

# LIQUID Reloaded

## Definition der Fertigkeiten

Stand: 12.04.2006

### **Fertigkeiten**

Fertigkeiten umfassen erlernte und trainierte Fertigkeiten und Fähigkeiten. Sie sind nach physischen, mentalen und sozialen Aspekten sortiert und den jeweiligen Attributen zugeordnet. Einige davon sind eine Mischung aus mehreren dieser Aspekte und bei anderen kann man trefflich darüber streiten, welchem Attribut sie von der Logik her vielleicht besser zugeordnet wären. Und letztendlich mögen dem einen oder anderen bestimmte Fertigkeiten als überflüssig erscheinen und wiederum andere Fertigkeiten fehlen. Um den Aufbau des Spielsystems im Gleichgewicht zu halten sind jedoch je 10 Fertigkeiten pro Aspekt einzuhalten.

### **Physische Fertigkeiten**

#### **Körperbeherrschung**

Die Körperbeherrschung umfasst die physische Kontrolle des Körpers sowohl was die Verhärtung von Muskeln betrifft, als auch die Einflussnahme auf Atmung, Herzschlag und Gleichgewichtssinn. Einige Artisten und insbesondere die Schüler gewisser philosophische ausgerichteter Kampfkünste (Wudang, Shaolin-Mönche) sind Meister der Körperbeherrschung. Hierunter fällt aber auch das Ausrenken eines Armes.

#### **Kraftakt**

Diese Fertigkeit spiegelt typisches Krafttraining wieder.

#### **Fernkampf**

Hierunter fallen alle Schuss- und Wurfaffen.

#### **Fingerfertigkeit**

Die Fingerfertigkeit simuliert die händische Geschicklichkeit.

#### **Gewandtheit**

Gewandtheit umfasst die körperliche Gewandtheit ohne die reine Fingerfertigkeit.

#### **Handgemenge**

Handgemenge umfasst sämtliche Kampftechniken und auch bloßes Raufen.

#### **Handwaffen**

Handwaffen umfasst alle Fecht-, Stich- und Hiebaffen, einschließlich improvisierter Waffen.

#### **Handwerk**

Mit Handwerk ist sowohl die händische Ausübung eines Handwerks als auch das handwerkliche Wissen gemeint.

#### **Heimlichkeit**

Heimlichkeit betrifft alle körperlichen Fertigkeiten, die auf Geräuschlosigkeit und Unauffälligkeit basieren.

#### **Überleben**

Überleben meint sämtliche physische Überlebentechniken, insbesondere Schwimmen und Tauchen, aber auch bloßes Luftanhalten.

## **Mentale Fertigkeiten**

### **Bildung**

Bildung umfasst die Schulbildung, das berufliche Wissen (soweit z.B. nicht durch Handwerk abgedeckt) und Kenntnisse über Mode, Tratsch, Etikette, jedoch kein akademisch erworbenes Wissen.

### **Fahrzeuge**

Fahrzeuge enthält Kenntnisse über die Funktionsweise und Steuerung von motorisierten als auch unmotorisierten Fahrzeugen. Ausgenommen sind davon durch Tiere angetriebene Fahrzeuge.

### **Intuition**

Intuition betrifft das intuitive Denken des Charakters.

### **Kreativität**

Hierunter fällt kreatives Denken, jedoch nicht kreatives erschaffen.

### **Logik**

Logisches Denken.

### **Sprachen**

Sprachen umfasst Sprachgefühl und die Sprachkenntnis, jedoch nicht Linguistik.

### **Wissenschaft**

Wissenschaft umfasst jegliches akademisches Wissen.

### **Suchen**

Suchen umfasst denklogisches, aber nicht sensorisches Suchen.

### **Wachsamkeit**

Wachsamkeit enthält Reaktionsvermögen und Hand-Augen-Koordination.

### **Selbstbeherrschung**

Im Gegensatz zur Körperbeherrschung und zur Besonnenheit handelt es sich hierbei um rein mentale Selbstbeherrschung, z.B. gegen die Bekämpfung von Angstzuständen.

## **Soziale Fertigkeiten**

### **Beeindrucken**

Beeindrucken umfasst die Fähigkeit, andere Menschen zu verblüffen oder zu imponieren.

### **Einschüchtern**

Die Fähigkeit, andere einzuschüchtern.

### **Überzeugen**

Die Fähigkeit, andere zu überzeugen.

### **Verführen**

Verführen meint hier die erotische oder romantische Verführung, nicht jedoch andere Versuchungen.

**Besonnenheit**

Besonnenheit betrifft die eigene Person, Verführungen oder Versuchungen zu widerstehen.

**Imitieren**

Imitieren umfasst das Imitieren von Verhaltensmustern oder des Sprachausdrucks anderer.

**Motivation**

Betrifft die Motivation anderer, insbesondere die Führung zu übernehmen, aber auch jemandem die Angst zu nehmen.

**Tiere**

Hierunter fallen Kenntnisse (außer akademisches Wissen) und die Behandlung von Tieren, einschließlich Reiten und Gespann fahren.

**Beeinflussen**

Beeinflussen ist die Fertigkeit, andere zu manipulieren, z.B., zu etwas zu überreden und insbesondere zu versuchen, nicht jedoch zu überzeugen, zu beeindrucken oder zu verführen (romantisch oder erotisch).

**Verstellen**

Verstellen ist die Fertigkeit, mit deren Hilfe man unschuldig oder dumm tun oder sich in einer Menschenmenge verstecken kann.