

## **Vortäuschen** (variabel)

**Gs81**, In81, Gw81      Erfolgswert+6    (+8 / +10)

**200: KÄM - 400: ZKÄM - 800: ZAU**

Mit der Fertigkeit Vortäuschen ist es dem Abenteurer möglich vorzutäuschen, er würde eine Fertigkeit beherrschen. Die Fertigkeit, die er sich aussucht, muss eine allgemeine Fertigkeit sein, es dürfen keine Waffen, KiDo Fertigkeiten oder Zauber sein. Gelingt der EW, so gelingt es ihm vorzutäuschen, er habe die Fertigkeit erlernt und kann sie für 1W6 Stunden einsetzen. Für den EW der Fertigkeit wird der Erfolgswert von Vortäuschen genommen. Diese Fertigkeit kann nützlich sein, wenn man jemandem vortäuschen will, er könne Beidhändiger Kampf und sei damit ein Furchterregender Krieger. Misslingt der EW, durchschauen Augenzeugen den Abenteurer sofort.

### **Voträuschen+6**

+7	200
+8	400
<b>+9</b>	<b>800</b>
<b>+10</b>	<b>1600</b>