

Gedankenflucht (Wissen)

Wk61, In61 Erfolgswert+5 (+6/+10)

150: ZAU - 300: ZKÄM - 600: KÄM

Mit der Fertigkeit Gedankenflucht kann der Abenteurer sich „in sich selbst versetzen“. Tut er dies verspürt er nicht bis gar nicht von seiner Außenwelt, die ihn umgibt. Sinnvoll ist diese Fertigkeit, um sich bei Foltern Schmerzen zu entziehen. Allerdings ist diese Fertigkeit auch eine Vorform zur Meditation. Mithilfe von Gedankenflucht erhält der Abenteurer, sofern er diese Fertigkeit nicht anwendet, um sich vor Schaden zu schützen, 1W3 AP zurück.

Will sich ein Abenteurer mit dieser Fertigkeit von seiner Außenwelt abschirmen, um Schmerzen zu entgehen, so muss ihm erst ein PW:Willenskraft gelingen. Anschließend würfelt er einen EW:Gedankenflucht. Gelingt der EW verliert er während der „Trance“ **Würfelergebnis + Erfolgswert für Gedankenflucht / 5 AP** und **Würfelergebnis + Erfolgswert für Gedankenflucht / 10 LP** weniger. Es wird immer abgerundet. Bei einem Erfolgswert von +10 und einem Würfelergebnis von 12 also 2 LP und 4 AP weniger.

Gedankenflucht +5

+6	50
+7	100
+8	200
+9	400
+10	800