

KLASSEN:

	Mensch	Ork	Goliath
Soldat	Schusswaffe Gewehre +1 Begeistern/Führen +1 Startwaffe: Jagdgewehr	Nahkampfw. Stumpf +1 Zechen +1 Startwaffe: großer Knüppel	Nahkampfw. Stumpf +1 Begeistern/Führen +1 Startwaffe: Vorschlaghammer + Wurfbuckler o. Wandschild
Raider	Schusswaffe Pistole +1 Schleichen +1 Startwaffe: Revolver	Klingenwaffen +1 Klettern +1 Startwaffe: zwei Dolche	Faustkampf +1 Werfen +1 Startwaffe: Schlagringe
Sanitäter	Medizin +2 Survivaltalent +1 Startwaffe: Biotisches Gewehr	Medizin +2 Fauna +1 Startwaffe: Biotisches Gewehr	Medizin +2 Botanik +1 Startwaffe: Biotisches Gewehr
Ingenieur	Hacken +2 Analyse +1 Startwaffe: Plasmaschweißgerät	Hacken +2 Analyse +1 Startwaffe: Plasmaschweißgerät	Analyse +2 Hacken +1 Startwaffe: Plasmaschweißgerät

	BoYarh	Esu	Mechanoid
Soldat	Wurfwaffen +1 Lügen +1 Startwaffe: Begleiter	Klingenwaffen +1 Begeistern/Führen +1 Startwaffe: Schwert + Wurfbuckler	Schusswaffe Gewehr +1 Analyse +1 Startwaffe: leichter Gewehrrarm
Raider	Klingenwaffen +1 Schleichen +1 Startwaffe: Begleiter	Klingenwaffen +1 Klettern +1 Startwaffe: zwei Dolche	Schusswaffe Pistole +1 Schleichen +1 Startwaffe: Revolverhand
Sanitäter	Medizin +2 Manipulieren +1 Startwaffe: Begleiter	Medizin +2 Botanik +1 Startwaffe: Biotisches Gewehr	Medizin +2 Survivaltalent +1 Startwaffe: Biotischer Gewehrrarm
Ingenieur	Hacken +2 Analyse +1 Startwaffe: Begleiter	Analyse +2 Hacken +1 Startwaffe: Plasmaschweißgerät	Hacken +3 Startwaffe: Plasmaschweißgerät

Soldat: pos. Spezifika Kampf neg. Spezifika Soziales	Raider: pos. Spezifika Körperliches neg. Spezifika Wissen
Sanitäter: pos. Spezifika Soziales neg. Spezifika Kampf	Ingenieur: pos. Spezifika Wissen neg. Spezifika Körperliches

SPEZIFIKA:

Wissen	
Positiv	<p><u>Neugierde:</u> Lässt euren Charakter hin und wieder Orte genauer untersuchen. Fremde Gegenstände interessieren euch sehr.</p> <p><u>Experte:</u> Sie können ab und an Personen davon überzeugen das sie eine Fachperson in Bereich ihrer Klasse sind.</p>
Negativ	<p><u>Eigenbrödler:</u> Dein Charakter lässt sich nicht von anderen bei seinen Projekten unterstützen was ihn in seiner Produktivität einschränken wird.</p> <p><u>Besserwisser:</u> Du weisst alles besser was dir bei Verhandlungen und manchen Gesprächen hin und wieder einen Nachteil bringt.</p>

Soziales	
Positiv	<p><u>Respektsperson:</u> Dein reines Auftreten lässt andere Personen anders mit dir umgehen. Was dir in manchen Situationen helfen wird.</p> <p><u>VIP:</u> Du bist bekannt bei deinem Volk da du aus einer nennenswerten Familie stammst. Was dir eine bevorzugte Behandlung unter deinen gleichen einbringt.</p>
Negativ	<p><u>Lustmolch:</u> Dein Charakter ist eine lüsterndere Person welche immer mal unangepasst zeigt was er von seinem Gegenüber erwartet.</p> <p><u>Sturkopf:</u> Wenn du nicht einer Meinung bist mit anderen Personen, dann setzt du trotzdem einfach deinen Kopf durch.</p>

Körperliches

Positiv	<p><u>Adonis:</u> Du hast den Körper eines Gottes und lässt das andere Geschlecht nach dir geifern.</p> <p><u>Riesenwuchs:</u> Dein Charakter ist im Vergleich zum Rest deiner Rasse großgewachsen. Was dir Respekt einbringt nicht nur bei deinen Gleichen.</p>
Negativ	<p><u>Stinker:</u> Dein Körperduft schreckt so manche Personen ab was sie ungern lange mit dir Sprechen lässt.</p> <p><u>Füllig:</u> Der Charakter ist ein guter Esser und hat etwas zu viel auf den Hüften. Das kostet ihn doch immer etwas mehr wenn er mal Hunger hat.</p>

Kampf

Positiv	<p><u>Allseits bereit:</u> Du hast einen flinken Finger man könnte meinen du bist Clint Eastwood du bist immer Kampfbereit.</p> <p><u>Schmerzresistent:</u> Hin und wieder lässt du es einfach nicht zu das du Schaden nimmst. (Du nimmst nur 50% des Schadens)</p>
Negativ	<p><u>Angsthase:</u> Dein Charakter agiert wie ein Weichei und lässt hin und wieder mal eine Kampfrunde ausfallen.</p> <p><u>Berserkerwut:</u> Manchmal bist du so in Rage das hin und wieder eine Faust im Gesicht einer Person landet die es nicht abbekommen sollte.</p>