

FERTIGKEITEN UND SPEZIALISIERUNG

Körperliche Fertigkeiten

- **Raumanzug (AF) (Ges 5/8/17/22)**
- **Laufen (Kon 6/15, Bew 8/16)**
Dauerlauf, Hindernislauf, Sprint
- **Athletik (Str 7/15, Bew 8/15)**
Heben, Springen, Werfen
- **Akrobatik (Bew 5/9/16/21)**
Balancieren, Fangen, Klettern, Winden
- **Null-g-Bewegung (Bew 3/6/15/19)**
Ausdauer
Fingerfertigkeit (Ges 4/8/16/20)
Handarbeit, Feinarbeit, Stehlen, Tricks
- **Heimlichkeit (Bew 5/9/17/22)**
Beschatten, Schleichen, Verbergen
- **Hohe-g-Belastung (KF: F) (Kon 8/12/18/22)**
- **Kampfanzug (KF: W) (Ges 6/9/19/24)**
- **Prim. Fortbewegung (VF: F) (Ges 7/14, Bil 7/15)**
Gespann lenken, Kanu fahren, Rad fahren, Reiten, Rudern, Schlitten/Ski fahren
- **Schwimmen (Kon 6/14, Bew 6/15)**
Langstreckenschwimmen, Sprint, Tauchen, Taucherausrüstung
- **Wildnis (KF: S) (Ges 8/17, Bil 5/14)**
Jagen, Naturkunde, Orientierung, Spurenlesen
- **Kettenwaffen (Bonus je nach Waffe)**
Chako, Kette, Lasso, Morgenstern, Peitsche
- **Klingenswaffen (Bonus je nach Waffe)**
Dolch, Einhandschwert, Handklinge, Messer, Zweihandschwert
- **Schlagwaffen (Bonus je nach Waffe)**
Beil, Handaxt, Knüppel, Streitaxt, Zweihandaxt
- **Stangenwaffen (Bonus je nach Waffe)**
Hellebarde, Lanze, Speer
- **Waffenloser Kampf (Bonus je nach Waffe)**
Spezialisierung ist vorgeschrieben: Ausweichen, Cyberwaffen, Halten, Natürliche Waffen, Schlagtechnik, Wurftechnik
- **Abwehrwaffen (Bonus je nach Waffe)**
Parierdolch, Schild, Zweihandstab
- **Laserschwert (KF: P) (Bew 8/16, Psi 9/17)**

Waffenfertigkeiten

- **Einhandenergiewaffe (Ges 2/6/14/18)**
Impuls, Strahl
- **Einhandfeuerwaffe (Ges 2/6/14/18)**
Nadler, Pistole, Revolver
- **Leichte Zweihandenergiew. (Ges 4/8/16/20)**
Impuls, Strahl
- **Leichte Zweihandfeuerw. (Ges 4/8/16/20)**
Jagdgewehr, MP, Scharfschützengewehr, Schrotgewehr, Sturmgewehr
- **Schwere Zweihandenergiew. (Ges 9/18, Str 7/17)**
Ionenstrahler, Plasmawerfer
- **Schwere Zweihandfeuerw. (Ges 9/18, Str 7/17)**
Flammenwerfer, Maschinengewehr, Minigun
- **Fahrzeuggeschütze (KF: F) (Ges 3/7/15/19)**
Abwehrsysteme, Lafetten, Strahlenwaffen
- **Kampfanzug (KF: K) (Ges 6/9/19/24)**
- **Projektilwaffen (Ges 3/7/14/19)**
Armbrust, Crossbow, Kurzbogen, Langbogen

Sprengstoff (KF: G) (Ges 8/19, Bil 8/15)

- Anbringen, Bauen, Entschärfen
- **Waffe ziehen (Ges 5/9/17/20)**
- **Werfer (Ges 8/17, Str 8/18)**
Granatwerfer, Raketenwerfer
- **Wurfwaffen (Ges 4/7/15/20)**
Bola, Granaten, Schleuder, Wurfäxte, Wurfklingen, Wurfscheiben, Wurfspieß
- **Zielen**
Fernwaffenkategorie

Fahrzeugfertigkeiten

- **Auto (AF) (Ges 4/7/14/18)**
- **Bodenfahrzeuge (Ges 4/7/14/18)**
Auto, Grav-Fahrzeuge, Lastkraftwagen, Motorrad
- **Kettenfahrzeuge (Ges 4/8/15/20)**
Geländefahrzeug, Panzer, Raupenfahrzeug, Schienenfahrzeug
- **Flugzeuge (Ges 6/10/15/19)**
Atmosphärenflugzeug, Bomber, Düsenjet, Jagdflugzeug, Propellerflugzeug, Segelflugzeug
- **Rotormaschinen (Ges 4/9/14/18)**
Doppelrotor, Festrotor, Schwenkrotor
- **Wasserfahrzeuge, klein (Ges 4/8/16/22)**
Hovercraft, Motorboot, Segelboot
- **Wasserfahrzeuge, groß (Ges 6/15, Bil 8/15)**
Fahrzeuggeschütze (KF: W) (Ges 3/7/15/19)
Abwehrsysteme, Lafetten, Strahlenwaffen
- **Hohe-g-Belastung (KF: K) (Kon 8/12/18/22)**
- **Ingenieur (VF: G) (Ges 6/15, Bil 8/18)**
Fahrzeugkategorie
- **Prim. Fortbewegung (VF: K) (Ges 7/14, Bil 7/15)**
Gespann lenken, Kanu fahren, Rad fahren, Reiten, Rudern, Schlitten/Ski fahren
- **Raumfahrzeuge (Ges 7/15, Bil 8/16)**
Raumschiffklasse
- **Raumjäger (Ges 6/11/16/20)**
Abfangjäger, Bomber, Schwerer Jäger

Geistige Fertigkeiten

- **Erste Hilfe (AF) (Ges 8/15, Bil 7/14)**
- **Rechner (AF) (Bil 4/8/13/17)**
- **Sprachen (AF)**
Jede Sprache wird einzeln erlernt, Sonderregeln
- **Atlas (Cyb 5/9/14/18)**
Ausweichen, Kämpfen, Manipulieren, Suchen
- **Informatik (Bil 6/10/15/19)**
Hardware, Software, Theorie
- **Mathematik (Bil 6/10/15/19)**
Teilgebiet
- **Elektronik (Bil 5/9/14/18)**
Feinelektronik, Geräte, Netzwerke
- **Gesellschaftswiss. (VF: S) (Bil 4/7/14/18)**
Geschichtswissenschaft, Kunstwissenschaften, Pädagogik, Philosophie, Politologie, Soziologie, Theologie
- **Ingenieur (VF: F) (Ges 6/15, Bil 8/18)**
Fahrzeugkategorie
- **Mechanik (Ges 6/15, Bil 8/17)**
Gerätegruppe

Medizin (Bonus je nach Spezialisierung)

- Spezialisierung ist vorgeschrieben: Allgemeinmedizin (Bil 5/8/17/20), Biotech (Ges 8/18, Bil 7/17), Chirurgie (Ges 9/19, Bil 8/18), Erste Hilfe (Ges 8/15, Bil 7/14), Xenomedizin (Bil 6/10/18/20)

Naturwissenschaften (Bil 6/10/15/19)

- Biologie, Chemie, Geologie, Ingenieurwissenschaft, Linguistik, Meteorologie, Physik

Raumnavigation (Bil 3/7/11/15)

Rechtswiss. (VF: S) (Bil 4/7/14/18)

- Öffentliches Recht, Privatrecht, Strafrecht

Sprengstoff (KF: W) (Ges 8/19, Bil 8/15)

- Anbringen, Bauen, Entschärfen

Wirtschaftswiss. (VF: S) (Bil 4/7/14/18)

- Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft

Soziale Fertigkeiten

- **Führung (Bil 6/13, Cha 5/15)**
Militär, Politik, Polizei, Unternehmen
- **Verwaltung (Bil 6/14, Cha 6/16)**
Militär, Politik, Polizei, Unternehmen
- **Milieu (Cha 4/8/13/17)**
Medien, Militär, Politik, Polizei, Subkultur, Unternehmen, Unterwelt
- **Psychologie (Bil 5/9/14/18)**
Abwehrendes Verhalten, Fremdrasse, Gruppe, Individuum
- **Rhetorik (Bil 6/14, Cha 7/17)**
Beruhigung, Didaktik, Einschüchterung, Überzeugung, Verführung
- **Schauspielerei (Cha 6/10/15/19)**
Darstellung, Unterhaltung, Verkleiden
- **Gesellschaftswiss. (VF: G) (Bil 4/7/14/18)**
Geschichtswissenschaft, Kunstwissenschaften, Pädagogik, Philosophie, Politologie, Soziologie, Theologie
- **Kultur (Ges 6/15, Cha 6/15)**
Dichten, Instrument spielen, Kochen, Malen, Singen, Tanzen
- **Rechtswiss. (VF: G) (Bil 4/7/14/18)**
Öffentliches Recht, Privatrecht, Strafrecht
- **Wildnis (KF: K) (Ges 8/17, Bil 5/14)**
Jagen, Naturkunde, Orientierung, Spurenlesen
- **Wirtschaftswiss. (VF: G) (Bil 4/7/14/18)**
Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft

Psi-Fertigkeiten

- **Psi-Widerstand (AF)**
- **Psi-Einsatz**
- **Psi-Theorie**
- **Bewegung**
- **Gegenpsi**
- **Kontrolle**
- **Körperbewußtsein**
- **Regeneration**
- **Schock**
- **Telepathie**
- **Wahrnehmung**
- **Meditation (Psi 4/9/15/21)**
- **Laserschwert (KF: K) (Bew 8/16, Psi 9/17)**

Auswirkungen des Fertigkeitenetzes

Stufe der Fertigkeit	Nachbarfertigkeit	Stufe der Fertigkeit	Nachbarfertigkeit
1	0	5	3
2	1	6	4
3	1	7	5
4	2

Abkürzungen

AF: Allgemeine Fertigkeit; KF: Komplexe Fertigkeit; VF: Verteilte Fertigkeit
K: Körperlich; W: Waffen; F: Fahrzeug; G: Geistig; S: Sozial; P: Psi
Str: Stärke; Ges: Geschicklichkeit; Bew: Beweglichkeit; Kon: Konstitution
Cyb: Cyberverträglichkeit; Bil: Bildung; Cha: Charisma; Psi: Psi-Kraft