

# Skillsteigerungen durch Unterricht - Lehrmeister

Anbei eine Hausregel, wie man Skills z.B. auch durch den Einsatz von Geld und Zeit steigern könnte. Während der Einsatz von Karma für mich das Verarbeiten von selbstgemachten Erfahrungen und Wissen ist, profitiere ich beim Unterricht von dem Wissen und der Erfahrung anderer und bezahle diese für ihr Wissen.

## **Skillpunkte kaufen - Ausgangsbasis**

Als Ausgangsbasis berechnet man die Karmapunkte, die man eigentlich zur Steigerung ausgeben müßte. Mit dieser Methode kann man aktive Fertigkeiten und Wissensfertigkeiten steigern, Attribute und spezielle Steigerungsformen wie z.B. Initiation oder Immersions lassen sich so nicht erlernen. Auch Foki müssen weiterhin mit eigenem Karma gebunden werden. Es ist aber möglich, z.B. Zauber oder komplexe Formen auf diese Weise zu erlernen. Auf diese Weise kann man eine Fertigkeit bis zu einem Wert von 6 steigern – eine außergewöhnliche Meisterung ist so nicht möglich.

## **Einen Lehrmeister finden**

Will man auf diese Weise Fertigkeiten verbessern, braucht man einen Lehrmeister oder eine Lernsoftware. Diese muss erstmal gefunden werden, hierzu ist spieltechnisch ein erfolgreicher Extended Test (Charisma + Etiquette, 1 day) nötig. Der Treshold ist automatisch der gewünschte Fertigkeitwert, jede Probe dauert einen Tag. Spezialisierungen gelten natürlich. Der Lehrmeister muss die gewünschte Fertigkeit auf dem gewünschten neuen Fertigkeitwert und natürlich die Fertigkeit „Instruction“ haben.

## **Steigerungen**

### ***Skillsteigerungen bis einschließlich einem Wert von Drei (3)***

Den berechneten Wert multipliziert man mit 1.000 und hat damit die Kosten für den Lehrmeister. Der Zeitaufwand entspricht den nötigen Karmapunkten x2 in Tagen.

Beispiel: Dr. Stahl will Pistolen von 2 auf 3 steigern und bezahlt dafür einen Lehrmeister. Er muss dafür 6.000 Nuyen bezahlen, die Fortbildung dauert 12 Tage

### ***Skillsteigerung von 3 auf 4***

Der berechnete Wert wird mit 2.000 multipliziert, um den Preis festzulegen. Der Zeitaufwand entspricht dem vierfachen der nötigen Karmapunkte in Tagen.

### ***Skillsteigerung von 4 auf 5***

Der berechnete Ausgangswert wird mit 5.000 multipliziert, um den Preis zu erfahren. Der Zeitaufwand entspricht dem 5fachen der nötigen Karmapunkte in Tagen.

### ***Skillsteigerung von 5 auf 6***

Der berechnete Ausgangswert wird mit 10.000 multipliziert, um die Kosten festzulegen. Der Zeitaufwand entspricht dem 10fachen der nötigen Karmapunkte in Tagen.