



Name \_\_\_\_\_ Gesamt-EP \_\_\_\_\_  
 Volk \_\_\_\_\_ Cosm \_\_\_\_\_ Unbenutzt \_\_\_\_\_  
 Axiome: Magie \_\_\_\_\_ Sozial \_\_\_\_\_ Spiritualität \_\_\_\_\_ Technik \_\_\_\_\_  
 Sicherheitsstufe \_\_\_\_\_

Verwundbar-Angeschlagen  
 +4  
 -2  
 +4  
 +2  
 10  
 -3  
 -3  
 -3  
 -2  
 -1

### ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN

Charisma    Geschicklichkeit    Verstand    Geist    Stärke    Bewegung    Laufen    Zähigkeit    Rüstung

### VERTEIDIG.

Ausweichen

Nahkampf-Verteidigung

Waffenlos-Verteidigung

SCHOCK

WUNDEN

Kampffertigkeiten	Attribut	Fert.-Stufe	Wert
Energiewaffen	Gesch.		
Feuerwaffen	Gesch.		
Nahkampfwaffen	Gesch.		
Projektilwaffen	Gesch.		
Waffenloser Kampf	Gesch.		
Interaktionsfertigkeiten	Attribut	Fert.-Stufe	Wert
Einschüchtern	Geist		
Manöver	Gesch.		
Verspotten	Cha.		
Austricksen	Verst.		
Sonstige	Attribut	Fert.-Stufe	Wert



### VORZÜGE

Vorzug	Effekt

### AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Axiom	Anmerkungen

### RÜSTUNG

Rüstung	Axiom	Bonus	Anmerkungen

### WAFFEN

Waffe	Axiom	Schaden	Mun	Reichweite	Anmerkungen

### Bonustabelle

Würfelwurf	1	2	3	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	+5
Bonus	Patzer	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

Verwundbar-Angeschlagen  
Wunden