

FATE OF BABYLON – FERTIGKEITEN*

ATHLETIK 106 V

Geschwindigkeit, Körperbeherrschung

CHARISMA 107 V

Andere dazu bringen, dich zu mögen und dir zu vertrauen

COMPUTER

Hacken, Recherchieren (als Stunt statt Nachforschungen)

EMPATHIE 109 V

Gefühle anderer erkennen

FAHREN 111 V

Für alles, was nicht fliegt

HEIMLICHKEIT 115 V

Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl

KÄMPFEN 116 A V

Deckt alle Nahkampffähigkeiten ab

KRAFT 120 V

Stärke, Ausdauer

MEDIZIN

Zum Überwinden von Konsequenzen notwendig (S. 172)

NACHFORSCHUNGEN 122

Informationssammlung, kann z.T. auch über Computer (s.o.) abgewickelt werden

PROVOZIEREN 124 A

Einschüchtern, agitieren, bloßstellen

RAUMFAHRT V

Raumschiffe und Fluggeräte fliegen und navigieren, Zero-G

SCHIESSEN 127 A

Für alle Fernkampfwaffen

TÄUSCHUNG 129 V

Lügen und Betrügen

TECHNIK

Ersetzt und erweitert Handwerk (S. 113)

WAHRNEHMUNG 131 V

Betrifft sowohl die eigene als auch die mit Sensoren unterstützte Wahrnehmung

WILLE 133 V

Geistige Kraft, wichtig auch zum aushalten psychischen Stress‘

WISSEN

Akademische und allgemeine Bildung

*) Hinter der Fertigkeit ist die Seitenzahl im Fate Core (dt.) Regelwerk angegeben. Alle Fertigkeiten können zum Überwinden und Vorteil erschaffen eingesetzt werden.

A: Diese Fertigkeit kann zum angreifen verwendet werden.

V: Diese Fertigkeit kann zum verteidigen verwendet werden.