

# TRAINING

Der Charakter kann sich im Laufe der Abenteuer fortbilden oder trainieren und dadurch seine Talentwerte verbessern. Die Umsetzung muss im Rollenspiel zum Einsatz kommen, aber das Ergebnis wird Out-Play ermittelt. Der Spieler, der seinen Charakter trainieren bzw. fortbilden möchte, kündigt dies dem SM an und erklärt dabei, welches Talent er aufbessern möchte.

Die Regeln zum Training sind eine gute Methode, um Talente zu verbessern. Der Spieler investiert mit seinem Charakter allerdings Zeit während des Abenteuers. Zeit, in der die anderen Spieler mit ihren Charakteren weiterspielen.

Bei One-Shot-Abenteuern lohnt sich ein Training nur dann, wenn der Spieler seinen Charakter bei einem späteren Abenteuer weiterspielen möchte.

- Der Charakter kann ein Talent trainieren.
  - Folgende Talente können nicht trainiert werden: AUSS, GL, INST und LE.
- Der Charakter muss 2 – 3 Abenteuer lang trainieren.
- Das Training wird im Spiel ausgespielt. Dies dauert Inplay mind. 1 Std. Zeit.
- Erst nach dem Training wird der TW auf das Talent gemacht, um zu ermitteln, ob das Training erfolgreich war. Eine Auf- oder Abwertung erhält der Charakter aber erst zum nächsten Abenteuer.
- Der Charakter kann von einem Trainer angeleitet werden.
  - Ein Trainer braucht in dem entsprechenden Talent mind. den Wert 17 und im Talent Psychologie / Pädagogik einen Wert von mind. 13.
- Nach einem komplett durchgeführten Training muss ein Abenteuer liegen, in dem der Charakter nicht trainiert. Danach kann der Charakter ein neues Training durchführen.
- Der Charakter darf nicht ein extra Talent trainieren, wenn er in dem Abenteuer eine Psinetik oder einen Budo-Kampftick erlernt oder er sich einer Scitech-Modifikation hingibt.



## Einflüsse auf das Training

- Das Talent VIT beeinflusst das Training entsprechend seines Wertes.
- Der Charakter wird von einem Trainer trainiert.
  - Dem Trainer muss der TW auf Psych./Päd. gelingen.
    - Bei einem Patzer erhält der Schüler – 2 WM.
    - Bei einem misslungenen TW erhält der Schüler – 1 WM.
    - Bei einem gelungenen TW erhält der Schüler + 1 WM.
    - Bei einem gut gelungenen TW erhält der Schüler + 2 WM.
    - Bei einem meisterhaften TW erhält der Schüler + 3 WM.

## Trainingsphasen und Ergebnis

Verpatzter TW	Trainingsphase misslungen; nächste Trainingsphase wird – 2 WM; dauerhaft – 1 im Talent.
Misslungener TW	Trainingsphase misslungen; nächste Trainingsphase wird – 2 WM.
Normal gelungener TW	Trainingsphase gelungen.
Gut gelungener TW	Trainingsphase gelungen; nächste Trainingsphase wird + 2 WM.
Meisterhafter TW	Trainingsphase gelungen; nächste Trainingsphase wird + 2 WM; dauerhaft + 1 im Talent.

- Eine nicht durchgeführte Trainingsphase gilt als misslungene Trainingsphase.
- Das Training ist erfolgreich, wenn 2 von 3 Trainingsphasen gelungen sind. (Eine 3. Trainingsphase ist nicht nötig, wenn die ersten 2 Trainingsphasen gelungen sind.)
- Das Training ist misslungen, wenn 2 Trainingsphasen misslungen sind. (Eine 3. Trainingsphase ist nicht nötig, wenn die ersten 2 Trainingsphasen misslungen sind.)
- Ein gelungenes Training bewirkt dauerhaft + 1 im Talent.
- Ein misslungenes Training bewirkt dauerhaft – 1 im Talent.