

Ausbrechen (Fingerfertigkeit)

ungelernt+(2)

Gs61, In41

Erfolgswert+6 (+8 / +16)

70: As, Sp, Ku - **140:** alle anderen - **280:** ZAU

Die Fertigkeiten Ausbrechen ermöglicht es dem Abenteurer aus einem Gebäude auszubrechen. Das gilt aber auch für das Gegenteil: Einbrechen in irgendwelche Häuser ist auch mit dieser Fertigkeit erlaubt. Der Anwender dieser Fertigkeit versteht es aufs genaueste seine Umgebung zu durchsuchen und dabei z.B. kleine Lücken in Mauern zu entdecken, die als Fluchtweg benutzt werden können. In Kenntnis dieser Informationen ist es möglich mit einem weiteren EW: Ausbrechen einen Plan zu entwickeln diesen Fluchtweg zu nutzen, so dass kein Wächter oder ähnliches einen Fluchtversuch bemerkt.

Wer Ausbrechen beherrscht beherrscht auch gleichzeitig ungelernt die Fertigkeit Baukunde +4.

Ausbrechen +6

+7,+8	25
+9,+10	50
+11,+12	100
+13,+14	200
+15,+16	400