziffer des UWP die Gesamtbevölkerung einer Welt als ganzzahlige Zehnerpotenz nur grob wiedergibt, wird der Bevölkerungsfaktor benötigt, um zu bestimmen, wie groß die Bevölkerung ist.

$$G = F \times 10^B$$

mit:

G = Gesamtbevölkerung

F = Bevölkerungsfaktor

B = Bevölkerungsziffer aus dem UWP

Den Bevölkerungsfaktor ermittelt man mit $2W-2$, wobei alle Ergebnisse von 0 bzw. 10 als 1 bzw. 9 gelesen werden.

BALKANISIERTE WELTEN UND SYSTEME

Balkanisierte Welten

Die Daten über balkanisierte Welten sind ziemlich spärlich. Aus dem UWP kann man nur entnehmen, dass eine Welt balkanisiert ist und dass auf ihr ein bestimmter Justizgrad existiert. Mehr leider nicht. Wenn man davon ausgeht, dass der Justizgrad der Welt dem Justizgrad der Nation entspricht, in der sich der Raumhafen befindet, ist es möglich deren Bevölkerung und Regierungsform zu ermitteln.

Als erstes ermittelt man die Regierungsform aus dem Justizgrad, in dem man 7 zum Justizgrad addiert und $2W$ davon subtrahiert (Regierung = Justizgrad + 7 - $2W$). Dabei muss man alle Würfe wiederholen, die entweder Regierungsziffern ergeben, die fünf Punkte über der Bevölkerungsziffer der Welt liegen, oder genau 7 sind.

Die Bevölkerung wird normal mit $2W-2$ ermittelt. Aber auch hier werden alle Ergebnisse wiederholt, die entweder über der Bevölkerungsziffer liegen oder sich um mehr als 5 Punkte von der Regierungsziffer unterscheiden. Den Bevölkerungsfaktor kann man normal ermitteln. Es muss aber kleiner sein, als der im UWP abgegebene, wenn die Bevölkerungsziffer der Nation mit der ganzen Welt identisch ist.

Für alle anderen Nationen kann man entweder die gleiche Methode anwenden, wobei man beim Justizgrad den Regeln für den untergeordneten Justizgrad folgt (siehe *Traveller II* S.168 bzw. *Die Regeln* S.323), oder man behandelt jede Nation wie eine eigene Welt und ermittelt Bevölkerung, Regierungsform und Justizgrad normal. Man muss aber auf jeden Fall die einzelnen Bevölkerungszahlen addieren und anpassen, dass man immer unter der Gesamtbevölkerungszahl bleibt. Unpassende Ergebnisse für die Bevölkerung müssen wiederholt werden.

Balkanisierte Systeme

Balkanisierung kann aber auch bedeuten, dass das ganze System aus unabhängigen Nationen besteht. Die Erschaffung eines balkanisierten Systemen ist einfach. Man geht einfach davon aus, dass keiner der Planeten im System einem der anderen untergeordnet ist, und verwendet die Regeln zur Bestimmung der Regierungsform und des Justizgrads der Hauptwelt. Die Häfen der anderen Welten sind in der Regel nur Systemhäfen (die Verwendung der Regelvariante *Sieben Raumhafenklassen* wird empfohlen). Der Techgrad entspricht im Normalfall dem Techgrad der Hauptwelt. Wenn aber der Techgrad der Hauptwelt außerhalb des Bereichs liegt, den die Techgradtafel für die jeweilige Welt liefert, wird der Techgrad der Welt auf den Wert gesetzt, der dem Techgrad der Hauptwelt am nächsten ist.