SPIELER	ALTER
NAME	
GRÖßE (in cm)	GEWICHT (in kg)
RASSE	SOZIAL
STUFE	ERFAHRUNGSP.	OFFENE LERNP.

EUROPA INFERNA

ATTRIBUTS-POOLS

KRAFT ○ GESCHICK ○ GEIST ○ PERSÖNL. ○ MACHT ○

AUSDAUER ☐ BELASTUNG ☐ kg MAX. BELAST. ☐ kg

LEBENSPUNKTE & VERLETZUNGSGRAD

L M S T

GEHEN ☐ m RENNEN ☐ m

KOPF TORSO/ARME BEINE

FERTIGKEIT	ATTRIB.	WERT
Abwehr	KFT	
Ausweichen	GES	
Fliegen*	GES	
Klettern	KFT	
Lügen	PER	
Lügen erkennen	PER	
Orientieren	GST	
Schlagen	KFT	
Schleichen	GES	
Selbstkontrolle	PER	
Suchen	GST	
Tarnen	GES	
Tauchen	KFT	
Wahrnehmung	GST	

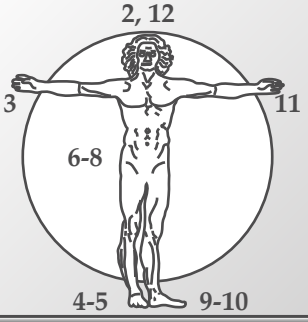
WAFFE-A	
REICH.	
SCHAD.	
MAGAZ.	
TARN.	
LEGAL.	

WAFFE-B	
REICH.	
SCHAD.	
MAGAZ.	
TARN.	
LEGAL.	

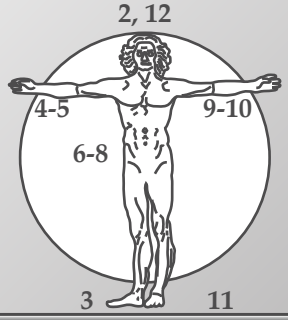
KAMPFAKTIONEN

3 Worte Sprechen	¼	In den Regeln schmökern	volle	Schießen (Vollautomatik)	volle
Abwehr	keine	Instrument spielen	volle	Schwimmen	volle
Anführen	volle	Klettern	volle	Suchen	volle
Ausweichen	keine	Komplexen Satz lesen	volle	Sturzattacke	volle
Auf den Boden werfen	¼	Kugel abfangen	volle	Taste/Knopf drücken	¼
Aufstehen	volle	Liquidieren	volle	Tür öffnen	½
Gehen	½	Maximale Verteidigung	volle	Tür schließen	½
Deckung suchen	½	Nachladen	½	Unbewaffnet	½
Deckung verlassen	½	Niedertrampeln	½	Waffe ergreifen	volle
Entwaffnen	½	Paraphys. Kraft aktivieren	½	Waffe fallen lassen	¼
Erste Hilfe leisten	3 volle	Paraphys. Kraft deaktivieren	½	Waffe ziehen	½
Fertigkeit nutzen	½/volle	Paraphys. Kraft wirken	s. Kraft	Werfen	½
Festhalten/Niederringen	½	Rennen	volle	Zielen	½
Festklammern	¼	Schleichangriff	volle	Zu Fall bringen	volle
Fremdparade	volle	Schloss gewaltsam öffnen	volle	Zuschlagen (auch Unbew.)	½
Gekonnte Abwehr	keine	Schießen	½	Zwei Waffen beidh.nutzen	½
Gekonntes Ausweichen	keine	Schießen (schwere Waffen)	volle		

FERNKAMPF



NAHKAMPF



Perdakon Verlag Freiburg i. Br., alle Rechte vorbehalten, nichtkommerzielle Vervielfältigung dieser Seite gestattet