



# ERSTELLUNG

Spezies:

Herkunft:

Altersklasse:

Kindheit:

Jugend:

Hobby:

Beruf:

Lebenspunkte:

Kampfvertrautheit

Nahkampfwaffen

Leichte Waffen

Mittlere Waffen

Schwere Waffen

Schwere Waffen

Passivfertigkeiten

Allgemeinwissen

Immunsystem

Technikaffinität

Wahrnehmung

Wesenskenntnis

Eigentumskategorien

Fahrzeug

Vertraute

Zuhause

Athletik

Fahrzeuge (C)

Klettern (A)

Körperkraft (C)

Schwimmen (A)

Sprinten (B)

Tierumgang (A)

Werfen (A)

Wildnisleben (B)

Zähigkeit (B)

Charisma

Anführen (B)

Beruhigen (A)

Einschüchtern (B)

Handeln (C)

Manipulieren (C)

Performen (B)

Smalltalk (A)

Überzeugen (C)

Verführen (B)

Geschick

Akrobatik (C)

Botanik (B)

Herstellen (C)

Kochen (A)

Kunst (A)

Schleichen (C)

Schlossknacken (B)

Stehlen (C)

Verarzten (C)

Intelligenz

Kampftaktik (B)

Konzentrieren (C)

Medizin (C)

Naturwissenschaften (C)

Programmieren (C)

Psioniktheorie (B)

Religion (A)

Technik (B)

Untersuchen (C)

Credits

Startgegenstände (kostenlos)

Vorteile

Nachteile

Lektionen

Kampfstile