

## **Tarnkleidung anfertigen (Fingerfertigkeit)**

**Gs61**                      Erfolgswert+4    (+5/+12)

**200:** BW, Wa - **400:** Ku, BS - **800:** alle anderen

Der Abenteurer weiß seine Umgebung einzuschätzen und kann mit dieser Hilfe eine Ortspeziesfische Tarnkleidung anfertigen. Dies nimmt immer eine Stunde in Anspruch in der der Abenteurer mit den an diesem Ort vorhandenen Mitteln seine Kleidung herstellt. Hierzu wird ein EW:Tarnkleidung anfertigen gewürfelt, der darüber entscheidet, ob die Tarnkleidung seinen Zweck erfüllt. Die nun entstandene Tarnkleidung gewährt ihm einen Zuschlag auf seinen EW:Tarnen in der Höhe des Erfolgswerts von Tarnkleidung anfertigen. Diese ist nur für die Dauer der Anwendung brauchbar, danach wird sie unbrauchbar. Man kann sie allerdings nicht überall anfertigen, sonder nur da, wo entsprechende Materialien vorhanden sind (Spielleiterentscheidung - also z.B. Blätter als Kleidung im Wald).

Waldland Barbaren können diese Fertigkeit schon zu Anfang ihrer Karriere für 1 Lernpunkt lernen, da diese zusätzlich zu ihrem Zweckmäßigen Einsatz auch in ihrer Religion Verwendung findet.

### **Tarnkleidung anfertigen +4**

+5, +6	200
+7, +8	400
+9, +10	800
<b>+11, +12</b>	<b>1600</b>