

Accorion

Charaktername

Spieler

Schurke / Magier HE

Klasse und Stufe

Volk

Gesinnung

Gottheit

M

Größenkategorie

Alter

Geschlecht

Größe

Gewicht

Augenfarbe

Haarfarbe

Hautfarbe

Attribute	Attributs. Wert.	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	12	1		
GE Geschicklichkeit	11	3		
KO Konstitution	14	2		
IN Intelligenz	16	3		
WE Weisheit	12	1		
CH Charisma	14	2		

Gesamt	Wunden / Momentane TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungsrate	Schadens-reduzierung
TP Trefferpunkte 16				
RK Rüstungsklasse 15 = 10 + 2 + 3				
Gesamt				
Berührung Rüstungsklasse 13	Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse 12			
Initiative Modifikator 3 = 3 + 0				

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	5 = 2 + 3 + 0 + 0 + 0	2	3				
Willen (Weisheit)	4 = 3 + 1 + 0 + 0 + 0	3	1				
Zähigkeit (Konstitution)	2 = 0 + 2 + 0 + 0 + 0	0	2				

Grund-Angriffsbonus	1	Zauber-resistenz	
---------------------	---	------------------	--

	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
Nahkampf Bonus	2 = 1 + 1 + 0 + 0	1	1		
Fernkampf Bonus	4 = 1 + 3 + 0 + 0	1	3		
Ringkampf Modifikator	2 = 1 + 1 + 0 + 0	1	1		

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Dolch		2	W4 1/3	19
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
3m				

HW 6 Hinter halt

Munition

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Handarmbrust		4	W8	19
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
24m 4PF				

Munition

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Spathum		2	W6+1	20
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen

Munition

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen

Munition

Klassen-fertigkeit	Fertigkeiten		Max. Ränge (Klasse / Klassenübergreifend)			
	Bezugs-attribut	Fert.-Mod.	Attr.-Mod.	Rang	Sonst. Mod.	
<input checked="" type="checkbox"/>	Auftreten (Musik)	CH	3	2	1	
<input type="checkbox"/>	Auftreten ()	CH				
<input type="checkbox"/>	Auftreten ()	CH				
<input checked="" type="checkbox"/>	Balancieren	GE*	4	3	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	Beruf (Musikant)	WE	2	1	1	
<input type="checkbox"/>	Beruf ()	WE				
<input checked="" type="checkbox"/>	Bluffen	CH	3	2	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	Diplomatie	CH	3	2	1	
<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	ST o. CH				
<input type="checkbox"/>	Entdecken	WE	2	1	1	
<input type="checkbox"/>	Entfesselungskunst	GE*	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Fälschen	IN	5	3	2	
<input type="checkbox"/>	Fingerfertigkeit	GE*	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Handwerk (Instrumente)	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Handwerk ()	IN				
<input type="checkbox"/>	Handwerk ()	IN				
<input type="checkbox"/>	Heilkunde	WE				
<input checked="" type="checkbox"/>	Informationen sammeln	CH	3	2	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	Klettern	ST*	2	1	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	Konzentration	KO	7	2	5	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lauschen	WE	2	1	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	Leise bewegen	GE*	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Mag. Gegenstand benutzen	CH				
<input checked="" type="checkbox"/>	Mechanismus ausschalten	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Mit Tieren umgehen	CH				
<input type="checkbox"/>	Motiv erkennen	WE				
<input type="checkbox"/>	Reiten	GE				
<input type="checkbox"/>	Schätzen	IN	3	3		
<input checked="" type="checkbox"/>	Schlösser öffnen	GE	4	2	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	Schriftzeichen entschlüsseln	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Schwimmen	ST*				
<input type="checkbox"/>	Seil benutzen	GE	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Springen	ST*	1	1		
<input checked="" type="checkbox"/>	Suchen	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Turnen	GE*				
<input type="checkbox"/>	Überlebenskunst	WE				
<input type="checkbox"/>	Verkleiden	CH	2	2		
<input checked="" type="checkbox"/>	Verstecken	GE*	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Wissen (Lokales)	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Wissen (Architektur)	IN	4	2	1	
<input type="checkbox"/>	Wissen (Hokanes)	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Wissen (Religion)	IN	4	3	1	
<input type="checkbox"/>	Wissen ()	IN				
<input type="checkbox"/>	Zauberkunde	IN	5	3	2	

■ Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.
 □ Markiere diesen Kasten mit X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.
 * Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen)