

Oger's Alternatives Charaktererschaffungssystem für MechKrieger II

Die folgenden Seiten enthalten ein auf dem Traveller – Prinzip aufgebautes Charaktererschaffungssystem für das MechKrieger II – Rollenspiel für Kampagnen während der Nachfolgekriege bis 3030. Zur Verwendung wird das Grundbuch benötigt; neu definierte oder aus anderen Quellen stammende Spielbegriffe (wie zum Beispiel dem MechWarrior Companion) werden später noch einmal erläutert.

Übersicht über die Charaktererschaffung: Gehe bei der Charaktererschaffung die folgenden Schritte durch:

1. Attribute Ermitteln
2. Charakteristika Berechnen
3. Herkunft & Stand Ermitteln
4. Nationalität und Sprachen
5. Hintergrundfertigkeiten Ermitteln
6. Anfangsalter Ermitteln
7. Höhere Bildung
8. Werdegang
 - a) Wahl einer Karriere oder Einberufung
 - b) Qualifikation & Grundausbildung
 - c) Überlebenswurf, Glück & Unglück
 - d) Aufstiegswurf
 - e) Vorteile & Fertigkeiten
 - f) Alterung
 - g) Abfindungen
9. Startgeld & Ausrüstung
10. Fahrzeugzuteilung
11. Letzte Handgriffe

Schritt Drei: Stand der Familie und Herkunft

Werfe 2W6. Wähle ein Ergebnis für deine Heimatwelt, und ein weiteres für den Stand deiner Familie. Für manche Resultate bekommst Du bestimmte automatische Merkmale, die alle Charaktere mit dieser Herkunft erhalten.

Wurf	Stand (Modifikator)	Herkunft (Tech – Grad)
2	Entrechtet (+2)	Agrarwelt (A)
3	Entrechtet (+2)	Randwelt (A)
4	Entrechtet (+2)	Randwelt (B)
5	Arbeiterklasse (+1)	Industriewelt (B)
6	Arbeiterklasse (+1)	Agrarwelt (B)
7	Arbeiterklasse (+1)	Grenzwelt (B)
8	Mittelschicht (0)	Zentralwelt (C)
9	Mittelschicht (0)	Industriewelt (C)
10	Niederer Adel (-1)	Raumfahrer (C)
11	Niederer Adel (-1)	Söldnereinheit (C)
12	Hochadel (-2)	Zentralwelt (D)

Ein Wort vorab: Ober – und Untergrenzen für Spielwerte

Jedes Attribut hat eine Obergrenze von 7. Fällt ein Attribut durch Alter oder Verwundung unter 1, dann ist der Charakter aufgrund von Verletzungen oder Wahnsinn aus dem Spiel. Fange von vorne an.

Die Obergrenze für eine Fertigkeit ist gleich dem Attribut Bildung. Die Obergrenze für einen Vorteil variiert; manche können nur einmalig, andere mehrfach erworben werden.

Würde durch einen Wurf bei der Charaktererschaffung eine solche Obergrenze überschritten, geht der Vorteil verloren. Der Charakter bekommt nichts dafür.

Sagt eine Regel aus, das ein Charakter eine bestimmte Fertigkeit auf einer bestimmten Stufe bekommt, wie in „Handfeuerwaffen 1“, dann bekommt er nichts, wenn er diese Fertigkeit schon auf dieser oder einer höheren Stufe besitzt.

Schritt 1: Attribute

Werfe 3W6 fünf mal. Ignoriere den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl, und summiere die beiden anderen Würfel.

Teile die Ergebnisse durch 2, runde ab, und verteile die Werte auf die Attribute Statur (STA), Reflexe (REF), Intuition (INT), Bildung (BIL), und Charisma (CHA) nach Belieben.

Schritt 2: Charakteristika

Bestimme die Charakteristika, in dem du die geforderten zwei Attribute von 18 abziehst:

- Athletik:** 18 – (STA + REF)
Körper: 18 – (REF + INT)
Geist: 18 – (INT + BIL)
Interaktion: 18 – (BIL + CHA)

Der **Modifikator** wird auf alle Qualifikations – und Aufstiegswürfe bei Karrieren angerechnet, bei denen Stand Voraussetzung ist, sowie auf den Wurf für die medizinische Betreuung nach einer Verwundung und auf Würfe auf der Tabelle für die Persönlichen Beziehungen des Charakters.

Entrechtet: Der Charakter entstammt aus der niedrigsten sozialen Schicht seines Staates – Kriegsflüchtlinge, Sklaven, Waisenkinder, besitzlose Tagelöhner, Kriminelle und auf der Straße groß gewordene Charaktere.

Automatisches Merkmal: Millieu 1.

Arbeiterklasse: Der Charakter entstammt einer von Billionen Familien, die als einfache Angestellte, Bauern, Fabrikarbeiter, Soldaten oder Beamte ihren Lebensunterhalt verdienen.

Mittelschicht: Der Charakter entstammt einer Familie, die sich einen bescheiden Wohlstand als Ärzte, Techs, Wissenschaftler, Soldaten, Manager, oder Beamte der mittleren Ränge aufgebaut haben.

Niederer Adel: Der Charakter entstammt einer Familie von adeligen Grundbesitzern oder leitenden Managern lokaler Firmen, oder einer Familie mit einer langen Tradition von MechKriegern, Offizieren, Beamten, und Diplomaten in Diensten ihrer Nation.

Automatisches Merkmal: Adelstitel 1

Hochadel: Der Charakter entstammt einer sehr einflussreichen Familie von Adeligen, die über umfang – reiche Besitzungen und beträchtliche politische Macht verfügen.

Automatisches Merkmal: Adelstitel 4, Etikette 1

Agrarwelten: Landwirtschaftlich geprägte Welten, oft mit angenehmen, der Erde ähnlichen Lebensbedingungen. Oft sind diese Welten in feudale Domänen aufgeteilt.

Grenzwelten: Während der Amaris – Krise oder in den Nachfolgekriegen verwüstete Welten, auf denen Überfälle,

Ruinen und militärische Manöver ein häufiges Bild sind.

Industriewelten: Welten mit bedeutenden Rohstoff – vorkommen und kriegswichtiger Industrie.

Raumfahrer: Charaktere, die auf Welten mit niedriger Schwerkraft, auf Raumstationen, oder auf Raumschiffen groß geworden sind.

Automatisches Merkmal: Null – G 1

Randwelten: Welten in der Peripherie oder abseits der wichtigsten SprungHandelsrouten

Söldnereinheiten: Charaktere, die in einer Söldnereinheit oder Bande von Piraten aufgewachsen sind.

Zentralwelten: Welten, auf denen die Finanz – und Verwaltungszentren eines Nachfolgestaates stehen. Sie können die Merkmale anderer Welten haben (New Avalon, beispielsweise, ähnelt eher einer Agrarwelt, während Luthien mehr einer Industriewelt gleicht), aber die strategische Bedeutung dieser Welten steht für die Häuser im Vordergrund.

TechGrad A (Vorindustriell): Welten mit einer niedrigen Technologiestufe sind entweder aus eigenem Willen oder durch die Verwüstung auf einen Bildungs – und Technologiestand zurück gefallen, der maximal dem Europa des frühen 19. Jahrhunderts entspricht.

Automatisches Merkmal: -1 BIL.

Werfe 1W6: 1 – 2: +1 STA, 3 – 4: +1 REF, 5 – 6: +1 INT.

TechGrad B (Industriell): Welten mit dieser Technologiestufe haben ein dem Industrie – und Informationszeitalter ähnelndes Bildungswesen und entsprechende Produktionsmöglichkeiten.

TechGrad C (Frühstellar): Diese Technologiestufe entspricht der Zeit vor der Gründung des Sternenbundes, und erlaubt das Aufrechterhalten von Stätten des höheren Lernens und der Forschung, sowie Fabriken für die Produktion fortgeschrittener Waren und BattleMechs.

Automatisches Merkmal: +1 BIL

TechGrad D (Hochstellar): Nur noch wenige Welten – Terra, die Zentralwelten der fünf Häuser, vielleicht noch Solaris und eine handvoll andere – besitzen diese Stufe an Technologie und Bildung. Allerdings sind viele der hier hergestellten Waren LosTech, und das eigentliche Wissen um das Wie ihrer Herstellung ist verloren gegangen.

Automatische Merkmale: +1 BIL, wähle eins: Computer 1, Interesse 1, MedTech 1, oder Tech (beliebig) 1.

Schritt Vier: Nationalität & Sprachen

Wähle eine Nationalität für deinen Charakter. Du bekommst die Fertigkeit Interesse / Sprache für eine der aufgeführten Sprachen in Höhe deines Wertes in Bildung. Für je 2 Punkte Bildung bekommst Du eine weitere Stufe in einer dieser Sprachen, die Du auf verschiedene Fertigkeiten verteilen oder auf eine einzige legen kannst.

Draconis – Kombinat: Arabisch, Englisch, Japanisch, Schwedisch, Schwedisch;

Konföderation Capella: Arabisch, Englisch, Gälisch, Hindi, Mandarin, Russisch;

Liga Freier Welten: Englisch, Griechisch, Rumänisch, Spanisch, Urdu;

Lyrannisches Commonwealth: Deutsch, Englisch, Gälisch, Italienisch, Schwedisch,

Vereinigte Sonnen: Englisch, Französisch, Hindi, Russisch

Schritt Fünf: Hintergrundfertigkeiten

Du bekommst eine Anzahl von Würfeln für Fertigkeiten, die Dein Charakter während seiner Kindheit und Jugend erworben hat, gleich dem halben aufgerundeten BIL – Wert. Du darfst für diesen Wurf eine beliebige Fertigungsliste wählen, für die dein Charakter die Voraussetzungen erfüllt.

	Entrechtet	Arbeiterklasse	Mittelschicht
1	Laufen 1	Beruf 1	Beruf 1
2	Milieu 2	Bürokratie 1	Bürokratie 1
3	Schleichen 1	Interesse 1	Etikette 1
4	Überleben 1	Milieu 1	Interesse 1
5	Waffenlos 1	Tech / Mechanik 1	Interesse 1
6	Wahrnehmung 1	Waffenlos 1	Milieu 1
	Niederer Adel	Hochadel	Agrarwelt
1	Etikette 1	Etikette 2	Beruf / Farmer 1
2	Interesse 1	Führung 1	Fahrer 1
3	Interesse 1	Interesse 1	Handfeuerwaffen 1
4	Klingenwaffen 1	Klingenwaffen 1	Reiten 1
5	Management 1	Management 1	Überleben 1
6	Pilot/BattleMech 1	Pilot/BattleMech 1	Wahrnehmung 1
	Grenzwelt	Industriewelt	Zentralwelt
1	Bastler 1	Computer 1	Bürokratie 1
2	Handfeuerwaffen 1	Fahrer 1	Computer 1
3	Organisieren 1	Management 1	Fahrer 1
4	Sprengstoffe 1	Schätzen 1	Management 1
5	Überleben 1	Tech / Mechanik 1	Schätzen 1
6	Wahrnehmung 1	Verhandeln 1	Verhandeln 1
	Randwelt	Raumfahrer	Söldnereinheit
1	Klingenwaffen 1	Gute Beziehungen 1	Handfeuerwaffen 1
2	Pfeil & Bogen 1	Interesse / Sprache 2	Null – G 1
3	Reiten 1	Null – G 2	Organisieren 1
4	Spurensuche 1	Pilot / Raumschiff 1	Pilot/BattleMech 1
5	Überleben 1	Tech / Raumschiff 1	Tech / Beliebig 1
6	Wahrnehmung 1	Verhandeln 1	Kampfsinn

Schritt Sechs: Akademie

Du darfst dich in diesem Schritt dazu entscheiden, dich für eine Militärakademie oder Universität zu bewerben. Dazu musst Du einen Rettungswurf gegen Geist machen, der durch deinen Stand modifiziert wird. Bei einem Erfolg wirst du an der Akademie angenommen. Wähle eine Karriere, und gehe die folgenden Schritte durch:

a) Mache einen Überlebenswurf für diese Karriere.

b) Bei einem Fehlschlag musst Du die Akademie verlassen, und für ein Unglück würfeln.

c) Bei einem Erfolg graduert der Charakter. Er bekommt alle Fertigkeiten der Grundausbildung auf Stufe 1 und einen Modifikator von -1 für Qualifikationswürfe in dieser Karriere,

d) Bei einem Erfolg mit einem Erfolgsgrad von 3+ graduert der Charakter in Ehren. Er bekommt alle Fertigkeiten der Grundausbildung auf Stufe 1 und einen Modifikator von -2 für Qualifikationswürfe für diese Karriere. Würfel für ein Glückliches Ereignis.

f) Du bekommst einen Wurf auf der Tabelle für Karriere – fertigkeiten, plus einen weiteren bei einer Graduierung.

Schritt Sieben: Anfangsalter

Um das Anfangsalter deines Charakters zu bestimmen, werfe 1W6 + 14. Dies ist das Alter in Jahren vor dem Werdegang. Wenn der Charakter eine Akademie abgeschlossen hat, addiere 2, und 1, wenn er sie verlassen musste.

Schritt Acht: Werdegang

a. Wahl einer Karriere oder Einberufung. Wähle eine Karriere oder würfelle auf der Tabelle für Einberufung. Wenn Du in die Karriere durch die Einberufung gelangst, musst Du keinen Qualifikationswurf durchführen.

Du kannst keine Karriere wählen, die Du zuvor verlassen hast, aber Du darfst eine Karriere wählen, für die Du dich zuvor nicht qualifiziert hast.

b. Qualifikationswurf. Mache einen Rettungswurf gegen das geforderte Charakteristikum. Bei einem Erfolg bekommst Du alle Fertigkeiten der Grundausbildung auf Stufe 1. Bei einem Fehlschlag: zurück zu a. Der Fehlschlag hat keine Auswirkungen auf das Alter des Charakters.

Jede Karriere kann verschiedene Anforderungen bezüglich des Zugangs zu dieser Karriere haben:

Alter: +1, wenn der Charakter 30+ Jahre alt ist,

Karriere: +1 für jede vorherige Karriere,

Stand: Addiere den Modifikator für den Stand der Familie,

Tech: +2, wenn der TechGrad der Herkunft A oder B ist.

Ein Charakter, der Absolvent einer Akademie für diese Karriere ist, bekommt einen Modifikator von -1, oder von -2, wenn er in Ehren absolviert hat.

c. Überlebenswurf. Mache einen Rettungswurf gegen das geforderte Charakteristikum. Bei einem Fehlschlag musst Du die Karriere verlassen und für ein Unglück würfeln. Du bekommst keinen Aufstiegswurf. Bei einem Erfolgsgrad von 3+ darfst Du für ein Glückliches Ereignis würfeln.

d. Aufstiegswurf. Mache einen Rettungswurf gegen das geforderte Charakteristikum. Bei einem Erfolg erhöht sich dein Rang um 1. Ist der Fehlschlagsgrad größer als -3, so musst Du die Karriere verlassen; bei einer 12 musst Du sie fortsetzen.

e. Vorteile & Fertigkeiten: Du erhältst einen Wurf für Vorteile & Fertigkeiten, plus einen für einen bestandenen Überlebens – und Aufstiegswurf. Du darfst auf der Tabelle für Karrierefertigkeiten oder Persönliche Entwicklung dieser Karriere, oder auf der Tabelle für Allgemeine Fertigkeiten würfeln.

f. Alter: Erhöhe dein Alter um 4 Jahre, oder um 2 Jahre bei einem fehlgeschlagenen Überlebenswurf.

Bei einem Alter von 30+ Jahren musst Du einmal für die Attribute STA, REF und INT einen Rettungswurf mit einem Modifikator von -5 machen. Bei einem Fehlschlag verlierst Du einen Punkt von diesem Attribut. Der Modifikator steigt für je 5 weitere Jahre deines Alters um +1.

Du kannst zu diesem Zeitpunkt entscheiden, die Karriere freiwillig zu verlassen, dann weiter bei g, sonst bei c.

g. Abfindungen: Wenn Du eine Karriere verlässt, dann erhältst Du einen Abfindungswurf für jede volle Dienstperiode, +1 Wurf für jeden erreichten ungeraden Rang. Du bekommst einen Bonus von +1 auf jeden Wurf für je 3 erreichte Ränge in einer Karriere. Wenn Du eine weitere Karriere beenden willst, dann weiter bei Schritt 8a, ansonsten weiter bei Schritt 9.

Einberufung, Unglück, Glück

W6	Einberufung	Unglück	Glück
1	Infanterie	Tod	Fertigkeit
2	Infanterie	Verwundung:	Training
3	Kavallerie	Gefangenschaft	Freundschaft
4	MechKrieger	Skandal	Abfindung
5	Scout	Feindschaft	Gönner
6	Tech	Ehrenhafte Entlassung	Beförderung

Abfindung: Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Wurf.

Beförderung: Der Aufstiegswurf ist automatisch erfolgreich.

Ehrenhafte Entlassung: Der Charakter scheidet in Ehren aus seiner Karriere aus. -2 auf den nächsten Qualifikationswurf.

Feindschaft/Freundschaft: Würfel auf der Tabelle für Persönliche Beziehungen für einen Feind/Verbündeten oder 1W3+1 Rivalen / Kontakte.

Fertigkeit: Du bekommst einen zusätzlichen Wurf für Fertigkeiten am Ende dieser Dienstperiode.

Gefangenschaft: Der Charakter verbringt 1W6 + 2 Jahre in dieser Dienstperiode.

Gönner: Der Charakter hat einen Verbündeten in dieser Karriere höheren Ranges und macht fortan alle Aufstiegswürfe mit -1.

Skandal: Der Charakter gilt fortan bezüglich des familiären Standes als Entrechtet.

Tod: Der Charakter stirbt. Fange von vorne an.

Training: Wähle eine beliebige Fertigkeit, und würfelle gegen das entsprechende Charakteristikum. Bei einem Erfolg erhöht sich diese um eine Stufe.

Verwundung: Werfe 1W6 auf der folgenden Tabelle:

1	Leichte Verwundung. Keine bleibenden Auswirkungen.
2	Schwere Verwundung. 1 – 2: -1 STA, 3 – 4: -1 REF, 5 – 6: -1 STA und -1 REF
3	Seelisches Trauma: 1: Keine Auswirkungen, 2 – 3: -1 INT, 4: -1 BIL, 5: -1 CHA, 6: noch 2x würfeln
4	Bleibende Kopfverletzung. 1W6: 1: +1 auf alle Würfe; 2: +2 auf alle Würfe, 3: auf einem Auge Blind, 4: auf einem Ohr taub, 5: -1 CHA, 6: noch 2x würfeln.
5	Bleibende Torsoverletzung. 1W6: 1: +1 auf alle Würfe; 2: +2 auf alle Würfe, 3: ½ Bewegungsrate, 4: Koma (+1W3 – 1 Jahre in dieser Dienstperiode), 5: -1 STA, 6: Noch 2x würfeln.
6	Amputation. 1W6: 1 – 2: linker Arm, 3 – 4: rechter Arm, 5 – linkes Bein, 6 – rechtes Bein; -1 STA und REF, solange keine kybernetische Prothese eingesetzt wird. Wenn dies nicht geschieht, fange von vorne an.

Medizinische Behandlung: Wenn der Charakter für Abfindungen würfelle, dann darfst Du einen Wurf mit 2W6 gegen eine Zielzahl von 2 + die gewürfelte Zahl + den Modifikator für deinen Stand machen. Bei einem Erfolg wird die Verwundung bestmöglich behoben (Keine Attributverluste, kybernetische Prothesen bei Amputationen).

Offizierspatent: Wenn ein Charakter in einer militärischen Karriere einen bestimmten Rang erreicht, erhält er eine Offiziersausbildung. Der Charakter erhält die folgenden Fertigkeiten auf Stufe 1: Ausbildung, Bürokratie, Etikette, Führung, Strategie, Taktik.

Schritt Acht: Startgeld und Ausrüstung

Vom Geld deiner Abfindungen dürfen Waffen und Ausrüstung bis zu einer Verfügbarkeit und Technologiestufe von 2B gekauft werden. Der Vorteil *Gut Ausgerüstet* erhöht die maximale Verfügbarkeit und den TechGrad, und senkt den Einkaufspreis.

Schritt Neun: Fahrzeugzuteilung

Mache einen Fertigkeitswurf mit Pilot/BattleMech für einen Mech, Pilot/Luft/Raumjäger für einen solchen, und Fahrer oder Pilot/VTOL für ein konventionelles Fahrzeug modifiziert mit dem Modifikator für den Stand und die Summe aller Abfindungen „Fahrzeug“. Der Erfolgsgrad gibt die Kategorie des Fahrzeugs an, das dem Charakter zugeteilt wird:

	BattleMech	Luft/Raumjäger	Konventionelles Fahrzeug
0 – 1	Leicht	Leicht	Leicht
2 – 3	Mittelschwer	Mittelschwer	Mittelschwer
4 – 5	Schwer	Mittelschwer	Schwer
6 – 7	Überschwer	Schwer	Schwer
8+	Eigenes Fahrzeug der höchsten Gewichtskategorie dieser Klasse.		

Für jeden Charakter kann nur ein solcher Wurf gemacht werden. Soll der Charakter das Fahrzeug tatsächlich besitzen, dann senke den Erfolgsgrad um 2 Punkte. Verwende dann die Tabellen im Anhang, um den genauen Typ des Fahrzeugs festzulegen.

Raumschiffe: Ein Charakter, der mindestens einmal den Vorteil Schiffsanteil ausgewürfelt hat, darf diesen Vorteil entweder verfallen lassen, oder Anteile an einem zivilen oder militärischen Landungsschiff erhalten. Er bekommt für jeden Schiffsanteil 10% der Anteile eines zivilen, oder 5% der Anteile eines militärischen Landungsschiffes seiner Wahl. Der Rest des Wertes ist in jährlichen Raten von 1% an einen reichen Adligen oder eine Bank abzutragen, wobei ComStar üblicherweise als Treuhänder für diese Verträge dient. Jährlich wird außerdem ein Zinssatz von durchschnittlich 5% (2W6 – 2)% auf den Restwert des Schiffes fällig. Hat ein Charakter vier Schiffsanteile an einem Landungsschiff, dürfen diese für einen Schiffsanteil an einem SprungSchiff eingetauscht werden, der einem Wert von 5% des Restwerts des Schiffes darstellt. Auf der nebenstehenden Tabelle findest Du die Preise für neue, gebrauchte und zerstörte Landungsschiffe, in Millionen C - Noten.

Zusätzlich kann der SL den Zugang zu Raumschiffen erschweren, in dem er würfeln lässt, ob zum Zeitpunkt der Charaktererschaffung ein Schiff des gewünschten Typs überhaupt verfügbar ist. Pro errungenem Schiffsanteil darf ein Spieler eine Schiffsklasse wählen, und einmal mit 2W6 für ein Schiff in jeder der drei Zustandskategorien – Neupreis, Gebraucht, und Zerstört – würfeln. Ist die Augenzahl größer oder gleich der aufgeführten Zahl, so ist dieses für den Charakter verfügbar.

Werden 4 Schiffsanteile für ein SprungSchiff eingetauscht, dann darf der Spieler eine Schiffsklasse auswählen und dafür würfeln.

Hat er nach diesem Vorgang noch Schiffsanteile über, kann getrennt für ein LandungsSchiff gewürfelt werden.

Kosten und Verfügbarkeit für Raumschiffe

Klasse	Neupreis	Gebraucht	Zerstört
Leopard	60 (8+)	24 (7+)	12 (10+)
Union	160 (8+)	64 (7+)	32 (9+)
Overlord*	420 (10+)	172 (9+)	86 (9+)
Zorn	30 (8+)	12 (7+)	6 (9+)
Gazelle	40 (7+)	16 (6+)	8 (7+)
Sucher	100 (10+)	40 (9+)	20(11+)
Triumph	450 (9+)	180 (10+)	90 (10+)
Condor	300 (9+)	120 (8+)	60 (9+)
Excalibur*	750 (11+)	300 (10+)	150 (10+)
Rächer	70 (8+)	28 (7+)	14 (10+)
Achilles*	350 (11+)	140 (9+)	70 (10+)
Störenfried	200 (9+)	80 (8+)	40 (9+)
Festung*	800 (12+)	320 (11+)	160 (12+)
Leopard JT	60 (10+)	24 (9+)	12 (11+)
Vergeltung*	350 (11+)	140 (10+)	70 (10+)
Freibeuter	100 (7+)	40 (6+)	20 (8+)
Monarch	200 (9+)	80 (10+)	40 (9+)
Maultier	300 (7+)	120 (6+)	60 (7+)
Mammut*	1200 (11+)	480 (9+)	240 (11+)
Behemoth*	2000 (12+)	800 (11+)	400 (12+)
Scout	300 (9+)	120 (8+)	60 (10+)
Händler	400 (9+)	160 (8+)	80 (10+)
Invasor	500 (9+)	200 (8+)	100 (10+)
Star Lord*	750 (10+)	300 (9+)	150 (11+)
Monolith*	1000 (11+)	400 (10+)	200 (12+)

* Schiffe dieser Klasse sollten nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Spielers erlaubt werden; sie sind so gut wie nie im Privatbesitz, sondern gehören zu den regulären Flotten eines Hauses oder eines Konzerns und sind selbst da selten anzutreffen.

Schritt 10: Letzte Handgriffe

Berechne die Mindestwürfe für deine Fertigkeiten, indem Du die Fertigungsstufen von den Bezugscharakteristika abziehst. Im Anhang findest Du eine Tabelle, um für jedes Attribut die Bezugscharakteristika zu finden.

Bestimme die Schwellen für Verwundung und Versehrung der einzelnen Trefferzonen. Schwärze auf dem Zustandsmonitor die Spalten jenseits deines Staturwertes.

Trage alle Spielwerte in den Charakterbogen ein.

Spätestens jetzt sollte der Charakter einen Namen, und ein paar Stichworte zum Aussehen, Erscheinungsbild und persönlichen Zielen erhalten. Durch den Prozess der Charaktererschaffung solltest Du Anhangspunkte für eine Biographie des Charakters haben.

Neue und Erweiterte Fertigkeiten

Die folgenden Beschreibungen sind entweder neue Fertigkeiten, oder Ergänzungen alter, inklusive von Hausregeln.

Akrobatik

[Athletik]

Diese Fertigkeit wird außerdem bei der Verwendung von Fallschirmen und anderen Extremsportarten verwendet.

Fahrer

[Körper]

Diese Fertigkeit ist jetzt eine Fächerfertigkeit. Die beiden in dieser Gruppe beschriebenen Fertigkeiten müssen getrennt erlernt und gesteigert werden.

Fahrer / Bodenfahrzeuge

Diese Fertigkeit funktioniert wie im Grundregelwerk beschrieben, mit Ausnahme des Betriebs von Seefahr – zeugen, die aus der Gruppe herausgenommen wurden.

Fahrer / Seefahrzeuge

Diese Fertigkeit wird bei der Steuerung von Schiffen, U – Booten, Motorbooten und Jet – Skis verwendet.

Reiten

[Athletik]

Reiten wird verwendet, wenn ein Charakter ein Reittier, zu Höchstleistungen antreiben will, zu etwas bringen will, vor dem es zurückscheut, im Sattel bleiben will, oder gefährliche Manöver durchführen will. Der Spielleiter vergibt Modifikatoren nach der Natur des Wesens, der Gefährlichkeit des Manövers, oder der Vertrautheit des Reiters mit diesem Reittier. Ein fehlgeschlagener Wurf kann dazu führen, das der Reiter aus dem Sattel geworfen wird, oder das Reittier den Befehlen des Reiters einfach nicht gehorchen will oder kann, einfach stehen bleibt oder stur seinen Weg fortsetzt. Diese Fertigkeit ist vor allem in der Peripherie und weniger entwickelten Welten verbreitet, aber sie gilt vor allem bei den Adeligen der Inneren Sphäre als standesgemäßer Zeitvertreib.

Neue und erweiterte Vorteile

Die folgenden Vorteile wurden an diese Edition angepasst.

Adelstitel: Wenn Du den Vorteil Erbe wählst, erhöht sich der Wert des Titels um 1. Du kannst, wenn der Rang mindestens 4 beträgt, den Wert um 1 reduzieren und den Vorteil Landbesitz, Schiffsanteil oder Fahrzeug (1) wählen. Jeder weitere Rang über 3 verleiht auch einen höheren Adelsrang:

Wert	Titel
1	Ritter/Lord/Lady
2	Baronet /Freiherr/Dame
3	Baron/Mandrinn/Mandrissa
4	Viscount / Landgraf/Vicomte
5	Count / Graf/Shonso/Shanna
6	Marquis/Marquessa /Markgraf /Lama/Lamia
7	Duke / Herzog

Erbe: Du kannst diesen Vorteil nach Abschluss des Werdegangs frei wählen; er erhöht den Wert deines Titels um 1. Allerdings haben 1W3 – 1 andere Familienangehörige vor dir Anspruch auf den Titel, sollte der jetzige Inhaber versterben.

Fahrzeug: Für jedes Mal, das Du diesen Vorteil erhältst, bekommst Du einen Modifikator von -1 bei der Zuteilung deines Fahrzeugs. *Maximaler Rang: 4*

Glückskind: *Maximaler Rang: 4*

Gut Ausgerüstet: Der TechGrad und die Verfügbarkeit steigen wie beschrieben. Zusätzlich kann der Charakter den Einkaufspreis für seine Waren pro Stufe des Vorteils um 25% reduzieren. *Maximaler Rang: 3*

Gute Beziehungen (Well -Connected): Verwende diesen Vorteil wie beschrieben. Würfel dann auf der nebenstehenden Tabelle für persönliche Beziehungen, um den genauen Typ festzustellen. Die Fertigkeit Etikette gibt einen Abzug von -1, die Fertigkeit Milieu einen Aufschlag von +2 auf das Wurf Ergebnis.

Handfeuerwaffe / Klingenwaffe: Der Charakter erhält eine Handfeuerwaffe oder Klingenwaffe seiner Wahl für umsonst, bis zu einem maximalen Code von 3C. Wird dieser Vorteil erneut ausgewürfelt, so darfst Du entweder eine andere Handfeuerwaffe wählen, oder deinen Rang in der Fertigkeit Handfeuerwaffen um eins erhöhen.

Kampfsinn: Du bekommst einen Bonus von +2 auf alle Initiativwürfe. Der Bonus entfällt bei der Bestimmung einer Gruppeninitiative. *Maximaler Rang: 1*

Kontakte, Verbündete, Rivalen, Feinde: Wann immer ein Charakter dieses Merkmal erhält, werfe 2W6, addiere den Modifikator für den familiären Stand. Lese dann das Ergebnis aus nebenstehender Tabelle ab.

Multitalent: Der Charakter muß niemals Amateurwürfe machen. Er wirft immer 2W6 gegen das geforderte Charakteristikum. Ausnahmen: Ingenieur, Kommunikation / HPG, Navigation, und alle Fertigkeiten, die das Wort BattleMech, Luft/Raumjäger und Raumschiff beinhalten. *Maximaler Rang: 1*

Naturtalent: Du kannst diesen Vorteil mehrfach auswürfeln. Jedes Mal, wenn dies geschieht, würfel auf der Tabelle für deine Karrierefertigkeiten, Hintergrund - fertigkeiten, oder Allgemeine Fertigkeiten & Vorteile. Wenn Du eine Fertigkeit auswürfelst, für die Du diesen Vorteil schon besitzt, geht er stattdessen verloren.

Schiffsanteil: Der Charakter besitzt 10% der Anteile an einem zivilen, oder 5% der Anteile an einem militärischen Landungsschiff, das jeweils zufällig ermittelt wird.

Wohlstand: Dieser Vorteil entfällt.

Persönliche Beziehungen

Wann immer du einen Feind, Rivalen, Kontakt, Verbündeten oder Auftraggeber bestimmen willst, werfe 2W6 + den Stand des Charakters, um die generelle Kategorie dieser Person festzulegen. Der SL bestimmt dann genaueres.

0 - 1	Herrscherfamilie. Thronerben und Angehörige des engsten Kreises des Herrschers, womöglich dieser selbst.
2	ComStar. Angehörige des Ordens, von einfachen Akoluthen über ROM – Agenten bis hin zu Präsentoren und Mitgliedern des Ersten Bereichs.
3	Hochadel. Planetare Herrscher, wichtige Politiker und die Herrscher einer Region des Reiches. Konzernchefs interstellarer Konzerne.
4	Hohe Militärs & Bürokraten. Offiziere des Generalstabes einer Nation, Kommandeure von Elite – Söldnereinheiten, und die Angehörigen der interstellaren Verwaltung einer Nation.
5	Niederer Adel. Großgrundbesitzer, Angehörige von alten MechKrieger – Familien, adelige Besitzer lokaler Konzerne. Auch: Medienstars und Kriegshelden.
6	Manager & Freie Händler. Hochrangige Konzernangehörige, Freihändler, Waffenschmuggler, Kapitäne von SprungSchiffen, Nicht – Regierungsorganisationen wie Interstellar Expeditions und die Coterie.
7	Mittlere Militärs & Bürokraten. Die Offiziersränge bis zum Kompanieführer, Quartiermeister, Angehörige der lokalen Regierung, der Chef der örtlichen Polizei oder des Raumhafens.
8	Techniker & Raumfahrer. Techs, Ärzte, Ingenieure, Piloten und Besatzungsmitglieder von zivilen Raumschiffen
9	Einfache Militärs & Bürokraten. Die Mannschaftsränge der lokalen Streitkräfte, einfache Beamte in den örtlichen Behörden wie der Polizei, dem Raumhafen und der Regierung.
10	Interstellare Unterwelt. Ein interstellar operierendes Syndikat wie die Mafia oder die Yakuza, Piratenbanden, Sklavenjäger, und auch die Angehörigen von Geheimdiensten und interstellar agierender Terrororganisationen und Verschwörungen.
11	Arbeiterklasse. Arbeiter oder einfache Angestellte eines Konzerns, einer Fabrik, eines Raumhafens, einer Behörde. Farmer und Kolonisten. AsTechs.
12+	Lokale Unterwelt. Gauner, Dealer, Polizei - Spitzel, einfache Verbrecher, Straßengangs. Lokal operierende Terroristen und Widerstandskämpfer.

Allgemeine Fertigkeiten & Vorteile

Wenn Du weder auf der Tabelle für Karrierefertigkeiten noch auf der Tabelle für Persönliche Beziehungen würfeln willst, verwende die folgende Tabelle.

W66	W66
11	Beidhändigkeit 41 MedTech
12	Akrobatik 42 Organisieren
13	Ausbildung 43 Pfeil & Bogen
14	Bastler 44 Reiten
15	Beruf 45 Schleichen
16	Bürokratie 46 Schwimmen
21	Computer 51 Spurensuche
22	Doppelgänger 52 Sicherheitstechnik
23	Entfesselung 53 Tech / Mechanik
24	Fahrer 54 Verführung
25	Glückspiel 55 Glückskind (1)
26	Interesse / Sprache 56 Verhandeln
31	Interesse / Hobby 61 Verhören
32	Interesse / Wissenschaft 62 Waffenloser Kampf
33	Sechster Sinn 63 Waffe Ziehen
34	Klettern 64 Wahrnehmung
35	Klingenwaffen 65 Wurfaffen
36	Kommunikation / Konv 66 Würfel noch 2x oder wähle ein Ergebnis.

Fertigkeiten nach Charakteristikum

Die mit einem * gekennzeichneten Fertigkeiten stellen Fächerfertigkeiten dar, die einzeln erworben und gesteigert werden müssen.

Akrobatik	Athletik	Navigation	Geist
Ausbildung	Interaktion	Null – G	Körper
Bastler	Geist	Organisieren	Interaktion
Berufe*	Geist	Pfeil & Bogen	Athletik
Bordschütze*	Körper	Pilot*	Körper
Bürokratie	Interaktion	Reiten	Athletik
Computer	Geist	Schätzen	Geist
Doppelgänger	Interaktion	Schleichen	Körper
Entfesselung	Körper	Schwimmen	Athletik
Etikette	Interaktion	Sicherheitstechnik	Geist
Fahrer*	Körper	Sprengstoff	Geist
Fälschung	Geist	Sprungtornister	Athletik
Führung	Interaktion	Spurensuche	Geist
Geheimidentität	Geist	Strategie	Geist
Glücksspiel	Geist	Taktik	Geist
Handfeuerwaffen	Körper	Tech*	Geist
Ingenieur	Geist	Überleben	Geist
Interessen*	Geist	Verführung	Interaktion
Klettern	Athletik	Verhandlung	Interaktion
Klingenwaffen	Athletik	Verhör	Interaktion
Kommunikation*	Geist	Verkleidung	Geist
Laufen	Athletik	Waffenloser Kampf	Athletik
Leichte Artillerie	Körper	Waffe Ziehen*	Körper
Management	Geist	Wahrnehmung	Geist
MedTech	Geist	Wurfaffen	Körper
Milieu	Interaktion		

Fächerfertigkeiten

Die folgende Auflistung enthält eine Auflistung der möglichen Fertigkeiten einer Fächerfertigkeit.

Beruf, Interesse: Theoretisch unbegrenzt

Bordschütze: Artillerie, BattleMech, Luft/Raum, Konventionell, Raumschiff

Fahrer: Landfahrzeuge, Seefahrzeuge

Kommunikation: Konventionell, HPG

Pilot: BattleMech, Luft/Raumjäger, Raumschiff

Tech: BattleMech, Luft/Raum, Elektronik, Mechanik, Raumschiff, Waffen

Waffe Ziehen: Handfeuerwaffe, Klingenwaffe, Wurfaffe

Karrieren I						
	MechKrieger	Jagdpilot	Scout	FeldTech	Infanterie	Kavallerie
Anfor.	Alter, Karriere, Stand	Alter, Karriere, Stand	Karriere	Karriere, Tech	Alter, Karriere	Alter, Karriere
Quali.	Körper - 1	Körper -1	Geist -2	Geist -1	Athletik – 2	Körper – 2
Überl.	Körper -2	Körper – 2	Geist -1	Geist -2	Athletik – 1	Körper – 1
Aufst.	Geist -1	Geist – 1	Geist +1	Interaktion -1	Geist +1	Geist +1
2W6	Karrierefertigkeiten					
2	Etikette	Überleben	Verkleidung	Kryptographie	Klettern	Organisieren
3	Überleben	Etikette	Sprengstoffe	Kommunikation/konv.	Taktik	Bürokratie
4	Handfeuerwaffen*	Handfeuerwaffen*	Verhören*	Handfeuerwaffen*	MedTech*	MedTech*
5	Kommunikation / konv.*	Null – G *	Überleben*	Bastler*	Laufen*	Handfeuerwaffen*
6	Pilot/BattleMech*	Pilot/Luft/Raum*	Handfeuerwaffen*	Organisieren*	Leichte Artillerie*	Bordschütze / konv. *
7	Bordschütze / BattleMech*	Bordschütze/Luft/Raum*	Wahrnehmung*	Tech/Beliebig*	Handfeuerwaffen*	Fahrer*
8	Taktik*	Taktik*	Schleichen*	Tech /Beliebig*	Waffenloser Kampf*	Tech /Mechanik*
9	Tech / BattleMech*	Tech/ Luft/Raum*	Sicherheitstechnik*	Sicherheitstechnik*	Wahrnehmung*	Kommunikation/konv*
10	Führung	Strategie	Millieu	Computer	Sprengstoffe	Taktik
11	Strategie	Führung	Entfesselung	Ingenieur	Führung	Führung
12	Würfel noch 2x auf dieser Tabelle oder erhöhe eine beliebige Fertigkeit deiner Wahl von dieser Liste um 1.					
2W6	Persönliche Entwicklung					
2	+1 REF	+1 REF	+1 REF	+1 CHA	+1 STA	+1 REF
3	Natürliches Talent	Natürliches Talent	+1 INT	Natürliches Talent	+1 REF	Natürliches Talent
4	Organisieren	Pilot / Raumschiff	Multitalent	Glücksspiel	Zäh	Glückskind (1)
5	Glücksspiel	Glücksspiel	Spurensuche	Bürokratie	Milieu	Bürokratie
6	Fahrer	Fahrer	Waffenloser Kampf	Fahrer	Überleben	Glücksspiel
7	Kontakt	Kontakt	Kontakt	Kontakt	Fahrer	Kontakt
8	Interesse	Interesse	Fahrer	Interesse	Klingenwaffen	Interesse
9	Wahrnehmung	Wahrnehmung	Milieu	Waffenloser Kampf	Kampfsinn	Wahrnehmung
10	Glückskind (1)	Glückskind (1)	Natürliches Talent	Wahrnehmung	Natürliches Talent	Waffenloser Kampf
11	+1 INT	+1 INT	+1 BIL	+1 INT	+1 INT	+1 INT
12	+1 BIL	+1 BIL	+1 CHA	+1 BIL	+1 BIL	+1 BIL
Rang	Ränge & Abfindungen					
0	Kadett	Grundausbildung	AsTech / Rekrut	Grundausbildung	Rekrut	Grundausbildung
1	MechKrieger / Jagdpilot		Tech / Scout		Soldat	
2	Erfahrener Pilot				Fahrzeug/Truppführer	
3	Lanzenkommandeur	Offizierspatent	SeniorTech/Scout		Zug/Lanzenführer	
4	Kompanieführer				Kompanieführer	Offizierspatent
5	Battailonskommandeur		MasterTech / Scout	Offizierspatent	Battailonskommandeur	
6	Regimentskommandeur				Regimentskommandeur	
Wurf	Finanziell	Andere	Finanziell	Andere	Finanziell	Andere
1	500 C – Noten	Kontakt	100 C – Noten	Kontakt	50 C – Noten	Kontakt
2	500 C – Noten	Handfeuerwaffe	500 C – Noten	Handfeuerwaffe	100 C – Noten	Handfeuerwaffe
3	1000 C – Noten	Fahrzeug 1	500 C – Noten	Gut Ausgerüstet 1	500 C – Noten	Glück 1
4	5000 C – Noten	Gut Ausgerüstet	1000 C – Noten	Gute Beziehungen 1	500 C – Noten	Fahrzeug 1
5	5000 C – Noten	Fahrzeug 2	5000 C – Noten	Verbündeter, Glück 1	1000 C – Noten	Gut Ausgerüstet 1
6	10.000 C – Noten	Titel 1, Glück 1	5000 C – Noten	Gute Beziehungen 2	5000 C – Noten	Handfeuer, Glück 1
7	50.000 C – Noten	Fahrzeug 3	10000 C – Noten	Gut Ausgerüstet 2	5000 C – Noten	Kampfsinn
8	50.000 C – Noten	Titel 2 & Landbesitz	50000 C – Noten	Titel 1	10000 C – Noten	Titel 1

* Fertigkeiten der Grundausbildung

Karrieren II						
	Adeliger	Händler	Abwehr	Infiltration	Marines	Verdeckte OP
Anfor.	Karriere, Stand	Karriere, Stand	Karriere	Karriere	Karriere, Alter	Karriere
Quali.	Interaktion +1	Geist – 2	Geist	Geist	Athletik	Geist
Überl.	Interaktion	Interaktion – 1	Geist – 2	Interaktion	Körper – 1	Geist – 1
Aufst.	Geist +1	Geist	Interaktion	Geist +1	Geist	Interaktion – 1
2W6	Karrierefertigkeiten					
2	Strategie	Interesse	Kryptographie	Verhören	Pilot / Raumschiff	Etikette
3	Doppelgänger	Etikette	Schleichen	Interesse	Waffenloser Kampf	Kommunikation/Konv.
4	Bürokratie*	Bürokratie*	Spurensuche*	Verkleidung*	Sprengstoffe*	Organisieren*
5	Verhandeln*	Milieu*	Handfeuerwaffen*	Organisieren*	Sprungtornister*	Millieu*
6	Interesse*	Organisieren*	Wahrnehmung*	Doppelgänger*	Klingenwaffen*	Handfeuerwaffen*
7	Etikette*	Verhandeln*	Verhören*	Geheime Identität*	Handfeuerwaffen*	Wahrnehmung*
8	Management*	Management*	Milieu*	Wahrnehmung*	Null – G *	Sicherheitstechnik*
9	Führung*	Schätzen*	Geheime Identität*	Sicherheitstechnik*	Bordsch./Raumschiff*	Schleichen*
10	Verführung	Wahrnehmung	Waffenloser Kampf	Waffenloser Kampf	Taktik	Kryptographie
11	Organisieren	Verhören	Etikette	Kommunikation	Führung	Taktik
12	Würfel noch 2x auf dieser Tabelle oder erhöhe eine beliebige Fertigkeit deiner Wahl von dieser Liste um 1.					
2W6	Persönliche Entwicklung					
2	+1 INT	+1 INT	+1 REF	+1 CHA	+1 STA	+1 REF
3	Natürliches Talent	Natürliches Talent	+1 INT	+1 INT	+1 REF	+1 INT
4	Verführung	Waffenloser Kampf	Natürliches Talent	Natürliches Talent	Natürliches Talent	Natürliches Talent
5	Glücksspiel	Handfeuerwaffen	Fahrer	Fahrer	Glücksspiel	Waffe Ziehen
6	Kontakt	Fahrer	Schleichen	Kontakt	Waffenloser Kampf	Fahrer
7	Verbündeter	Kontakt	Kontakt	Verbündeter	Kontakt	Kontakt
8	Fahrer	Glücksspiel	Bürokratie	Verführung	Wahrnehmung	Organisieren
9	Reiten	Gute Beziehungen	Verführung	Waffenloser Kampf	Schleichen	Waffenloser Kampf
10	Gute Beziehungen	Multitalent	Sechster Sinn	Multitalent	Kampfsinn	Multitalent
11	+1 CHA	+1 CHA	+1 BIL	+1 BIL	+1 INT	+1 BIL
12	+1 BIL	+1 BIL	+1 CHA	+1 CHA	+1 BIL	+1 CHA
Rang	Ränge & Abfindungen					
0	Unerfahren	Grundausbildung	Rekrut	Grundausbildung	Rekrut	Grundausbildung
1			Agent		Marine/Agent	
2	Erfahren				Truppführer	
3			Erfahrener Agent		Zugführer	
4	Berühmt	Reputation			Kompanieführer	Offizierspatent
5			Führungsoffizier	Offizierspatent	Battailonskommandeur	
6	Legende	Adelstitel			Regimentskommandeur	
Wurf	Finanzielle Abfindungen	Sonstige Abfindungen	Finanzielle Abfindungen	Sonstige Abfindungen	Finanzielle Abfindungen	Sonstige Abfindungen
1	1000 C – Noten	Kontakt	500 C – Noten	Kontakt	500 C – Noten	Handfeuerwaffe
2	5000 C – Noten	Handfeuerwaffe	500 C – Noten	Handfeuerwaffe	500 C – Noten	Zäh oder Kontakt
3	5000 C – Noten	Verbündeter oder Schiffsanteil	1000 C – Noten	Gut Ausgerüstet	1000 C – Noten	Kontakt oder Glück 1
4	10.000 C – Noten	Gute Beziehungen	5000 C – Noten	Gute Beziehungen	5000 C – Noten	Handfeuerwaffe, Kontakt
5	50.000 C – Noten	Gut Ausgerüstet	5000 C – Noten	Verbündeter, Glück 1	5000 C – Noten	Gut Ausgerüstet oder Schiffsanteil
6	50.000 C – Noten	Adelstitel oder Schiffsanteil	10.000 C – Noten	Sechster Sinn	10.000 C – Noten	Kampfsinn
7	100.000 C – Noten	Gute Beziehungen, Titel oder 2 Schiffsanteile	10.000 C – Noten	Gut Ausgerüstet (2)	10.000 C – Noten	Gut Ausgerüstet (2)
8	500.000 C – Noten	Adelstitel (2), Landbesitz oder 3 Schiffsanteile	50.000 C – Noten	Titel 1, Landbesitz oder 2 Schiffsanteile	50.000 C – Noten	Titel 1, Landbesitz oder 2 Schiffsanteile

* Fertigkeiten der Grundausbildung

Karrieren III						
	LandungsPilot	SprungPilot	CompuTech	MedTech	Schurke	Herumtreiber
Anfor.	Karriere, Stand, Tech	Karriere, Stand, Tech	Karriere, Tech	Karriere, Stand, Tech	Keine	Keine
Quali.	Geist – 1	Geist	Geist – 1	Geist – 1	Geist – 2	Automatisch
Überl.	Körper – 1	Geist – 2	Geist – 2	Geist – 1	Körper – 1	Körper – 1
Aufst.	Geist	Geist – 1	Interaktion – 1	Interaktion – 2	Geist	Geist +1
2W6	Karrierefertigkeiten					
2	Organisieren	Bürokratie	Bürokratie	Milieu	Bürokratie	Pilot / Beliebig
3	Bürokratie	Führung	Millieu	Etikette	Waffenloser Kampf	Null – G
4	Tech /Raumschiff*	Kommunikation*	Sicherheitstechnik*	Ausbildung*	Handfeuerwaffen*	Laufen*
5	Klingenwaffen*	Klingenwaffen*	Organisieren*	Wahrnehmung*	Sicherheitstechnik*	Überleben*
6	Bordschütze / Raumschiff*	Computer*	Kommunikation*	Beruf / Arzt*	Schleichen*	Waffenloser Kampf*
7	Pilot /Raumschiff*	Navigation*	Computer*	MedTech*	Verführung*	Milieu*
8	Null - G*	Pilot / Raumschiff*	Kryptographie*	Interesse / Medizin*	Milieu*	Wahrnehmung*
9	Kommunikation*	Null – G*	Tech/Elektronik*	Organisieren*	Wahrnehmung*	Schleichen*
10	Taktik	Strategie	Bastler	Verhören	Organisieren	Fahrer
11	Führung	Taktik	Ingenieur	Verhandeln	Etikette	Schwimmen
12	Würfel noch 2x auf dieser Tabelle oder erhöhe eine beliebige Fertigkeit deiner Wahl von dieser Liste um 1.					
2W6	Persönliche Entwicklung					
2	+1 INT	+1 INT	+1 INT	+1 INT	+1 REF	+1 STA
3	Natürliches Talent	Natürliches Talent	Natürliches Talent	Natürliches Talent	+1 INT	+1 REF
4	Verbündeter	Interesse	Fahrer	Glücksspiel	Natürliches Talent	Natürliches Talent
5	Handfeuerwaffen	Handfeuerwaffen	Glücksspiel	Bürokratie	Glücksspiel	Schwimmen
6	Bürokratie	Bürokratie	Interesse	Fahrer	Fahrer	Laufen
7	Kontakt	Kontakt	Kontakt	Kontakt	Kontakt	Kontakt
8	Interesse	Strategie	Milieu	Interesse	Interesse	Fahrer
9	Glücksspiel	Glücksspiel	Bastler	Wahrnehmung	Gute Beziehungen	Klettern
10	Etikette	Etikette	Ingenieur	Ausbildung	Multitalent	Multitalent
11	Multitalent	+1 BIL	+1 INT	+1 INT	+1 CHA	+1 INT
12	+1 BIL	Kommunikation/HPG	+1 INT, +1 BIL	+1 INT, +1 BIL	+1 BIL	+1 INT, REF
Rang	Ränge & Abfindungen					
0	Raumkadett	Grundausbildung	AsTech /Student	Grundausbildung	Taugenichts	Grundausbildung
1	Raumpilot		Tech /Sanitärer		Gauner	
2	Raumpilot 1ster Klasse					
3	Brückenoftizier	Offizierspatent	SeniorTech/Arzt			
4	Erster Offizier					
5	Raumkapitän		MasterTech/ChefArzt	Offizierspatent	Boss	Offizierspatent
6	Admiral				Oberboss	
Wurf						
1	500 C – Noten	Kontakt	500 C – Noten	Kontakt	50 C – Noten	Feind
2	500 C – Noten	Klingenwaffe	500 C – Noten	Gut Ausgerüstet	100 C – Noten	Rivale
3	1000 C – Noten	Glück 1 oder Schiffsanteil	1000 C – Noten	Glückskind 1	500 C – Noten	Kontakt
4	5000 C – Noten	Gut Ausgerüstet 1	5000 C – Noten	Verbündeter	500 C – Noten	Handfeuerwaffe
5	5000 C – Noten	Klingenwaffe, Glück 1	5000 C – Noten	Gut Ausgerüstet (2)	1000 C – Noten	Verbündeter, Glück 1
6	10.000 C – Noten	Titel 1 oder Schiffsanteil	10.000 C – Noten	Gute Beziehungen	5000 C – Noten	Gute Beziehungen oder Schiffsanteil
7	10.000 C – Noten	Gute Beziehungen (2)	10.000 C – Noten	Reputation oder Schiffsanteil	5000 C – Noten	Gut Ausgerüstet (2)
8	50.000 C – Noten	Titel (2), Landbesitz oder 3 Schiffsanteile	50.000 C – Noten	Titel (1), Landbesitz oder 2 Schiffsanteile	10.000 C - Noten	Gute Beziehungen (2) oder 2 Schiffsanteile

* Fertigkeiten der Grundausbildung

Fahrzeugzuteilung I (BattleMechs)						
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	L
2	OstScout	Heuschreck	Stadtkoloß	Stadtkoloss	Spinne	E
3	Spinne	Heuschreck	Stadtkoloß	Speerschleuder	Stadtkoloß	I
4	Stadtkoloß	Speerschleuder	Jenner	Spinne	Heuschreck	C
5	Heuschreck	Jenner	Heuschreck	Spinne	Heuschreck	H
6	Heuschreck	Jenner	Heuschreck	Wespe	Kommando	T
7	Valkyrie	Panther	Hornisse	Wespe	Kommando	
8	Valkyrie	Panther	Hornisse	Heuschreck	Wespe	
9	Hornisse	Wespe	Wespe	Heuschreck	Hornisse	
10	Wespe	Wespe	Wespe	Hornisse	Hornisse	
11	Brandstifter	Hornisse	Speerschleuder	Hornisse	Brandstifter	
12	Speerschleuder	Hornisse	Rabe	Brandstifter	Wolfshund	
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	M
2	Steppenwolf	Vulkan	Skorpion	Greif	Attentäter	I
3	Totschläger	Dunkelfalke	Ballista	Quasimodo	Attentäter	T
4	Attentäter	Steppenwolf	Feuerfalke	Whitworth	Steppenwolf	T
5	Feuerfalke	Greif	Feuerfalke	Whitworth	Cicada	E
6	Dunkelfalke	Whitworth	Verteidiger	Hermes II	Ballista	L
7	Derwisch	Whitworth	Verteidiger	Hermes II	Feuerfalke	S
8	Vollstrecker	Quasimodo	Clint	Feuerfalke	Whitworth	C
9	Vollstrecker	Ballista	Clint	Feuerfalke	Centurion	H
10	Whitworth	Skorpion	Quasimodo	Cicada	Dunkelfalke	W
11	Centurion	Quasimodo	Whitworth	Derwisch	Dunkelfalke	E
12	Greif	Ballista	Totschläger	Vulkan	Tomahawk	R
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	S
2	Ostroc	Kampfschütze	Ostsol	Katapult	Paladin	C
3	JägerMech	Grashüpfer	Kampfschütze	Kriegshammer	Kriegshammer	H
4	Schütze	Kreuzritter	Grashüpfer	Donnerkeil	Donnerkeil	W
5	Kreuzritter	Ostroc	Schütze	Paladin	JägerMech	E
6	JägerMech	Dracon	Kreuzritter	Kampfschütze	Kampfschütze	R
7	Kampfschütze	Dracon	Katapult	Orion	Kreuzritter	
8	Kampfschütze	Paladin	JägerMech	Grashüpfer	Kreuzritter	
9	Marodeur	Marodeur	Kriegshammer	Kreuzritter	Schütze	
10	Donnerkeil	Donnerkeil	Marodeur	Schütze	Grashüpfer	
11	Kriegshammer	Kriegshammer	Paladin	Marodeur	Marodeur	
12	Ostsol	Katapult	Cataphract	Ostroc	Cataphract	
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	Ü
2	Banshee	Todesbote	Streitroß	Todesbote	Banshee	B
3	Pirscher	Pirscher	Streitroß	Todesbote	Banshee	E
4	Pirscher	Pirscher	Streitroß	Zyklop	Goliath	R
5	Victor	Goliath	Kampftitan	Zyklop	Pirscher	S
6	Victor	Streitroß	Kampftitan	Kampftitan	Victor	C
7	Todesbote	Victor	Zyklop	Kampftitan	Zeus	H
8	Zyklop	Atlas	Pirscher	Pirscher	Zeus	W
9	Atlas	Kampftitan	Pirscher	Pirscher	Zeus	E
10	Atlas	Kampftitan	Todesbote	Pirscher	Todesbote	R
11	Kampftitan	Zyklop	Atlas	Victor	Kampftitan	
12	Longbow	Longbow	Goliath	Goliath	Atlas	

Wenn es für den aufgeführten BattleMech eine Hausvariante gibt, werfe 1W6. Bei einer 1 – 4 ist der Mech von dieser Variante, ansonsten ist es das Standardmodell.

Fahrzeugzuteilung II (Luft/Raumjäger)						
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	L
2	Seydlitz	Drossel	Sholagar	Sperber	Drossel	E
3	Sholagar	Sperber	Sperber	Drossel	Gepard	I
4	Sholagar	Sperber	Sperber	Drossel	Gepard	C
5	Sperber	Sholagar	Drossel	Gepard	Seydlitz	H
6	Sperber	Sholagar	Drossel	Gepard	Seydlitz	T
7	Sperber	Sholagar	Drossel	Gepard	Seydlitz	
8	Sperber	Sholagar	Drossel	Gepard	Seydlitz	
9	Sperber	Sholagar	Drossel	Gepard	Seydlitz	
10	Drossel	Seydlitz	Gepard	Seydlitz	Sholagar	
11	Drossel	Seydlitz	Gepard	Seydlitz	Sholagar	
12	Gepard	Gepard	Seydlitz	Sholagar	Sperber	
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	M
2	Stingray	Transit	Shilone	Korsar	Transit	I
3	Transit	Korsar	Korsar	Transit	Stingray	T
4	Transit	Korsar	Korsar	Transit	Stingray	T
5	Korsar	Lightning	Transit	Stingray	Luzifer	E
6	Korsar	Shilone	Transit	Stingray	Luzifer	L
7	Korsar	Shilone	Transit	Stingray	Luzifer	S
8	Lightning	Shilone	Transit	Stingray	Luzifer	C
9	Lightning	Lightning	Transit	Stingray	Luzifer	H
10	Shilone	Luzifer	Stingray	Luzifer	Shilone	W
11	Shilone	Luzifer	Stingray	Luzifer	Shilone	E
12	Luzifer	Stingray	Luzifer	Shilone	Korsar	R
2W6	Davion	Kurita	Liao	Marik	Steiner	S
2	Schnitter	Schnitter	Killer	Stuka	Missetäter	C
3	Killer	Chippewa	Stuka	Missetäter	Schnitter	H
4	Killer	Chippewa	Stuka	Missetäter	Schnitter	W
5	Stuka	Killer	Missetäter	Schnitter	Chippewa	E
6	Stuka	Killer	Missetäter	Schnitter	Chippewa	R
7	Stuka	Killer	Missetäter	Schnitter	Chippewa	
8	Stuka	Killer	Missetäter	Schnitter	Chippewa	
9	Stuka	Killer	Missetäter	Schnitter	Chippewa	
10	Missetäter	Stuka	Schnitter	Chippewa	Killer	
11	Missetäter	Stuka	Schnitter	Chippewa	Killer	
12	Chippewa	Missetäter	Chippewa	Killer	Stuka	