

Traveller Regeln

Vorstellung

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

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

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

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

zusammengewürfelte Abenteurer-Gruppe: Firefly (Expanse)

Lifepath mit viel würfeln, Sterben in der Charaktererstellung

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

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

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

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

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

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

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

Charakter austeilen, Name & Geschlecht kann geändert werden

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

Übersetzung

Ally – Freund

Believer – Religiöser

Benefit – Abschlag

Carousing – Geselligkeit

Gunner – Turmschütze

Gun Combat – Schusswaffen

Melee – Nahkampf

Navy – Flotte

Streetwise – Unterwelt

Stealth – Schleichen

Term – Periode

Truther – Aluhut

Vacc Suit – Raumanzug

Profession – Ausbildung

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

Regeln

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

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

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

Hilfe/Aufgabenkette (task chain) <0 $\rightarrow$ -1 0 $\rightarrow$ +1 1-5 $\rightarrow$ +2 $\geq 6 \rightarrow$ +3

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

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

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

Ausbildung: Berufsausbildung oder Spezialisierung, frei wählbar

Abrunden: immer nach unten

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

Kampf (74)

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

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

Runde (6s): Hauptaktion+Nebenaktion oder 3 Nebenaktionen;
beliebig viele Reaktionen (je -1) und freie Aktionen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

parieren: Nahkampf-Mod als Erschwernis für Angreifer

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

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

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

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

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

natürliches Heilen: w6+Ausdauer-Mod/Tag

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

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

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

Luxuspassage – Gehobene Passage – Einfache Passage – Lebendfracht

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

Treibstoff: 0.1t/(parsecs*T)

Verpflichtet w6

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

Sozialstatus → Adelsrang

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

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

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

Altern

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

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

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

Anti-Alterungs-Drogen (Anagathics)

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

ja→ #Terms als positiver Modifizier für Alterungs-Würfe

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

200000¢ * w6 pro Term

Verletzungen w6

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

Heilung von Attributen: 5000¢ pro Attributspunkt

Übernahme von Arzt-Rechnungen im Dienst 2w6+Rang

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

Strahlung

Rads	Sofortwirkung	Langzeitwirkung	Ursache	Rads	Zeit
≤50	-	-	Reaktor-Leck	2w6	Stunde
50-150	w6, Skills-1	Ausdauer-1	Kernschmelze	2w6	20 Minuten
150-300	2w6, Skills-1	Ausdauer-2	Waffe	2w6*20	sofort