Traveller

Cheat Sheets

- Task cheat sheet
- Spacecraft operations cheat sheet
- Space combat cheat sheet

Rulings und Hausregeln

Alternative Steigerung von Fertigkeiten

Immer wenn ein PC einen Check gegen TN8+ erfolgreich absolviert kann die entsprechende Fertigkeit markiert werden.

Eine Fertigkeit kann ebenfalls markiert werden, wenn 8 Lerneinheiten zu der Fertigkeit abgeschlossen wurden.

Nach Abschluss eines Szenarios oder zu einem vom Spielleiter festgelegten Zeitpunkt wird für jede so markierte Fertigkeit ein 1D-1 geworfen. Ist das Ergebnis des Wurfes größer oder gleich der aktuellen Stufe der Fertigkeit, so erhält der PC einen Erfahrungspunkt.[1)]

Bei einem Resultat von 5 erhält der PC immer einen Erfahrungspunkt.

Erfahrungspunkte können gemäß der folgenden Tabelle genutzt werden um Fertigkeiten zu steigern. Um eine Fertigkeitsstufe zu erwerben, muss vorher die darunterliegende Stufe erworben werden.

Fertigkeitsstufe	Kosten für Steigerung in XP
0	1
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
7+	64 (immer weiter verdoppeln)

Diskrete Panzerung

'Jack' und 'Mesh' aus dem Grundregelwerk (S.94) sind ebenso wie die 'Diplomatic Vest' aus Central Supply Catalogue (S. 12) sehr unauffällig. Sie fallen nur unter Sensoren (TN6+) oder physischer Inspektion (TN8+) auf.

'Cloth' Panzerung kann ab TL10+ unter der Kleidung versteckt werden, ist aber leicht durch visuelle Inspektion sichtbar (TN6+)

1)
Dankend gestohlen von https://www.youtube.com/watch?v=673QZdUrwiQ

From:
https://greifenfeuer.de/ - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:
https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:traveller:rules&rev=1617817010

Last update: **07.04.2021 17:36**