

Fertigkeiten & Attribute

Neue Fertigkeit erlernen

Karma: 1 Punkt

Grundzeitraum:

aktive, soziale Fertigkeit: 15 Tage

Wissens-, B/R-Fertigkeit: 30 Tage

Lernprobe:

Würfel: zugehöriges Attribut

Mindestwurf: 4

Dauer:

Erfolge: GZR durch Anzahl der Erfolge

Kein Erfolg: GZR verstreicht, noch mal mit MW –1

Kosten: 200,- Nuyen

Fertigkeit verbessern

Karmakosten: neue Stufe x Faktor

Allgemeine Fertigkeit	Aktiv	Wissen
Neue Stufe ≤ Attribut	1,5	1,0
Neue Stufe ≤ Attribut x2	2,0	1,5
Neue Stufe > Attribut x2	2,5	2,0
Spezialisierung	Aktiv	Wissen
Neue Stufe ≤ Attribut	0,5	0,5
Neue Stufe ≤ Attribut x2	1,0	1,0
Neue Stufe > Attribut x2	1,5	1,5

Grundzeitraum:

aktive, soziale Fertigkeit: Karmapunkte x 7 Tage

Wissens-, B/R-Fertigkeit: Karmapunkte x 15 Tage

Lernprobe:

Würfel: vorhandene Stufe / allg. Fertigkeit / Attribut

Mindestwurf: neue Stufe +2 / ... +4 / ... +6

Modi: oft eingesetzt: MW-1

Dauer:

Erfolge: GZR durch Anzahl der Erfolge

Kein Erfolg: GZR mal 1,5

Kosten: Karmapunkte x 100,- Nuyen

Attribut verbessern

Karmakosten:

Neue Stufe ≤ Rassenmaximum: 2,0 x neue Stufe

Neue Stufe > Rassenmaximum: 3,0 x neue Stufe

Grundzeitraum:

Karmapunkte x 7 Tage

Lernprobe:

Würfel: vorhandenes Attribut

Mindestwurf: neue Stufe

Modi: keine

Dauer:

Erfolge: GZR durch Anzahl der Erfolge

Kein Erfolg: GZR mal 1,5

Kosten: Karmapunkte x 100,- Nuyen

Lehrer

Zu Beginn des Steigerungsversuch für Attribute oder Fertigkeiten kann man sich entschließen, einen Lehrer hinzuzuziehen, um die benötigte Zeit zu verkürzen.

Qualifikation des Lehrers:

Fertigkeit ≥ neue Stufe +2

Möglichste „Unterricht“

Lernprobe:

Würfel: Unterrichts-Fertigkeit / Intelligenz

Mindestwurf: 4 / 8

Für je 2 Erfolge

Bonus von MW-1 auf die Lernprobe.

Bei erfolgreicher Lernprobe einen zusätzlichen Erfolg

Kosten: Tagessätze in Nuyen

Unterricht	-	1-4	5-7	8+
Fertigkeit 2-3	100,-	150,-	200,-	250,-
Fertigkeit 4-5	200,-	250,-	300,-	350,-
Fertigkeit 6-7	300,-	350,-	400,-	450,-
Fertigkeit 8+	400,-	450,-	500,-	550,-

Liste der Fertigkeiten und zugehörige Attribute

KON	SCH	STR	INT	WIL	CHA	Reaktion
Athletik	Pistole	Klingenwaffen	Auren lesen (Askennen)	Beschwören*	Gebräuche	Motorrad
Tauchen	MP	Knüppel	Sprengstoffe	Hexerei*	Unterricht	Auto
Fallschirmspr.	Gewehr	Stangen/Stäbe	Geschütze	Verzaubern*	Verhör	Hovercraft
	Sturmgewehr	Nahkampf (waffenlos)	Raketenwaffen	Zentrierung*	Einschüchterung	Motorschiff
	Schrotflinte	Wurfaffen	Computer		Führung	Schiff
	Gyrojetpistole	Projektilwaffen	Elektronik		Verhandlung	Segelschiff
	Laserwaffen	Schwere Waffen	Biotech			Flugzeug
	Peitsche	Sprühwaffen	B/R-Fertigkeiten			Rotormaschine
	Heimlichkeit	Unterwasserkampf	Wissensfertigkeiten			Vektorschub
			Sprachen			Luftschiff
			Taktik kl. Einheiten			Unterseeboot