

Meisterlauf (Bewegungsfertigkeit)

Ko81, Laufen Erfolgswert+4 (+6 / +10)

100: Kr, Sö, Wa, Wi, Ku - **200:** KÄM a. Kr, Sö, Wa, Wi, Ku - **400:** ZAU, ZKÄM

Die Fertigkeit Meisterlauf ermöglicht es dem Abenteurer sich auf übermenschliche Weise (sofern er ein Mensch ist) zu bewegen. Die ist eine verbesserte Form von Laufen. Man könnte den Laufenden fast als rennenden Blitz betrachten. Zusätzlich zu den Vorteilen durch Laufen steigt die Bewegungsweite des Läufers um den Erfolgswert für Meisterlauf-1. Glückt ein EW:Meisterlauf, so ist man imstande die folgenden 6 Stunden ohne Pause weiter zu laufen. Diese 6 Stunden können jedoch nicht wie bei Laufen durch einen weiteren geglückten EW:Meisterlauf verlängert werden. In den 6 Stunden des Laufens rast die Person mit seiner normalen Bewegungsweitex3 durch die Landschaft. Häufig nützlich ist dies für wichtige Botengänge.

Am Ende einer Lauftour hat der Läufer alle AP verloren und kann die folgenden 2W6 Tage nichts unternehmen, sofern sein PW:Konstitution misslingt. Weiterhin steigt während der Wirkdauer der Fertigkeit das Gewichtsmaximum, das getragen werden kann um das doppelte. So wird selbst jeder Schwächling zum „Gepäcktransporter“. Diese Wirkung ist jedoch auch nur von begrenzter Dauer. Endet die Wirkungszeit der Fertigkeit Meisterlauf, verschwindet auch die brachiale Kraft des Läufers.

Meisterlauf +4

+5,+6	150
+7,+8	300
+9,+10	600