

<b>Physisch</b>		<b>Mental</b>		<b>Sozial</b>	
Stärke	Körperbeherrschung <sup>1</sup> Kraftakt	Intelligenz	Intuition <sup>2</sup> Kreativität Logik Bildung <sup>3</sup> Fahrzeuge <sup>4</sup> Sprachen Wissenschaft	Charisma	Beeindrucken Einschüchtern <sup>5</sup> Überzeugen <sup>6</sup> Verführen
Geschicklichkeit	Fernkampf Fingerfertigkeit Gewandtheit <sup>7</sup> Handgemenge <sup>8</sup> Handwaffen <sup>9</sup> Handwerk Heimlichkeit	Wahrnehmung	Suchen Wachsamkeit	Empathie	Besonnenheit Imitieren <sup>10</sup> Motivation <sup>11</sup> Tiere <sup>12</sup>
Ausdauer	Überleben	Willenskraft	Selbstbeherrschung	Listigkeit <sup>13</sup>	Beeinflussen <sup>14</sup> Verstellen <sup>15</sup>

Entfallene Attribute: Manipulation

Neue Attribute: Listigkeit

Entfallene Fertigkeiten: Erste Hilfe, Fallenkunde, Okkultismus, Recherchieren, Etikette, Durchtriebenheit

Neue Attribute: Körperbeherrschung, Bildung, Beeinflussen, Imitieren, Verstellen

<sup>1</sup> neu, enthält teilweise Fertigkeiten, die vorher in Akrobatik, Willenskraft und Selbstbeherrschung enthalten waren

<sup>2</sup> war vorher dem Attribut Empathie zugeordnet

<sup>3</sup> neu, enthält Etikette

<sup>4</sup> war vorher dem Attribut Geschicklichkeit zugeordnet

<sup>5</sup> war vorher dem Attribut Manipulation zugeordnet

<sup>6</sup> war vorher dem Attribut Manipulation zugeordnet

<sup>7</sup> Umbenennung von Akrobatik

<sup>8</sup> war vorher dem Attribut Stärke zugeordnet

<sup>9</sup> war vorher dem Attribut Stärke zugeordnet

<sup>10</sup> neu

<sup>11</sup> Umbenennung von Führungsqualität

<sup>12</sup> Umbenennung von Tiere bändigen

<sup>13</sup> neu (anstelle der Fertigkeit Durchtriebenheit)

<sup>14</sup> neu (anstelle des Attributs Manipulation)

<sup>15</sup> neu