DUNGEONS & DRAGONS — CHARAKTERBOGEN

Spieler

Charaktername | Stufe | Klasse | Legendäre Klasse | Epische Bestimmung | Gesamt-EP

Rasse | Größenklasse | Alter | Geschlecht | Größe | Gewicht | Gesinnung | Gottheit | Abenteurergruppe oder sonstige Zugehörigkeit

INITIATIVE

WERT		GE	1/2 STUFE	SONST.
	Initiative			

SONSTIGE MODIFIKATOREN

ATTRIBUTE

WERT	ATTRIBUT	ATTR. MOD.	MOD + 1/2 ST
	ST Stärke		
	KO Konstitution		
	GE Geschicklichkeit		
	IN Intelligenz		
	WE Weisheit		
	CH Charisma		

VERTEIDIGUNGSWERTE

WERT		10 + RÜSTUNG + 1/2 ST	ATTR	KLASSE	TAL	VB	SONST	SONST
	RK							

SONSTIGE BONI

		10 + 1/2 ST	ATTR	KLASSE	TAL	VB	SONST	SONST
	ZÄH							

SONSTIGE BONI

		10 + 1/2 ST	ATTR	KLASSE	TAL	VB	SONST	SONST
	REF							

SONSTIGE BONI

		10 + 1/2 ST	ATTR	KLASSE	TAL	VB	SONST	SONST
	WIL							

SONSTIGE BONI

BEWEGUNG

WERT		GRUNDWERT	RÜSTUNG	GEGENSTAND	SONST.
	Bewegungsrate				

BESONDERE FORTBEWEGUNGSARTEN:

SINNE

WERT	FERTIGKEITEN	GRUNDWERT	FERT. MOD.
	automat. Einschätzen	10 +	
	automat. Wahrnehmung	10 +	

SPEZIELLE SINNE:

ANGRIFFSBERECHNUNG

ATTRIBUT:

ANGRIFFSBONUS	1/2 ST	ATTR	KLASSE	FERT	TAL	VB	SONST
+							

ATTRIBUT:

ANGRIFFSBONUS	1/2 ST	ATTR	KLASSE	FERT	TAL	VB	SONST
+							

TREFFERPUNKTE

MAX TP	ANGESCHLAGEN	HEILSCHÜBE: HEILWERT	HEILSCHÜBE: HEILSCHÜBE/TAG
	1/2 TP	1/4 TP	

MOMENTANE TREFFERPUNKTE | MOMENTANE HEILSCHÜBE

KRÄFTE SAMMELN 1/BEGEGNUNG GENUTZT

VORÜBERGEHENDE TREFFERPUNKTE

GESCHEITERTE TODESRETTUNGSWÜRFE

RETTUNGSWURFMODIFIKATOREN

RESISTENZEN

VORÜBERGEHENDE ZUSTÄNDE UND EFFEKTE

AKTIONSPUNKTE

Aktionspunkte

MEILENSTEINE	AKTIONSPUNKTE
0	1
1	2
2	3

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE BEI EINSATZ VON AKTIONSPUNKTEN

RASSENMERKMALE

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

KLASSEN-/BESTIMMUNGSMERKMALE

BEKANNTE SPRACHEN

SCHADENSBERECHNUNG

ATTRIBUT:

SCHADEN	ATTR	TAL	VB	SONST	SONST

ATTRIBUT:

SCHADEN	ATTR	TAL	VB	SONST	SONST

STANDARDANGRIFFE

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	WAFFE ODER KRAFT	SCHADEN
gg			
gg			
gg			
gg			

FERTIGKEITEN

WERT	FERTIGKEITSNAME		ATTR. MOD. + 1/2 ST	ERLERNT (+5)	RÜSTUNGS-MALUS	SONST
	Akrobatik	GE				
	Athletik	ST				
	Ausdauer	KO				
	Bluffen	CH			n.a.	
	Diebeskunst	GE				
	Diplomatie	CH			n.a.	
	Einschätzen	WE			n.a.	
	Einschüchtern	CH			n.a.	
	Gassenwissen	CH			n.a.	
	Geschichte	IN			n.a.	
	Gewölbekunde	WE			n.a.	
	Heilkunde	WE			n.a.	
	Heimlichkeit	GE				
	Magiewissen	IN			n.a.	
	Naturkunde	WE			n.a.	
	Religion	IN			n.a.	
	Wahrnehmung	WE			n.a.	

TALENTE

©2008 Wizards of the Coast, Inc./Feder&Schwert GmbH Fotokopieren nur für den persönlichen Gebrauch.

KRÄFTEINDEX

Führen Sie hier Ihre Kräfte auf.
Markieren Sie das Kästchen, wenn Sie eine Kraft genutzt haben.
Entfernen Sie die Markierung, wenn sie wieder verfügbar ist.

FREI VERFÜGBARE KRÄFTE

BEGEGNUNGSKRÄFTE

TÄGLICHE KRÄFTE

UNTERSTÜTZUNGSKRÄFTE

INDEX MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Führen Sie hier Ihre Kräfte auf.
Markieren Sie das Kästchen, wenn Sie eine Kraft genutzt haben.
Entfernen Sie die Markierung, wenn sie wieder verfügbar ist.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

RÜSTUNG
WAFFE
WAFFE
WAFFE
WAFFE
ARME
FÜßE
HALS
HÄNDE
HÜFTE
KOPF
RING
RING

Tägliche Gegenstandskräfte pro Tag

Heroisch (1-10) ☐ Meilensteine ☐/☐/☐/☐
Legendär (11-20) ☐☐ Meilensteine ☐/☐/☐/☐
Episch (21-30) ☐☐☐ Meilensteine ☐/☐/☐/☐

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

VERHALTEN UND AUSSEHEN

CHARAKTERHINTERGRUND

GEFÄHRTEN UND VERBÜNDETE

NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN
NAME	NOTIZEN

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

RITUALE

MÜNZEN UND ANDERE SCHÄTZE

SITZUNGS- UND KAMPAGNENNOTIZEN

©2008 Wizards of the Coast, Inc./ Feder&Schwert GmbH. Fotokopieren nur für den persönlichen Gebrauch.

INDEX

10 nehmen (Fertigkeitswurf) 195
Abrunden (Grundregel) 11
Akrobatik, Fertigkeit 197
Aktion vorbereiten 315
Aktionspunkte 315
Anführer (Charakterrolle) 16
Angeschlagen 322
Angrenzende Felder 298
Angriffsboni 300
Angriffskräfte 15
Angriffsresultate 302
Angriffswurf 29, 299
Ansturm 317
Arkane Kraftquelle 58
Astraldiamanten 232
Athletik, Fertigkeit 198
Attributsmodifikatoren 18
Attributswerte anpassen 18
Attributswerte auswürfeln 19
Attributswerte, ermitteln 18
Attributswurf 29
Aufrechterhalten (einer Kraft) 64, 309
Aufstehen 317
Augenblickliche Aktion 316
Aus Fesseln befreien (Fertigkeitswurf) 197
Aus Griff befreien (Fertigkeitswurf) 197, 198
Ausbreitung (Wirkungsbereich) 297
Ausdauer, Fertigkeit 199
Auslöser 292
Ausrüstung verkaufen 240
Aussehen (eines Charakters) 26
Automatischer Treffer oder Fehlschlag 302
Balancieren (Fertigkeitswurf) 197
Begegnungskräfte 19, 58
Beiläufige Aktion 316
Belohnungen 282
Beschwörung 64
Besetzte Felder 311
Bewegung, Diagonal 311
Bewegung, Überland 284
Bewegungsaktion 316
Bewegungsrate 284, 310
Bewußtlos schlagen 325
Bluffen, Fertigkeit 200
Boni und Mali 301
Dämmersicht 285
Deckung 307
Diagonale Bewegung 311
Diebeskunst, Fertigkeit 200
Diplomatie, Fertigkeit 201
Doppelbewegung 312
Dunkelheit 285
Dunkelsicht 285
Durchquetschen 317
Einfache Waffen 235, 238, 239
Einhändige Waffen 235
Einschätzen, Fertigkeit 202
Einschüchtern, Fertigkeit 203
Empfindlichkeit 303
Entfernung zählen 298
Entrinnen 318
Epische Talente 226
Epischer Spielgrad 33
Erfahrungspunkte 282
Ergreifen 318
Erste Hilfe (Fertigkeitswurf) 204
Erzwungene Bewegung 314
Essenzium 245, 330
Explosion (Wirkungsbereich) 298
Falle entschärfen (Fertigkeitswurf) 200
Fallen 313
Fallschaden reduzieren (Fertigkeitswurf) 197
Feenwildnis 205
Fellrüstung 233, 234
Fernbereichsangriff 297
Fernbereichskraft 61
Ferne Reich, Das 205
Fernkampfangriff 296
Fernkampfkraft 61
Fernkampfwaffen 235, 239
Fertigkeitsbeschreibung 197ff.
Fertigkeitsbonus 239
Fertigkeitsherausforderungen 195, 281
Fertigkeitswurf 29, 196
Fingerfertigkeit (Fertigkeitswurf) 200
Finsterschatten 205
Flankieren 313
Flimmern 315
Fortwährender Schaden 304
Freiplatzgegenstände 265ff.
Frei verfügbare Kräfte 19, 58
Freie Aktion 316
Gassenwissen, Fertigkeit 203
Gehen 318
Gelände 284, 311
Geld und Währung 232
Gelegenheitsaktion 316
Gelegenheitsangriff 319
Geschichte, Fertigkeit 203
Gesinnung 20
Gewölbekunde, Fertigkeit 203
Gigantisch, Größenklasse 310
Gottheiten 22
Gottheiten, Kleriker und 96
Gottheiten, Paladine und 145
Göttliche Kraftquelle 58
Göttliche Talente 210
Groß, Größenklasse 310
Größe, von Waffen 240
Grundregel 11
Heilige Symbole 257
Heilkunde, Fertigkeit 204, 322
Heilschübe 323
Heimlichkeit, Fertigkeit 204
Helles Licht 285
Heroische Talente 211
Heroischer Spielgrad 31
Hindernisse (für die Bewegung) 311
Hintergrund (eines Charakters) 27
Illusion, erkennen 202
Improvisierte Waffen 235
Initiativereihenfolge 28, 291, 321
Kämpfer und Nahkampfwaffen 82
Kampfvorteil 307
Kategorien 59
Kettenrüstung 233, 234
Klassenkombinationstalente 228
Klassenspezifische Talente 228
Klassentalente 210
Klein (Waffeneigenschaft) 237
Klein, Größenklasse 46, 310
Klettern (Fertigkeitswurf) 198
Konkurrierende Würfe 195
Kost & Logis 242
Körperlos 304
Kraftaustauschtalente 229
Kraft nutzen 319
Kräfte sammeln 319
Kraftquellen, Andere 58
Krankheit behandeln (Fertigkeitswurf) 204
Krankheit heilen 336
Kreaturenfläche 309
Kriechen 320
Kriegerische Kraftquelle 58
Kritische Treffer 305
Kunststück (Fertigkeitswurf) 197
Kurze Rast 287
Ladezeit (Waffeneigenschaft) 237
Lederrüstung 233, 234
Legendäre Klassenkombination 229
Legendäre Talente 220
Legendärer Spielgrad 32
Leichte Rüstung 232
Leichte Wurfwaffe (Waffeneigenschaft) 237
Leichter Schild 234
Licht und Sichtverhältnisse 285
Lichtquellen 286
Magie entdecken (Fertigkeitswurf) 205
Magiewissen, Fertigkeit 205, 330
Magische Gegenstände identifizieren 243
Gegenstände verzaubern 334
Manierismen (eines Charakters) 26
Marschordnung 285
Mauer (Wirkungsbereich) 298
Maximale Trefferpunkte 322
Meilensteine 282
Meisterlich gefertigte Rüstungen 232
Militärische Waffen 235, 238, 239
Mit Tieren umgehen (Fertigkeitswurf) 206
Monster identifizieren 196, 204, 206
Nachteiligen Effekte aufheben 338
Nächste Kreatur oder nächstes Feld 298
Nahbereichsangriff 296
Nahbereichskraft 61
Nahkampfangriff 295
Nahkampfkraft 61
Nahkampfwaffen 235, 238
Naturkunde, Fertigkeit 206
Nebenhandwaffe (Waffeneigenschaft) 239
Nichtkampfbegegnungen 281
Persönlich, Reichweite 298
Persönlichkeit (eines Charakters) 25
Plattenrüstung 234
Portale, benutzen 342, 343
Preise (magischer Gegenstände) 244
Rassentalente 211
Rast 286
Reflexverteidigung 300
Regeneration 323
Reichweite (einer Waffe) 239
Reichweite (eines Angriffs) 298
Reichweite (Waffeneigenschaft) 237
Reittiere und Fahrzeuge 284
Religion, Fertigkeit 206
Rennen 320
Resistenz 303
Rettungswürfe 306
Riesig, Größenklasse 310
Ritualbücher und -schriftrollen 328
Ritualkomponenten 330
Runde 290
Rüstungsarten 232
Rüstungsklasse 300
Schaden, Fortwährender 304
Schadensarten 302
Schadenswürfe 302
Schadenswürfel 239, 302
Schätze 282
Schlafen und Erwachen 287
Schlösser öffnen (Fertigkeitswurf) 201
Schuppenrüstung 233, 234
Schußlinie 299
Schwaches Licht 285
Schwere Rüstung 232
Schwere Wurfwaffe (Waffeneigenschaft) 239
Schwerer Schild 234
Schwieriges Gelände 312
Schwierigkeitsgrad 194
Schwimmen (Fertigkeitswurf) 199
Sekundärangriff 63
Sichtlinie 299
Sprache und Schrift 27
Springen (Fertigkeitswurf) 198
Standardaktion 316
Standardangriff 320
Standardverteilung (Attributswerte) 18
Starke kritische Treffer (Waffeneigenschaft) 237
Sterbende heilen 325
Stoffrüstung 232, 234
Sturmangriff 320
Stürmer (Charakterrolle) 16
Tägliche Kräfte 19, 59
Taktiker (Charakterrolle) 17
Tarnung 308
Taschendiebstahl (Fertigkeitswurf) 201
Teleportation 314
Todesrettungswurf 325
Todesstoß 321
Tote erwecken 346
Tragen, Heben und Ziehen 242
Tränke brauen 347
Trefferpunkte 322
Überlegene Waffen 235, 238, 239
Überraschungsrunde 291
Unsichtbarkeit 309
Unterstützen 321
Unterstützungskräfte 14
Untot 206
Utensilien 68
Verbrauchbare Kräfte von Gegenstände 247
Felder mit Sichtbehinderung 308
Verlagern 321
Versilberte Waffen 240
Verteidiger (Charakterrolle) 17
Verteidigungswerte 300
Verzögern 321
Vielseitig (Waffeneigenschaft) 239
Volle Deckung 308
Volle Tarnung 309
Volle Verteidigung 322
Voraussetzung (einer Kraft) 61
Vorübergehende Trefferpunkte 323
Wache halten 287
Waffen 235
Waffengruppen 235
Wahrnehmung, Fertigkeit 206
Wasser und Nahrung suchen (Fertigkeitswurf) 204, 206
Willensverteidigung 300
Winzig, Größenklasse 310
Wirkungsbereiche 297
Wirkungsdauern 305
Wissenswurf auf Magiewissen (Fertigkeitswurf) 205
Würfe machen 27
Würfe, Ausführen von 28
Zähigkeitsverteidigung 300
Zauberbuch 242, 328
Zaubersphären 127, 259
Zauberstäbe 241, 260
Zauberstecken 128, 262
Zauberzepter 264
Zerbrechen oder Zerstören 286
Ziehen, Drücken, Schieben 314
Ziel 298
Zone 64
Zug 290
Zusammenarbeit (beim Fertigkeitseinsatz) 196
Zustände 303
Zweihändige Waffen 235