



A ATTRIBUTS-MOD.		ATTRIBUTS-WERTE	
ST		STÄRKE	
GE		GESCHICKLICHKEIT	
KO		KONSTITUTION	
IN		INTELLIGENZ	
WE		WEISHEIT	
CH		CHARISMA	

E VOLKSFÄHIGKEITEN (Seiten 20-23)

F KLASSENMERKMALE (Seiten 26-45)

H TALENTE (Seiten 52-55)

I FERTIGKEITEN (Seiten 46-51)						
FERTIGKEIT	GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	STUFE	SONSTIGE	
ATHLETIK		ST	+	+	+	
HEIMLICHKEIT		GE	+	+	+	
INTERAKTION		CH	+	+	+	
KULTUR		IN	+	+	+	
MEDIZIN		IN	+	+	+	
MYSTIK		WE	+	+	+	
TECHNIK		IN	+	+	+	
ÜBERLEBENSKUNST		WE	+	+	+	
WAHRNEHMUNG		WE	+	+	+	
WISSENSCHAFT		IN	+	+	+	
Motivwissen						

B CHARAKTERINFORMATIONEN			
NAME			ANREDE(N)
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT	MOTIV	KLASSE	STUFE
GESINNUNG		AKTUELLE EP	NÄCHSTE STUFE

C INITIATIVE			BEWEG.	
GESAMT	GE	+ Sonstige		m

D VERTEIDIGUNG					
TREFFERPUNKTE		RESERVEPUNKTE			
GESAMT	AKTUELL	GESAMT	AKTUELL		
RÜSTUNGSKLASSE (RK)	GESAMT 10	+ GE	+ RÜSTUNG	+ SONSTIGE	
RÜSTUNG			UMGANG mit RÜSTUNGEN <input type="checkbox"/> Leicht <input type="checkbox"/> Schwer		
RÜSTUNGSVERBESS.					
RETTUNGSWÜRFE		GESAMT	ATTRIBUTS-MOD.	KLASSE	SONSTIGES
REFLEXWURF			GE	+	+
WILLENSWURF			WE	+	+
ZÄHIGKEITSWURF			KO	+	+

G ANGRIFFE (Seiten 78-79)				
NAHKAMPFANGRIFF	GESAMT	ST	+	KLASSE
FERNKAMPFANGRIFF	GESAMT	GE	+	KLASSE
WAFFE		WAFFENFUSION		
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT
WAFFE		WAFFENFUSION		
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN*	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	KRIT. TREFFEREFFEKT
GRANATE (Seite 64)				
GESAMT-ANGRIFF	SCHADEN	REICHWEITE	BES. WAFFEN-EIGENSCHAFT	REFLEXWURF-SG
gegen RK 10				

\* Addiere deine ST auf Nahkampfwaffenschaden.

### UMGANG MIT WAFFEN (Seite 57)

- Einfache Nahkampfw.  Handfeuerw.  Granaten  
 Fortschr. Fernkampfw.  Langwaffen (-4 auf Angriff, wenn nicht geübt)

## JK AUSRÜSTUNG UND ZAUBER AUF DER RÜCKSEITE

