

## Rolemaster – Liste Fertigungsgruppen & Fertigkeiten V 1.0

Die angegebenen Seitenzahlen beziehen sich auf das Rolemaster Charakterhandbuch (Sonnenfeste/13 Mann Verlag, Düsseldorf: 2008).

### **Athletik – Ausdauer**

- Athletischer Wettkampf – Ausdauer (S. 222)
- Ausdauernd klettern (S. 223)
- Ausdauernd laufen (S. 224)
- Rudern (S. 295)
- Schwimmen (S. 302)
- Sprinten (S. 308)

### **Athletik – Gymnastik**

- Abseilen (S. 2158)
- Athletischer Wettkampf – Gymnastik (S. 222)
- Bodenakrobatik (S. 231)
- Entfesselungskünstler (S. 235)
- Fallen (S. 237)
- Fliegen / Gleiten (S. 242)
- Jonglieren (S. 265)
- Klettern (S. 267)
- Luftakrobatik (S. 273)
- Schlittschuhlaufen (S. 301)
- Seiltanz (S. 304)
- Skilaufen (S. 307)
- Stabhochsprung (S. 311)
- Stelzenlauf (S. 313)
- Surfen (S. 314)

### **Athletik – Kraft**

- Athletischer Wettkampf – Kraft (S. 222)
- Gewichtheben (S. 252)
- Mächtiger Schlag (S. 275)
- Mächtiger Wurf (S. 275)
- Springen (S. 308)

### **Einflussnahme**

- Bestechung (S. 229)
- Diplomatie (S. 233)
- Handeln (S. 255)
- Menschenführung (S. 280)
- Öffentliches Reden (S. 285)
- Propaganda (S. 290)
- Überreden (S. 324)
- Verführen (S. 326)
- Verhören (S. 328)

### **Gezielte Sprüche**

- Gezielte Sprüche (S. 253)

### **Handwerk**

- Bedienen (S. 225)
- Fallensteller (S. 240)
- Gartenbau (S. 249)
- Häuten (S. 256)
- Holzbearbeitung (S. 261)
- Kochen (S. 267)
- Lederbearbeitung (S. 272)
- Metallbearbeitung (S. 281)
- Nähen / Weben (S. 284)
- Pfeile herstellen (S. 287)
- Schreiber (S. 302)
- Seilkunst (S. 304)
- Steinbearbeitung (S. 312)
- Technisches Zeichnen (S. 318)

### **Kampfmanöver**

- Beeindruckende Manöver (S. 225)
- Berittener Kampf (S. 228)
- Fokus ablenken (S. 243)
- Rollendes Ausweichen (S. 295)
- Schlag nach hinten (S. 300)
- Überwältigen (S. 325)
- Waffe schnell ziehen (S. 331)
- Zweihändiger Kampf (S. 337)

### **Körperentwicklung**

- Körperentwicklung (S. 269)

### **Kommunikation**

- Lippenlesen (S. 272)
- Magische Sprache (S. 277)
- Signalisieren (S. 304)
- Sprache (S. 307)

### **Kunst – Aktiv**

- Bauchreden (S. 225)
- Geräusche imitieren (S. 251)
- Geschichten erzählen (S. 252)
- Improvisiertes Dichten (S. 263)
- Instrument spielen (S. 264)
- Pantomime (S. 287)
- Schauspielen (S. 298)
- Singen (S. 305)
- Tanzen (S. 316)

### **Kunst – Passiv**

- Bildhauerei (S. 230)
- Malen (S. 278)
- Musik (S. 283)
- Poesie (S. 290)

### **List – Angriff**

- Hinterhalt (S. 257)
- Lautloser Angriff (S. 271)

### **List – Mechanik**

- Fallen bauen (S. 238)
- Fallen entschärfen (S. 239)
- Fallen stellen (S. 239)
- Fälschen (S. 240)
- Gegenstand verstecken (S. 250)
- Gift benutzen / entfernen (S. 254)
- Imitat herstellen (S. 262)
- Schlösser öffnen (S. 301)
- Tarnung (S. 317)
- Verkleidung (S. 328)

### **List – Tarnung**

- Fingerfertigkeit (S. 241)
- Schleichen (S. 300)
- Taschendiebstahl (S. 317)
- Verstecken (S. 329)

### **Machtmanipulation**

- Kanal öffnen (S. 265)
- Magisches Ritual (S. 278)
- Rüstung überwinden (S. 297)
- Spruchbeherrschung (S. 308)

### **Machtwahrnehmung**

- Mag. Gegenstände benutzen (S. 275)
- Magie verbergen (S. 276)
- Magie wahrnehmen (S. 276)
- Runen lesen (S. 297)
- Wahrsagen (S. 333)

### **Magiepunkte entwickeln**

- Magiepunkte entwickeln (S. 276)

### **Natur – Tiere**

- Hüten (S. 261)
- Reiten (S. 293)
- Tierheilung (S. 318)
- Tiermeisterschaft (S. 319)
- Tiertraining (S. 320)
- Tierumgang (S. 321)
- Wagenlenken (S. 332)

### **Natur – Umwelt**

- Höhlenforschung (S. 260)
- Jagen (S. 265)
- Nahrungssuche (S. 284)
- Sternenbeobachtung (S. 313)
- Überleben (S. 324)
- Wettervorhersage (S. 335)

### **Rüstung**

- Rüstung (S. 296)

### **Selbstkontrolle**

- Benommenheit entfernen (S. 226)
- Berserkerangriff (S. 228)
- Fokus Balance (S. 243)
- Fokus Geschwindigkeit (S. 244)
- Fokus Konzentration (S. 244)
- Fokus Landung (S. 245)
- Fokus Springen (S. 245)
- Fokus Stabilisierung (S. 246)
- Fokus Stärke (S. 246)
- Fokus Waffe ziehen (S. 247)
- Fotografisches Gedächtnis (S. 249)
- Lykantropie kontrollieren (S. 274)
- Manöver unter Benommenheit (S. 279)
- Meditation (S. 280)
- Trance Heilung (S. 322)
- Trance Reinigung (S. 323)
- Trance Schlaf (S. 323)
- Trance Tod (S. 323)

### **Spezialangriff**

- Entwaffnen (ohne Waffe) (S. 236)
- Prügeln (S. 291)
- Turnierkampf (S. 323)

### **Spezialverteidigung**

- Fokus Verteidigung (S. 247)
- Fokus Zähigkeit (S. 248)

### **Städtisch**

- Gassenwissen (S. 250)
- Kontaktieren (S. 268)
- Ortskenntnis (S. 286)
- Unter Leute mischen (S. 325)

### **Tech./Gewerbe – Allgemein**

- Anlagen / Gegenstände bedienen (S. 219)
- Betteln (S. 229)
- Erste Hilfe (S. 237)
- Glücksspiel (S. 255)
- Karten zeichnen (S. 266)
- Orientierung (S. 286)
- Segeln (S. 303)
- Taktische Spiele (S. 315)
- Vorbereitete Kräuter benutzen (S. 331)

### **Tech./Gewerbe – Beruflich**

- Belagerungsingenieur (S. 226)
- Erfindungsgeist (S. 236)
- Geburtshilfe (S. 250)
- Gifte vorbereiten (S. 254)
- Hypnose (S. 262)
- Kartographie (S. 266)
- Kräuter vorbereiten (S. 269)
- Metall schätzen (S. 281)
- Navigation (S. 285)
- Rüstung schätzen (S. 296)
- Stein schätzen (S. 311)
- Steuermann (S. 314)
- Taktik (S. 315)
- Verwaltung (S. 330)
- Waffen schätzen (S. 332)

### **Tech./Gewerbe – Professionell**

- Architektur (S. 220)
- Bergbau (S. 227)
- Chirurgie (S. 232)
- Diagnose (S. 233)
- Dösen (S. 234)
- Ingenieurwesen (S. 264)
- Mechanik (S. 280)
- Militärorganisation (S. 283)
- Rutengehen (S. 297)
- Werbung (S. 334)
- Zweite Hilfe (S. 337)

### **Waffen**

- Waffen (S. 332)

### **Waffenloser Kampf – Schlag**

- Schlag (Grad 1) (S. 299)
- Schlag (Grad 2) (S. 299)
- Schlag (Grad 3) (S. 299)
- Schlag (Grad 4) (S. 300)
- Umrennen (S. 325)

### **Waffenloser Kampf – Wurf**

- Blocken (S. 231)
- Ringen (S. 295)
- Wurf (Grad 1) (S. 335)
- Wurf (Grad 2) (S. 336)
- Wurf (Grad 3) (S. 336)
- Wurf (Grad 4) (S. 336)

### **Wahrnehmung – Sinne**

- Räumliche Ortsbestimmung (S. 292)
- Realität wahrnehmen (S. 292)
- Richtungssinn (S. 294)
- Sinneswahrnehmung (S. 305)
- Situationswahrnehmung (S. 306)
- Zeitsinn (S. 337)

### **Wahrnehmung – Suchen**

- Beobachtung (S. 226)
- Beschatten (S. 228)
- Fallen entdecken (S. 238)
- Gift entdecken (S. 254)
- Lügen entlarven (S. 273)
- Spuren untersuchen (S. 310)
- Spuren verfolgen (S. 311)
- Verstecktes entdecken (S. 329)

### **Wahrnehmung – Unbewusst**

- Aufmerksamkeit (S. 223)
- Hinterhalt entdecken (S. 259)

### **Wissen./Anal. – Allgemein**

- Mathematik (S. 279)

### **Wissen./Anal. – Spezialisiert**

- Alchemie (S. 219)
- Anthropologie (S. 219)
- Astronomie (S. 221)
- Biochemie (S. 230)
- Forschen (S. 248)
- Höhere Mathematik (S. 259)
- Psychologie (S. 292)
- Schätzen allgemein (S. 298)

**Wissen – Allgemein**

- Geschichte (S. 251)
- Heraldik (S. 257)
- Kulturkunde (S. 271)
- Pflanzenkunde (S. 288)
- Philosophie (S. 288)
- Regionales Wissen (S. 293)
- Religion (S. 294)
- Tierkunde (S. 319)

**Wissen – Magisch**

- Artefaktkunde (S. 221)
- Kreiskunde (S. 270)
- Planare Kunde (S. 289)
- Spruchkunde (S. 310)
- Symbolkunde (S. 314)
- Untotenkunde (S. 326)
- Wehrrunenkunde (S. 336)

**Wissen – Obskur**

- Dämonen- und Teufelskunde (S. 233)
- Drachenkunde (S. 235)
- Feenkunde (S. 241)
- Xenokunde (S. 336)

**Wissen – Technisch**

- Giftkunde (S. 255)
- Handelskunde (S. 256)
- Kräuterkunde (S. 270)
- Metallkunde (S. 282)
- Schlösserkunde (S. 302)
- Steinkunde (S. 312)

**Zauber**

- Zauber (S. 336)