1.1. Liste der Fähigkeiten (Skills)

Tabellenspalten:

- **Skill:** Englische Bezeichnung der Fähigkeit
- **Fähigkeit**: Deutsche Bezeichnung der Fähigkeit
- **Spz.:** Spezialisierbar?
  - **+:** Kann spzialisert werden
  - ***:** Muss spezialisiert werden (Manchmal auch implizit durch den Ort, wo man sich die Fähigkeit aneignet)
- **Stats:** Stats, deren Bonus berücksichtigt wird (Gemittelt, also /2 bei zwei Stats, /3 bei 3 Stats, usw.)
- **Original:** Fähigkeiten aus den original Regelwerken, die als Grundlage für diese Fähigkeit gedient haben. Auch als Anhaltspunkt dienlich.
- **Beschreibung:** Beschreibung der Fähigkeit

Academic

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Administration	Verwaltung		Pr/Re	Administration	Bonus, um Fertigkeiten im und Wissen über den Verwaltungsapperats, für ein gutes Auskommen mit öffentlichen Stellen.
Architecture	Architektur	+	Me/Re	Architecture	Bonus, um Gebäude zu entwerfen oder ihre Bauweise zu beurteilen (z.B. den Zeitpunkt der Erstellung oder den augenblicklichen Zustand). Dies gilt auch für ganze Städte.
Astronomy	Astronomie		Me/Re	Astronomy, Planetology, Star-Gazing	Bonus für stellare Analysen und Beobachtungen. Nützlich für genaue Informationen zu Sternen, Planeten und Monden.
Biology	Biologie	+	Me/Re	Anthropology, Fauna Lore, Flora Lore	Gibt Biologiekenntnisse (z.B. Verhalten, Ernährung, Fortpflanzung usw.).
Chemistry	Chemi	+	Me/Re	Alchemy, Biochemistry	Chemiewissen und Bonus für das Zubereiten von Tränken und Substanzen
Creature Lore	Kreaturenkunde	+	Me/Re	Demon Lore, Dragon Lore, Faerie Lore, Fauna Lore, Flora Lore	Wissen über Monster und andere gefährliche Kreaturen (vor allem Kampfkraft und bevorzugte Angriffsarten).

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Herb Lore	Kräuterkunde		Me/Re	Herb Lore, Poison Lore	Wissen über Heilkräuter und Gifte. Insbesondere deren Zubereitung und Anwendung.
History	Geschichte	*	Me/Re	Anthropology, Racial History	Geschichtswissen (eines Gebiets / Kontinent / Planet)
Mapping	Kartografie		In/Me/Re	Mapping	Bonus, um Karten zu zeichnen und zu deuten
Mathematics	Mathematik		Me/Re	Base / Advanced Math	Kenntnisse in Mathematik. (Rank 1 entsp. Addieren)
Military Lore	Militärkunde	+	In/Re	Heraldry, Military Organisation, Siege Engeneering, Tactics	Wissen auf militärischem Gebiet.
Navigation	Navigation	+	In/Re	Navigation, Star Gazing	Bonus für Navigation zu Lande und zu Wasser.
Philosophy / Religion	Philosophie / Religion	*	Me/Re	Philosophy / Religion	Wissen über Philosophien und Religionen (eines Gebiets).
Physics	Physik	+	Me/Re	Engineering, Mechanition, Physics	Wissen in der Physik.
Stat-Gain-Role	Eigenschaften-Wurf		-	-	Erlaubt auf einen Stat einen Stat-Gain-Role durchzuführen, also einen temporären Wert zu verbessern. Fumbels werden dabei als 0 gewertet. Dies ist die einizge Möglichkeit neben dem Level-Steigen seine temporären Werte zu verbessern.
Stat-Gain-Role for Magic Stat	Eigenschaften-Wurf für einen Magie-Stat		-	-	Wie Stat-Gain-Role, aber für einen Stat der die Magiefähigkeiten des Charakters beeinflußt.
Tactical Games	Strategiespiele	+	Me/Re	Tactical Games	Verbessert die Gewinnchancen bei strategischen Spielen (z.B. Schach, Go).

Athletics

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Acrobatics	Akrobatik		Ag/Qu	Acrobatics, Tumbling	Bonus für Manöver in der Luft oder beim Schwingen an Objekten. Hilft beim Abfangen von Stürzen.
Athletic Games	Sportliche Spiele		Ag/Qu/St	Athletic Games	Bonus bei Sportlichen Spielen
Balance	Balancieren		Ag/Sd	Tightrope Walking, Pole Vaulting, Stilt Walking	Bonus für Manöver auf schmalen Oberflächen
Climbing	Klettern		Ag/St	Climbing	Bonus für Klettermanöver

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Contortions	Herauswinden		Ag/Sd	Contortions	Bonus, um sich durch Verrenkungen aus Fesseln zu befreien oder durch enge Stellen zu schlüpfen
Dance	Tanzen		Ag/In	Dance	Bonus fürs Tanzen
Distance Running	Dauerlauf		-	Distance Running	Ausdauertraining
Flying/Glyding	Fliegen/Gleiten		Ag/Qu	Flying/Glyding	Bonus für Flugmanöver z.B. bei Eagal Wings, Levitation oder Fly. Kann erst gelernt werden, wenn entsprechende Hilfsmittel/Spüche zur Verfügung stehen.
Grappling Hook	Enterhaken werfen		Ag	Grappling Hook	Bonus, um einen Enterhaken so zu gebrauchen, daß er sich oben verkeilt bzw. wieder loskommt
Juggling	Jonglieren		Ag/In	Juggling	Bonus, um mit mehreren Gegenständen zu jonglieren
Jumping	Springen		Ag/St	Jumping	Bonus für Weit- und Hochsprung.
Rowing	Rudern		Sd/St	Rowing, Boat Pilot	Bonus für Rudermanöver
Sailing	Segeln		Ag/In	Sailing, Boat Pilot	Bonus für Segelmanöver
Sprinting	Sprinten		Qu	Sprinting	Bonus für Sprintmanöver
Strength Acts	Kraftakte		St	-	Bonus, wenn’s auf Biegen und Brechen geht
Swimming	Schwimmen		Ag	Swimming	Bonus für Schwimmanöver

Combat

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Adrenal Defense	Waffenlose Verteidigung		-	Adrenal Defense	Mit dieser Fertigkeit kann man Nah- oder Fernkampfangriffen ausweichen. Details siehe Kampf.
Brawling	Rauferei		In/Re	Brawling	Bonus, um gewöhnliche Gegenstände wie zerschlagene Flaschen und Stuhlbeine im Kampf einzusetzen. Es gibt eine spezielle Angriffstabelle dafür.
Frenzy	Berserkergang		Em/Sd	Frenzy	Bonus, um sich in einen Blutrausch und wieder heraus zu bringen. Details siehe Kampf.
Iai	Schnelles Waffenziehen		Ag/Qu	Iai	Eine Technik, die schnelles Waffenziehen erlaubt, sodaß bei Erfolg (Normal) die -20 OB wegfallen. Gilt auch für das Wechseln einer Waffe (Schwer).

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Maneuvering in Armor (MiA)	Bewegung in Rüstung (BiR)	*		Maneuvering in Armor	Mit dieser Fertigkeit kann der Manövermalus der Rüstung bis zum Minimum (Siehe Malustabelle für Rüstung) verringert werden. Jeder Rank verringert den Manövermalus um 5! Diese Fähigkeit muß für jeden Rüstungstyp getrennt gelernt werden. Der Stat-Bonus ist auch vom Rüstungstyp abhängig.
MiA: Soft Leather	BiR: Weiche Lederrüstung		Ag	MiA: Soft Leather	AT 05-08
MiA: Rigid Leather	BiR: Harte Lederrüstung		Ag	MiA: Rigid Leather	AT 09-12
MiA: Chain	BiR: Kettenrüstung		Ag/St	MiA: Chain	AT 13-16
MiA: Plate	BiR: Plattenrüstung		Ag/St/St	MiA: Plate	AT 17-20
Martial Arts (MA)	Waffenloser Kampf (WK)	*		Martial Arts	Hierunter werden Kampfstile wie Boxen, Kung Fu, Karate, Judo usw. verstanden. Grundsätzlich gibt es zwei Typen die wiederum jeweils in 3 Rängen getrennt gelernt werden müssen. Details siehe Kampf.
MA: Strikes I-III	WK: Schläge	*	Ag/St/St	MA: Strikes	Muß für jeden Rank getrennt gelernt werden
MA: Sweeps I-III	WK: Würfe	*	Ag/Ag/St	MA: Sweeps	Muß für jeden Rank getrennt gelernt werden
Missile Artillery	Artilleriegeschütze bedienen	+	Ag/In	Missile Artillery	OB für Katapulte und Ballistae
Stunned Maneuver	Schmerzunterdrückung		Sd	Stunned Maneuver	Bonus, um in ‘stunned, must parry, no parry’ Runden agieren zu können.Details siehe Kampf.
Weapon (W)	Waffen (W)	*		Weapon Skills	Die Waffenfertigkeit stellt den Offensivbonus dar, der zum Angriff und zur Parade verwendet werden kann. Es gibt sechs Kategorien mit unterschiedlichen Statboni. Die Lernkosten können diesen Kategorien frei zugeordnet werden. Bei Waffen muß man sich spezialisieren. Die entsprechende Waffe bekommt keinen besonderen Bonus und alle ungelernten Waffen, die in dieselbe Kategorie fallen, kann man weniger gut bis gar nicht, je nachdem wie änlich sich die Waffen sind. Weitere Info siehe Kampf.
W: One Handed Edged	W: Einhändige Klingenwaffen	*	Ag/St/St	W: One Handed Edged	Short Swords, Long Sword, …
W: One Handed Crushing	W: Einhändige Schlagwaffen	*	Ag/St/St	W: One Handed Crushing	Mace, …
W. Two-Handed	W: Zweihändige Waffen	*	Ag/St/St	W. Two-Handed	
W: Thrown	W: Wurfwaffen	*	Ag/St	W: Thrown	Messer, Speer, …

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
W: Bows	W: Schußwaffen	*	Ag/Ag/St	W: Bows	Bogen oder Armbrust
W: Pole Arms	W: Stangenwaffen	*	Ag/St/St	W: Pole Arms	Speer, Javalin, ...
Yado	Geschosse abwehren		Ag/Qu	Yado	Fähigkeit, Geschosse mit Schild, Waffen oder Händen abzuwehren. Dazu wird ein Manöver auf der Manövertabelle Spalte ‘very hard’ oder ‘sheer folly’ gewürfelt. Ergibt sich eine Zahl wird diese als Defensivbonus gewertet.

Concentration

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Adrenal Moves	Konzentrierte Bewegung	+	Pr/Sd	Adrenal Moves	Bonus um die nachfolgende Bewegung besser ausführen zu können (+25 auf den Manöverwurf). Die Vorbereitungsszeit und der Schwierigkeitsgrad werden je nach Lage der Dinge festgelegt. Für einfache Manöver wird eine Runde und ein einfacher Erfolgswurf benötigt.
Control Shape Changing	Gestaltwandeln		Sd	Control Lycanthropy	Dieser Skill ist erst erlernbar, wenn man eine solche Fähigkeit besitzt, z.B. durch eine Werwolfbegegnung oder durch einen Background. Muß erfolgreich angewendet werden, um eine Verwandlung zu bewirken bzw. zu verhindern.
Drug Tolerance	Drogenverträglichkeit	*	Co/Sd	Drug Tolerance	Hilft, den Effekt von Drogen (z.B. Alkohol) herabzusetzen.
Mnemonics	(Fotografisches) Gedächnis		Me/Sd	Mnemonics	Bonus, sich an Informationen, Gegebenheiten oder Erlebtes zu erinnern.
Meditation	Meditation		Sd	All Meditation Skills	Magier müssen Meditieren um ihre Power Points zu regenerieren. Darüber hinaus hilft eine vorrausgehende Meditation bei Aktivitäten, die Konzentration benötigen (i.d.R. +25).
Special Location Awareness	Blindenwahrnehmung		In	Special Location Awareness	Bonus, um seine Umgebung auch ohne Hilfe der Augen wahrzunehmen. Sie kann dazu verwendet werden, die -90 für keine Sicht bis auf maximal -10 zu verringern.

Deadly

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Ambush	Hinterhalt		None	Ambush, Subduing	Ein Hinterhalt kann nur eingesetzt werden, wenn das Opfer auf den Angriff nicht reagieren kann, weil es z.B. überrascht ist. Dann kann der Angreifer auf den Critical den Skill Rank (nicht Bonus) addieren. Der Skill-Bonus wird bei einem 'Detect Ambush' des Ziels als Malus verwendet.
Disarm Foe	Entwaffnen des Gegners		Ag	Disarm Foe Armed/Unarmed	Wird dieser Skill erfolgreich angewandt, so muß der Gegner einen Rettungswurf machen. Der Angriffslevel ist der Skillrank in Disarm Foe, der Verteidigungslevel ist der Waffenrank. Der Rettungswurf wird noch modifiziert, wenn dem Angreifer ein außergewöhnlicher Wurf gelang (Open Ended Roll).
Silent Kill	Lautloses Töten		Ag/In	Silent Kill	Bonus, um jemanden ohne einen Laut außer Gefecht zu setzen.
Use Poison	Gift benutzten		Ag/In	Use Poison	Bonus, um Gift zu handhaben und zu lagern, ohne sich dabei zufällig selbst zu vergiften.

General

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Appraisal	Wert schätzen	+	In/Re	All Evaluation SKills	Bonus, den Wert von (nicht magischen) Gegenständen einzuschätzten.
Art	Kunst	+	Ag/In	Painting, Sculpting	Bonus, künstlerische Werke wie z. B. Bilder und Skulpturen zu schaffen.
Cookery	Kochen		Ag/Re	Cookery	Bonus für die Zubereitung von Nahrung (und Heilkräutern).
Crafting	Handwerk	*	Ag/Sd	Crafting, Fletching, Leather Working, Skinning, Smithing, Stone Crafts, Wood Crafts	Bonus für handwerkliche Tätigkeiten und Wissen auf diesem Gebiet.
Play Instrument	Musizieren	*	Ag/Me	Play Instrument 1,2,3, Music	Bonus zum spielen eines Instruments und Taktgefühl.
Rope Mastery	Seilkunst		Ag/Me	Rope Mastery	Bonus zum Knüpfen und Öffnen von Knoten.

Linguistic

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Language	Sprachen	*	None	Language, Signaling	Kenntnis von Sprache in Wort und Schrift (jeweils getrennt zu lernen). Siehe Besondere Fertigkeiten Language

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Lip Reading	Lippenlesen		In/Re	Lip Reading	Bonus, um anhand der Lippenbewegung auf die gesprochenen Worte zu schließen. Man muß die Sprache mindestens auf Rank 4 beherrschen. Ab Rank 8 der Sprache gibt es +10 extra.
Poetic Improvisation	Dichtkunst		In/Re	Poetic Improvisation	Bonus, um Texte zu dichten. Man muß die Sprache mindestens auf Rank 4 beherrschen. Ab Rank 8 der Sprache gibt es +10 extra.
Public Speaking	Reden halten		Em/Pr	Public Speaking	Bonus, um beeindruckende und überzeugende Reden zu halten.
Singing	Singen		In/Pr	Singing, Music	Bonus fürs Singen und Takt halten.
Tale Telling	Geschichten erzählen		Me/Pr	Tale Telling	Bonus, um Geschichten packend und mitreißend zu erzählen.
Trading	Handel treiben		Em/Re	Trading, Trading Lore, Scrounge	Bonus, um beim Ein- und Verkauf gute Preise zu erzielen.

Magical

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Base Spell Attack	Basis Spruchangriff		None	Base Spell Attack	Bei Basissprüchen (nicht direkten Sprüchen) wird der Skill Rank als Bonus beim Angriffswurf addiert.
Directed Spells	Gezielte Sprüche	*	Ag	Directed Spells	Gezielte Sprüche müssen einzeln spezialisiert werden. Alle ungelernten Sprüche, die in dieselbe Kategorie (Licht, Feuer/Plasma, Wasser/Eis usw.) fallen, kann man halb so gut (Rankbonus halbieren) anwenden.
Divination	Wahrsagen	*	Em	Divination	Bonus, in die Zukunft oder Vergangenheit zu sehen oder besondere Felder und Eigenschaften wahrzunehmen (z. B. auch Wünschelruten benutzen).
Power Point Development	Magiepunkte erlernen		None	Power Point Development	Zusätzliche Magiepunkte erlernen. Ein Rank entspricht dabei einen gelernten Spruch.
Magic Ritual	Magische Rituale	*	Me/Re	Magic Ritual	Bonus, um magische Rituale durchzuführen oder an ihnen teilzunehmen. Man kann damit auch Sprüche höherer Level sprechen oder Sprüche, die man nicht gelernt hat. Die Durchführung eines Rituals ist für die Ausführenden jedoch mit einem hohen Risiko verbunden. Magische Rituale müssen für verschiede Spruchgruppen getrennt gelernt werden (z.B. Clerikal-, Elementar-, Informations- oder Beschwörungszauber). Durchführung und Abhandlung solcher Rituale werden vom Spielleiter festgelegt.

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Sense Magic	Magiewahrnehmung		Em/In	Attunement, Sense Reality Warp, Power Perception, Warding Lore	Bonus um Magie wahrzunehmen (und noch unbekannte magische Gegenstände anwenden zu können). Dieser Skill wird in fast jeder meiner Welten anderes intepretiert, Daher bitte bei den Weltenregeln für Magie nachlesen.
Spell Acquisition	Sprüche studieren		None	Spell List Acquisition	Erlernen eines Spruches von einer Spruchliste. Details bitte bei Magie nachlesen.
Spell Focus	Spruchfokus	*	Sd/Spz	Psionic Focus	Fähigkeit die Auswirkungen von Sprüchen zu focusieren, wofür die Vorbereitungszeit durch das Fokusieren um mindestens 1 Runde verlängert wird. Als eines der Statbonuse wird der Magiestatboni verwendet. Details bitte bei Magie nachlesen.
Spell Mastery	Veränderung von Sprüchen	*	Spz	Spell Mastery, Targeting Skill	Verändern der Eigenschaften von Sprüchen. Die Auswirkungen und der Schwierigkeitsgrad werden vom Spielleiter festgelegt. Als Statbonus werden die Magiestatboni verwendet.
Spell Shield	Spruchschild		Sd	Psionic Shield	Schild, um einen Beeinflussungsspruch (z. B. Schlaf, Gedanken lesen usw.) abzuwehren. Dazu muß der Anwender den Spruch erahnen und einen Wurf über 100 schaffen. Bei Erfolg wird der Widerstandswurf um +20 modifiziert. Bei einem Wurf < 0 ist kein Widerstandswurf erlaubt. Dieses Schild kann mit einen entsprechenden Spruchfokus durchbrochen werden.

Medical

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Animal Healing	Tierheilung	+	Em/Re	Animal Healing	Bonus, um Tiere gesund pflegen zu können. Cure Disease, First Aid und Surgery auf Tiere angewandt. Kenntnisse über das Tier beeinflussen den Schwierigkeitsgrad. Siehe Besondere Fertigkeiten Animal Healing
Cure Disease	Krankheiten heilen		Em/Me/Re	Midwifery	Bonus, um Krankheiten erkennen und behandeln zu können.
First Aid	Erste Hilfe		Em/Sd	First Aid, Diagnostic	Bonus, um Verletzungen zu erkennen und erste Hilfe leisten zu können. Mit der entsprechenden Ausrüstung sollte man damit Blutungen stoppen bzw. verlangsamen, Verbrennungen oder Erfrierungen versorgen oder Brüche schienen können.
Surgery	Operieren		Em/In/Sd	Surgery, Second Aid	Bonus, um Operationen durchzuführen. Entsprechende Ausrüstung muß dazu vorhanden sein. Z. B. das Zunähen einer blutenden Wunde mit mehr als 4 Hits/Runde.

Perception

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Detect Indoor Traps	Fallen finden (drinnen)		In	Detecting Traps	Bonus, um Fallen zu finden, die vorwiegend drinnen Verwendung finden, um Räumlichkeiten und Behältnisse vor unbefugtem Zugriff zu sichern.
Detect Outdoor Traps	Fallen finden (draußen)		In	Detecting Traps	Bonus, um Fallen zu finden, die vorwiegend draußen Verwendung finden, um Mensch und Tier zu fangen oder zu töten.
Direction Sense	Orientierungssinn		In/Re	Direction Sense	Bonus, um die Richtung einschätzen zu können.
General Perception	Allgemeine Wahrnehmung		In/In/Re	General Perception	Bonus fürs Sehen, Horchen, Riechen usw.
Lie Perception	Lügen durchschauen		In/Re	Lie Perception	Bonus, jemandem anzusehen, ob er lügt oder nicht.
Locate Secret Openings	Geheime Öffnungen entdecken		In/Re	Locate Secret Opening	Bonus, um Geheimtüren und versteckte Mechanismen zu finden.
Poison Perception	Gift entdecken		In/Re	Poison Perception	Bonus, Gift an Aussehen, Geruch oder Geschmack zu erkennen.
Sense Ambush	Hinterhalt erahnen		In/Re	Sense Ambush	Siebter Sinn, der einem sagt, wenn ein Überfall droht oder wo einer möglich wäre.
Surveillance	Beschatten		In/Sd	Surveillance	Bonus, jemanden zu verfolgen und beobachten, ohne daß er es merkt.
Time Sense	Zeitgefühl		Em/In	Time Sense	Bonus, um die Uhrzeit oder die vergangene Zeit einzuschätzen.
Tracking	Spuren verfolgen		In/Re	Read Tracks, Tracking	Bonus, um Spuren zu finden, zu lesen und zu verfolgen.

Social

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Diplomacy	Diplomatie		In/Pr	Diplomacy	Bonus, um selbst in ungewohnten Situationen mit dem gebotenen diplomatischen Feingefühl zu handeln und so einen guten Eindruck zu machen. Dies geht von der Audienz beim König bis zum Treffen mit dem Chef der Diebesgilde.
Duping	Bequatschen		Pr	Duping	Bonus für schnelles und verwirrendes Reden, um jemanden dazu zu bringen, etwas zu tun, was er normalerweise nicht machen würde. Kann meist nur auf eine Person gleichzeitig angewendet werden.

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Gambling	Glücksspiele	+	Me/Pr	Gambling	Kenntnis von Regeln und Tricks, um die Chancen bei Glücksspielen zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen.
Interrogation	Verhören		Ag/Re	Interrogation	Bonus, um von jemanden Informationen zu erhalten. Dies kann, muß aber nicht, auch mit Drohungen und Unbehagen für den Auszufragenden verbunden sein. Auch beinhaltet ist die Fähigkeit, die bruchstückhaft vom Auszufragenden kommenden Informationen zu einem Ganzen zusammenzufügen.
Leadership	Führungsqualitäten		Pr/Re	Leadership	Bonus, andere davon zu überzeugen, dass man kompetent ist, sie zu führen, und dass man weiß, was man tut. Dies schließt mit ein, dass man die Moral derjenigen, die man anführt, anhebt.
Seduction	Verführen		Em/Pr	Seduction	Bonus bei Versuchen, jemanden gefühlsmäßig, sinnlich oder sexuell zu etwas zu bringen.

Subterfuge

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Acting	Schauspielern	+	Em/Pr	[Acting, Disguise, Mimery	Bonus, um andere Identitäten zu imitieren. Hilft beim Lügen und Vorspielen falscher Gefühle oder Ähnlichem.
Begging	Betteln		Em/Pr	Begging	Bonus, um jemanden dazu zu bringen, einem etwas zu geben.
Bribery	Bestechen		Pr/Re	Bribery	Bonus, um zu erkennen, ob jemand bestechlich ist, und ihm gegebenenfalls in angemessener und unaufdringlicher Form ein Bestechungsgeld zu geben.
Disarm Traps	Fallen entschärfen		Ag/In	Disarm Traps	Bonus, um eine Falle zu entschärfen, ohne sie auszulösen.
Falsification	Fälschen	+	Re/Sd	Falsification	Bonus zum Fälschen von Papieren bis hin zum Anfertigen von Druck- und Prägestöcken für Geld.
Hide	Verstecken		Sd	Stalk/Hide, Camouflage	Bonus, um sich und andere zu verstecken.
Hide Item	Gegenstände verstecken		In/Re	Hide Item	Bonus, um Gegenstände am Körper und anderswo zu verstecken.
Pick Locks	Schlösser öffnen		Ag/In/Re	Pick Locks, Lock Lore	Bonus, um Schlösser zu öffnen und ähnliche Mechanismen zu handhaben.
Pick Pockets	Taschendiebstahl		Ag/In	Pick Pockets, Trickery	Bonus, anderen Dinge zu entwenden oder zuzustecken, ohne daß jene dies merken.
Set Indoor Traps	Fallen stellen (drinnen)	+	Ag/Re	Set Traps	Bonus, um Fallen zu stellen, die vorwiegend drinnen Verwendung finden, um Räumlichkeiten und Behältnisse vor unbefugtem Zugriff zu sichern.

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Stalk	Schleichen		Ag/Sd	Stalk/Hide, Camouflage	Bonus für Schleichmanöver.

Outdoor

Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Animal Handling	Umgang mit Tieren	+	Em/Pr	Animal Handling & Training, Beast Mastery, Herding	Bonus für Umgang, Beeinflussung und Training von Tieren.
Driving	Wagenlenken	+	Ag/Qu	Driving, Loading	Bonus fürs Wagenlenken.
Find Shelter	Unterschlupf finden	+	In/Re	Caving	Bonus, um nachts, bei Unwettern oder Katastrophen einen sicheren Ort zu finden oder einen Unterschlupf zu bauen.
Foraging	Nahrungssuche		In/Me	Foraging	Bonus fürs Jagen von Tieren und Sammeln von Beeren und Wurzeln. Wird auch bei der Kräutersuche angewendet.
Hostile Environment	Überleben in feindl. Umgebung	*	Ag/Sd	Hostile Environment	Wissen über Gefahren in Wüste, Sumpf usw. und wie man ihnen begegnet. (Option:11 Kann auch unspezialisiert gelernt werden.)
Riding	Reiten	+	Ag/Em	Riding, Loading	Bonus für Reitmanöver.
Set Outdoor Traps	Fallen stellen (draußen)	+	Ag/Re	Set Traps	Bonus, um Fallen zu stellen, die vorwiegend draußen Verwendung finden, um Mensch und Tier zu fangen oder zu töten.
Streetwise	Gassenwissen		In/Pr	Streetwise, Scrounge	Bonus, Gerüchte und Gassenwissen aufzuschnappen und Kontakte mit der Unterwelt herzustellen.
Weather Watching	Wettervorhersage	+	Em/In	Weather Watching	Bonus, das Wetter richtig vorherzusagen.

Ausgabe 1

Acrobatics: Rankbonus kann von der Fallhöhe abgezogen werden.

Adrenal Moves, Option 1: Bonus um die nachfolgende Bewegung besser ausführen zu können (+25 auf den Manöverwurf). Die Konzentrationszeit und der Schwierigkeitsgrad werden je nach Lage der Dinge festgelegt.

**Adrenal Moves, Option 2: **Um diese konzentrierten Bewegungen ausüben zu können, muß man sich zuvor eine Runde vorbereiten (eine 20% Aktion). Es kann immer nur eine Aktion pro Runde durchgeführt werden. Ein erfolgreicher Prüfwurf muß in der Vorbereitungsrunde gelingen (Erfolgsgrenze: 100). Es gibt fünf Verschiedene Anwendungen:

- **Balance: **Hilft bei Manövern, die Gleichgewicht erfordern. Der Skillrankbonus wird bei erforderlichen Manöverwürfen addiert. * **Landen:** Stürze werden abgefangen. Der Skillrankbonus wird von der Fallhöhe abgezogen.
- **Springen:** Erhöht die Sprungkraft. Der Skillrankbonus wird auf den Sprungwurf addiert und die Schwierigkeitsstufe wird um eine erniedrigt.
- **Tempo:** Für eine Runde kann mit doppelter Geschwindigkeit operiert werden. Die Runde danach kann nur mit 50% Aktion verbracht werden.
- **Stärke:** Gibt +10 OB für die nächste Attacke und verdoppelt die Anzahl der Hits.

Meditation: Bonus für verschiedene Meditationsarten:

- **Heilung:** Bonus für schnellere Heilung. Die Heilrate wird um den Skillbonuswurf -100 Prozent modifiziert.
- **Ki:** Sammelt innere Energien und gibt bei Erfolg +25 auf eine Aktivität die Konzentration benötigt.
- **Schlaf:** Bonus für einen erholsameren Schlaf. Der Schlaf wirkt, wie um den Skillbonuswurf -100 Prozent verlängert. Das gilt auch für die Wiedergewinnung der Magiepunkte. Außerdem können nur hierdurch auch außerhalb der Schlafperiode Magiepunkte wiedergewonnen werden.
- **Tod:** Ruft sofortigen schmerzlosen Tod hervor.
- **Trance:** Bonus, um in eine Trance hinein und heraus zu kommen. Eine Trance hilft, Magie zu entdecken und bei manchen Sprüchen.

**Ambush: **Ob ein Hinterhalt gelingt, ist nur von den vorausgegangenen Aktionen abhängig. Die Voraussetzungen, die für einen Meuchelangriff müssen erfüllt sein, d. h., das Opfer ist überrascht und kann auf den Angriff nicht reagieren. Dann kann der Angreifer seinen Angriff durchführen und auf den Critical den Skill Rank und seinen Levelbonus addieren. Der Levelbonus ist jedoch immer kleiner gleich dem Skill Rank.

Bereich	Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Magical	Potions	Magische Tränke erkennen		Em/In	Runes, Poison Perception	Bonus um magische Tränke identifizieren zu können.
Magical	Runes	Magische Schriften lesen		Em/In	Circle Lore, Runes, Symbol Lore	Bonus um magische Kreise, Runen und Symbole lesen, benutzen und erkennen zu können.

Ausgabe 2

Harn

Bereich	Skill	Fähigkeit	Spz.	Stats	Original	Beschreibung
Academic	Heraldry	Wappenkunde		Me/Re	Heraldry	Welches Wappen steht für welche Familie und welche Rolle spielt diese in der Region/Welt.
Academic	Politics	Politik	+	Em/Me	Politics	Aktiv oder als Beobachter. Wer hat das Sagen. Wer zieht im Hintergrund die Fäden. Welche Beziehungen / Verpflichtungen hat eine Partei. Intriegen, usw.
Magical	Magic of the Older Ones	Magie der Älteren		Em/In/Pr	'-	Bonus um Magie der Älteren zu erkennen bzw. anzuwenden.

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/skill-list?rev=1591121933

Last update: **2020/06/02 20:18**