

Physische Fertigkeiten
Athletik
Klettern <i>Hochgebirgsklettern</i> <i>Freiklettern</i> <i>Fassadenklettern</i> <i>Höhlenklettern</i>
Reiten (<i>Tierart</i>)
Schwimmen <i>Rettungsschwimmen</i> <i>Gerätetauchen</i>
Fliegen <i>Gleitschirme</i> <i>Flügel</i>
Überleben

Geschick
Beweglichkeit <i>Entfesseln</i> <i>Winden</i>
Körperkontrolle <i>Balance</i> <i>OG-Manöver</i>
Tanzen (<i>Stil</i>)
Schleichen <i>Verfolgen</i> <i>sich verstecken</i>

Fingerfertigkeit
Medizin und Erste Hilfe <i>Diagnose</i> <i>Erste Hilfe</i> <i>Chirurgie</i> <i>Behandlung</i>
Bauen und Reparieren <i>Maschinen / Anlagen</i> <i>Reaktoren / XS-Systeme</i> <i>Computer / Elektronik</i> <i>Metallbau</i> <i>Schlösser knacken</i>
Malen und Zeichnen <i>Illustration</i> <i>Kartographie</i> <i>Kalligraphie</i> <i>Technisches Zeichnen</i>
Modellieren <i>Steinmetz</i> <i>Maskenbildner</i>
Taschenspielerlei <i>Kartentricks</i> <i>Jonglieren</i> <i>Taschendiebstahl</i>

1) Eine Spezialisierung bei Waffenfertigkeiten ist auf bestimmte Baumuster oder auch individuelle Waffen möglich - etwa auf die *OMG Alpha* bei Pistolen oder die *.357 Marshal Art* für Revolver.

2) In realistischen Kampagnen bietet es sich an, die Fertigkeiten im Bereich der Wissensfertigkeiten als **Grundfertigkeiten** zu behandeln und die **Spezialisierungen** als Fertigkeiten.

Die in dieser Liste aufgeführten **Grundfertigkeiten**, Fertigkeiten und **Spezialisierungen** sind nicht als abschließende Aufzählung anzusehen, sondern als ein Vorschlag.

Mentale Fertigkeiten
Organisation und Verwaltung
Administration <i>Kalkulation und Buchführung</i> <i>Personaleinsatzplanung</i>
Handel <i>Schätzen</i> <i>Schwarzmarkt</i>
Ladung und Fracht <i>Packen und Stauen</i> <i>Gefahrgut</i> <i>Lagerverwaltung</i> <i>Expedition ausrüsten</i>
Führung <i>Kommando</i>

Computer & Technik
Computer <i>Computernutzung</i> <i>Informationsrecherche</i> <i>Programmierung</i> <i>Hacking</i>
Sensorsysteme <i>Radar</i> <i>Sonar</i>
Schiffssysteme <i>Reaktorsteuerung</i> <i>Umweltsysteme</i>

Forschung und Wissenschaft
Experimente und Laborarbeit <i>Wissenschaftliche Methodik</i> <i>Dokumentation</i> <i>Forensik</i>
Archäologie
Recherche <i>Datalinks</i> <i>Bibliotheken</i>

Pilot
Bodenfahrzeuge <i>Motorräder und Quads</i> <i>Automobile</i> <i>Lastwagen</i> <i>Baumaschinen und schweres Gerät</i> <i>Hovercrafts und Schwebel</i>
Luftfahrzeuge <i>Flugzeuge</i> <i>Schweber</i>
Raumschiffe <i>Kampfmanöver</i> <i>Asteroidenflug</i> <i>Planetare Landungen</i> <i>(Schiffsklasse)</i>
Schiffe <i>Segeln</i> <i>Motorboote</i> <i>(Schiffsklasse)</i>
Navigation <i>Karten lesen</i> <i>Routenplanung</i>
Astrogation <i>Torverbindungen</i> <i>Schleichwege</i> <i>Gefechtsastrogation</i> <i>Asteroidenfelder</i>

Soziale Fertigkeiten
Kommunikation
Verhandlungen <i>Feilschen</i> <i>Vertragsgestaltung</i>
Überreden <i>Totlabern</i> <i>Einschüchtern</i>
Überzeugen <i>Verführen</i> <i>Propaganda</i>
Lügen <i>Ausfragen</i> <i>Verhör</i> <i>Lügen erkennen</i> <i>Folter</i>

Lehren & Unterrichten
Lehrer <i>Didaktik</i>
Trainer <i>G-Ball Coach</i> <i>Fahrlehrer</i>
Professor <i>Militärausbilder</i> <i>Drill-Sergeant</i> <i>Schießausbilder</i>

Schauspielerlei
Verkleiden <i>MakeUp</i> <i>Kostüm</i>
Imitation <i>Stimmen imitieren</i> <i>Dialekte und Lingos</i> <i>Bewegungsabläufe</i>

Etikette und Gebräuche
Höfisches Benehmen <i>(Spezielles Haus)</i>
Militärisches Verhalten <i>(Teilstreitkraft)</i>
(Kultur) <i>(Beruf)</i> <i>(Spezielle Subkultur)</i>

Nahkampffertigkeiten ¹⁾
Unbewaffneter Nahkampf
Raufen
Boxen (<i>Stil</i>)
Kung Fu (<i>Stil</i>)

Klingenwaffen
Messer und Dolche
Kurzschwerter
Langschwerter
Bidenhänder
Säbel und Krummschwerter

Hieb Waffen
Knüppel und improvisierte Hieb Waffen <i>Baseballschläger</i> <i>Kurzstöcke</i> <i>Teleskopschlagstock</i>
Beile und Hämmer <i>Vorschlagshämmer</i> <i>Streitkolben</i> <i>Äxte</i>
Stangenwaffen <i>Kampfstäbe</i> <i>Hellebarden</i> <i>Speere</i>

Psionische Fertigkeiten
Psychokinese
Heben
Levitation
Stoppen

Telepathie
Gedankenlesen
Emotionen fühlen

Thermodynamik
Entzünden
Kochen
Metall erhitzen
Schockfrostern

Fernkampffertigkeiten ¹⁾
Pistolen und Revolver
Pistolen
Revolver
Maschinenpistolen

Gewehre
Schrotflinten
Flinten
Scharfschützengewehre
Sturmgewehre

Strahlenwaffen
Strahlenpistolen
Strahlengewehre

Schwere Waffen
Maschinengewehre
Maschinenkanonen
Raketen- und Granatwerfer

Geschütze
Artillerie und Fahrzeugkanonen
Bordgeschütz
Invasionsabwehrgeschütz

Sprühtanks
Flammenwerfer und Säuretanks

Wurf Waffen
Wurfklingen <i>Messer</i> <i>Beile</i> <i>Wurfsterne</i>
Schleudern <i>Schleuder</i> <i>Bola</i>
Netz
Granaten <i>Handgranaten</i> <i>Rauchgranaten</i> <i>Schockgranaten</i>

Wissensfertigkeiten ²⁾
Naturwissenschaften und Technologie
Biologie <i>Zellbiologie</i> <i>Genetik</i> <i>Tierkunde</i> <i>Pflanzenkunde</i> <i>Biologie der Hazaru</i> <i>Humanbiologie</i> <i>Stellarbiologie</i> <i>Biospären</i> <i>Gaja-Hypothese</i>
Chemie <i>Chemische Analyse und Synthese</i> <i>Biochemie</i> <i>Sprengstoffherstellung</i> <i>Pharmazie</i> <i>Drogenproduktion</i> <i>Materialkunde</i> <i>Nanochemie</i> <i>Materialforschung</i>
Medizin <i>Anatomie</i> <i>Neurologie</i> <i>Speziesbezogene Medizinkenntnisse</i> <i>Psychologie</i> <i>Mensch-Maschine-Integration</i> <i>Psionik</i>
Mathematik <i>Logik</i> <i>Algebra</i> <i>Geometrie</i> <i>Statistik</i> <i>Wirtschaftsmathematik</i> <i>Technische Mathematik</i>
Physik <i>Mechanik</i> <i>Elektrodynamik</i> <i>Thermodynamik</i> <i>Relativitätstheorie</i> <i>Astrophysik</i> <i>Quantenphysik</i> <i>Extraspatialphysik</i>
Technologie und Ingenieurwissenschaften <i>Maschinenbau</i> <i>Feinmechanik</i> <i>Waffentechnik</i> <i>Elektrik und Energietechnik</i> <i>Elektronik und Computer</i> <i>Baustatik</i> <i>Umweltsysteme</i> <i>Raumschiffbau</i>
Geowissenschaften <i>Geologie</i> <i>Tektonik und Vulkanologie</i> <i>Metereologie</i> <i>Kartographie</i> <i>Terraforming</i>

Wissensfertigkeiten / Sprachen ²⁾
Gesellschafts- und Sozialwissenschaften
Geschichte <i>(Spezielle Kultur)</i> <i>(Region)</i> <i>(Zeitraum)</i>
Politik <i>(Kultur)</i> <i>Gesellschaftsentwürfe</i> <i>Regierungsformen</i>
Rechtswissenschaften <i>(Rechtsgebiet)</i> <i>(Region/Kultur)</i>
Theologie <i>(Spezielle Religion)</i>
Wirtschaftswissenschaften <i>Buchführung</i> <i>Unternehmensführung</i> <i>Bankwesen</i> <i>Finanzierung</i>

Sprachen und Linguistik
Sprache <i>Alte Dialekte</i> <i>Schriftlicher Ausdruck</i> <i>Etymologie</i> <i>Regionale Dialekte</i>
Novababel <i>Technobabel</i> <i>AlphaGanimed-Babel</i>
Novasperanto
Anglesh
Araby
Gotick
Españal
Franças
Latin
Helleniki
Nippon
Roska
Konklav-Hazaru
Szezaru
Chetra
Rhu
Orionischer Standard

Straßenwissen und Allgemeines Wissen
Livestyle und Mode
Speisen und Getränke <i>(Spezies / Kultur)</i> <i>(Gruppe von Nahrungsmitteln)</i>
Kunst <i>Musik (Künstler/Kultur/Epoche)</i> <i>Malerei (Künstler/Kultur/Epoche)</i> <i>Theater (Künstler/Kultur/Epoche)</i>
Mythen der Grenzwelten
Sport und Sportwetten <i>(Sportart)</i>
Spiele und Glücksspiele <i>(Spiel)</i>

FERTIGKEITEN

