Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Abwehrwaffen	Bew 13	Str 16
Feuerwaffen	Ges 11	Bew 18
Geschütze	Ges 12	Bil 16
Nahkampfwaffen	Str 13	Bew 18
Projektilwaffen	Ges 14	Str 18
Schwere Waffen	Str 14	Ges 16
Spezialwaffen	Ges 13	Bew 17
Wurfwaffen	Bew 13	Ges 17

Körperliche Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Akrobatik	Bew 11	Ges 18
Anzüge	Cyb 11	Ges 17
Athletik	Str 11	Bew 17
Ausdauer	Kon 12	Str 18
Fingerfertigkeit	Ges 12	Bew 17
Heimlichkeit	Bew 14	Ges 19
Pilot	Ges 13	Kon 18
Waffenloser Kampf	Bew 12	Str 18

Soziale Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Allgemeinwissen	Bil 11	Cha 18
Belastbarkeit	Psi 14	Bil 18
Kultur	Cha 13	Ges 17
Milieu	Cha 12	Bil 18
Ökologie	Ges 12	Bil 16
Psychologie	Bil 12	Psi 16
Rhetorik	Cha 13	Bil 16
Verwaltung	Ges 11	Cha 17

Geistige Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Elektronik	Bil 13	Cyb 17
Geisteswissensch.	Cha 12	Bil 17
Gesellschaftswiss.	Bil 12	Cha 17
Informatik	Bil 11	Cyb 18
Ingenieur	Bil 14	Ges 18
Kontrollzentrum	Bil 12	Ges 16
Medizin	Bil 14	Ges 18
Naturwissensch.	Bil 13	Cha 18

Psi-Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Bewegung	Bew 13	Ges 17
Geist	Cha 12	Psi 18
Körperbewußtsein	Str 13	Kon 16
Leben	Kon 11	Ges 18
Materie	Cyb 11	Bew 16
Psi-Abwehr	Psi 12	Bil 18
Schock	Ges 13	Str 17
Wahrnehmung	Bil 14	Psi 17

Spezialisierungen

Abwehrwaffen: Stab. Parierwaffe. Schild Feuerwaffen: Einhandwaffen,

Zweihandwaffen

Geschütze: Abwehrsysteme.

Energiegeschütze, Fahrzeuggeschütze,

Lafetten

Nahkampfwaffen: Kettenwaffen, Klingenwaffen, Schlagwaffen,

Stangenwaffen

Projektilwaffen: Armbrust, Bogen,

Schleuder

Schwere Waffen: Energiewerfer, Gatling-Waffen, Granatwerfer, Raketenwerfer Spezialwaffen: Blasrohr, Improvisierte Waffen, Laserschwert, Netz/Lasso, Peitsche Wurfwaffen: Äxte, Granaten, Klingen, Stangen

Spezialisierungen

Akrobatik: Balancieren, Reiten, Null-g-Bewegung, Turnen, Winden Anzüge: Kampfpanzer, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstungen, Schutzanzug,

Taucheranzug

Athletik: Heben, Klettern, Laufen, Schwimmen, Springen, Werfen

Ausdauer: Erschöpfung, Hohe-g-Belastung,

Schmerzen

Fingerfertigkeit: Fangen, Feinarbeit, Stehlen, Tricks, Waffe ziehen

Heimlichkeit: Beschatten, Schleichen. Verbergen

Pilot: Antigrav-Fahrzeuge, Bodenfahrzeuge, Flugzeuge, Raumjäger, Rotormaschinen,

Wasserfahrzeuge

Waffenloser Kampf: Ausweichen, Cyberwaffen, Natürliche Waffen, Schlagtechnik, Wurftechnik

Spezialisierungen

Allgemeinwissen: Etikette, Kulturenkunde,

Religion, Sagenkunde

Belastbarkeit: Courage, Disziplin,

Meditation, Toleranz

Kultur: Kunsthandwerk, Musik, Schauspielerei, Stimme, Tanzen

Milieu: Medien, Militär, Politik, Polizei,

Unternehmen. Unterwelt

Ökologie: Fauna, Flora, Klima, Urban

Psychologie: Gruppe, Individuum, Therapie,

Xenopsychologie

Rhetorik: Führung, Überzeugen, Verführen, Verhören

Verwaltung: Administration, Logistik,

Recht

Spezialisierungen

Elektronik: Feinelektronik. Geräte.

Netzwerke, Zünder

Geisteswissenschaften: Linguistik, Mathematik, Philosophie, Semiotik,

Theologie

Gesellschaftswissenschaften:

Geschichtswissenschaft, Jura,

Kunstwissenschaft, Pädagogik, Politologie,

Soziologie, Wirtschaftswissenschaft Informatik: Anwendungen, Entwicklung,

Hacken, Hardware

Ingenieur: Anlagen, Autonome Systeme,

Bauwerke, Bodenfahrzeuge,

Raumfahrzeuge, Sprengtechnik,

Wasserfahrzeuge

Kontrollzentrum: Anlagen, Autonome

Systeme, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge,

Wasserfahrzeuge

Medizin: Allgemeinmedizin, Biotech, Chirurgie, Erste Hilfe, Xenomedizin

Naturwissenschaften: Biologie, Chemie,

Geologie, Physik, Psionik

Spezialisierungen

Bewegung: Kraftfelder, Telekinese,

Teleportation

Geist: Empathie, Kontrolle, Telepathie

Körperbewußtsein: Haut. Muskulatur.

Nervensystem, Organe, Skelett Leben: Erschöpfung, Infektionen,

Vergiftungen, Verletzungen

Materie: Formen, Kombinieren

Psi-Abwehr: Psi-Fertigkeit Schock: Fläche, Individuum, Objekt

Wahrnehmung: Deutung, Makrokosmos,

Mesokosmos, Mikrokosmos