

MegaTraveller

Evolution des personnages

1) Expérience

Obtenir (se perfectionner dans) un talent par l'expérience
Difficulté, AT, Int

MJ: Cette tâche peut être tentée une seule fois au début ou à la fin d'une séance. Quel que soit le résultat du jet, les ATs sont consommées. La difficulté du jet dépend du niveau de talent à atteindre.

0	Routine
1-4	Difficile
5-8	Formidable
9+	Impossible

2) Entraînement

Pour obtenir 5+ dans un talent, un maître possédant le talent au niveau désiré (ou plus) est nécessaire.

Pour obtenir de 0 à 4, un maître n'est pas indispensable, mais il faut alors un matériel adapté au talent (partenaire pour s'entraîner à la boxe, hololivres ou holocristaux pour des compétences académiques, etc.).

Rester déterminé jusqu'à la fin de l'entraînement

Routine, Détermination, 20 heures

MJ: Une période d'étude moyenne dure 200 heures, soit 40 heures par semaine pendant 5 semaines de dur labeur, 2 heures de lecture par semaine pendant 2 ans, 3 heures de cours et 7 heures de travail personnel par semaine pendant 20 semaines, ou 1 heure par jour pendant 40 semaines de travail personnel ou assisté par ordinateur.

Obtenir (se perfectionner dans) un talent par l'entraînement

Difficile, Int (élève), Instruction (maître)

MJ: Si aucun maître n'est disponible ou si l'élève n'a pas de matériel approprié à son entraînement, la difficulté passe à Formidable.

Coût de l'entraînement: 10 Cr par heure (plus salaire du maître)

Augmentation de caractéristique: Les caractéristiques Force, Dextérité, Endurance et Education peuvent augmenter par l'entraînement. La procédure est identique à celle des talents de niveau 0-4. Une caractéristique ne peut pas augmenter de plus de +1 par année de jeu.

Obtenir +1 dans une caractéristique par entraînement

Difficile, Caractéristique