

# 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. Für das Training gelten folgende Regeln:

## 1. Grundregeln

- Es kann nur ein Talent verbessert werden.
- Das Training wird in 3 Abenteuern hintereinander durchgeführt. In jedem dieser 3 Abenteuer muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Der Spieler muss das Training spielerisch kurz darstellen. Vergisst er das Training oder setzt er seine Prioritäten anders, verliert er eine Trainingsphase.
- Durch das Training verstreicht Spielzeit. Während andere Charaktere bestimmte Dinge tun, muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Hierfür können Inplay ungefähr 1 – 2 Std. vergehen.
- Am Ende des Trainings entscheidet der TW, ob das Training erfolgreich oder ein Misserfolg war.
- Talente, die der Charakter nicht trainieren kann sind AUSS, GL, INST und LE.
- Training kann nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter derzeit eine Therapie oder einen Entzug durchführt oder einen Zauber oder einen Kampftrick erlernt wird. Ebenso kann der Charakter nur in einem Bereich trainieren und nur einmal im Abenteuer trainieren.
- Nach den 3 Abenteuern müssen 3 Abenteuer dazwischen liegen, bis man erneut trainieren kann.
- Wird das Training abgebrochen, verliert der Charakter einen Punkt in dem Talent.
- Durch einen Anleiter (Trainer, Berater, Coach, Meister) wird das Training positiv WM:
  - Der Anleiter muss in dem entsprechenden Talent mind. den Wert 15 haben.
  - Der Anleiter muss im Talent „Psychologie / Pädagogik“ mind. den Wert 12 haben, um anleiten zu können. Auf dieses Talent macht der Anleiter den TW.
    - Gelingt der TW normal, wird der TW des Schülers + 1 WM.
    - Gelingt der TW gut, wird der TW des Schülers + 2 WM.
    - Gelingt der TW meisterhaft, wird der TW des Schülers + 3 WM.

## 2. Trainingsablauf

1. Während des Abenteuers führt der Charakter sein Training durch. Hier findet noch kein TW statt.
2. Nach der Trainingsphase wird das Ergebnis ermittelt, mit dem TW auf das entsprechende Talent.
3. Mögliche Talentverbesserungen, aber auch mögliche Komplikationen treten erst im nächsten Abenteuer durch die Bewertung auf.

## 3. WM auf den TW

- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 12 wird der TW – 2 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 15 wird der TW – 4 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 18 wird der TW – 6 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik normal gelingt, erhält der Charakter + 1 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik gut gelingt, erhält der Charakter + 2 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik meisterhaft gelingt, erhält der Charakter + 3 WM.
- Der Spieler muss außerdem auf mögliche weitere WM achten, z. B. durch VIT oder Rüstungen.



## 4. Training

TW-Ergebnis	Folgen
Normaler TW	Trainingsphase gelungen.
Guter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Meisterhafter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase; + 1 im Talent durch die sofortige Aufwertung des Meisterwurfs.
Mislungener TW	Trainingsphase misslungen; - 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Patzer	Training komplett misslungen; - 1 im Talent durch die sofortige Abwertung des Patzers; - 2 WM auf alle dazu passenden TW im nächsten Abenteuer (es kann sich dabei um eine Verstauchung oder um eine Erschöpfung handeln usw.) Ein neues Training ist erst in 3 Abenteuern wieder möglich.

## 5. Ergebnis der Trainingsphasen

- Eine nicht durchgeführte Trainingsphase gilt als misslungen.
- Sind 2 Trainingsphasen gelungen = + 1 im entsprechenden Talent
- Wurden 3 Phasen durchgeführt, von denen mind. eine gelungen war = + 1 im entsprechenden Talent
- Sind alle 3 Trainingsphasen misslungen = - 1 im entsprechenden Talent
- Wurde das Training abgebrochen = - 1 im entsprechenden Talent