CHARAKTERNAME | SPIELER

KLASSE UND STUFE | VOLK | GESINNUNG | GOTTHEIT

GRÖSSENKATEGORIE | ALTER | GESCHLECHT | GRÖSSE | GEWICHT | AUGENFARBE | HAARFARBE | HAUTFARBE

DUNGEONS & DRAGONS®
CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE				
GE GESCHICKLICHKEIT				
KO KONSTITUTION				
IN INTELLIGENZ				
WE WEISHEIT				
CH CHARISMA				

TP TREFFERPUNKTE — GESAMT | WUNDEN/MOMENTANE TP | NICHTTÖDLICHER SCHADEN | **BEWEGUNGSRATE**

RK RÜSTUNGSKLASSE — GESAMT = 10 + RÜSTUNGS-BONUS + SCHILD-BONUS + GE-MOD. + GR.-MOD. + NATÜRL. RÜSTUNG + ABLENKUNGS-BONUS + SONST. MOD.

SCHADENSREDUZIERUNG

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

INITIATIVE MODIFIKATOR — GESAMT = GE-MOD. + SONST. MOD.

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONST. MOD.	TEMP. MOD.
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)						
WILLEN (WEISHEIT)						
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)						

SITUATIONSMOD.

GRUND-ANGRIFFSBONUS

ZAUBER-RESISTENZ

RINGKAMPF MODIFIKATOR — GESAMT = GRUND-ANGRIFFSBONUS + ST.-MOD. + GR.-MOD. + SONST. MOD.

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

FERTIGKEITEN

MAX. RÄNGE (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND) /

KLASSENFERTIGKEIT?	FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
□	Auftreten (_____)	CH				
□	Auftreten (_____)	CH				
□	Auftreten (_____)	CH				
□	Balancieren ■	GE*				
□	Beruf (_____)	WE				
□	Beruf (_____)	WE				
□	Bluffen ■	CH				
□	Diplomatie ■	CH				
□	Einschüchtern ■	CH				
□	Entdecken ■	WE				
□	Entfesselungskunst ■	GE*				
□	Fälschen ■	IN				
□	Fingerfertigkeit	GE*				
□	Handwerk ■ (_____)	IN				
□	Handwerk ■ (_____)	IN				
□	Handwerk ■ (_____)	IN				
□	Heilkunde ■	WE				
□	Informationen sammeln ■	CH				
□	Klettern ■	ST*				
□	Konzentration ■	KO				
□	Lauschen ■	WE				
□	Leise bewegen ■	GE*				
□	Magischen Gegenstand benutzen	CH				
□	Mechanismus ausschalten	IN				
□	Mit Tieren umgehen	CH				
□	Motiv erkennen ■	WE				
□	Reiten ■	GE				
□	Schätzen ■	IN				
□	Schlösser öffnen	GE				
□	Schriftzeichen entschlüsseln	IN				
□	Schwimmen ■	ST*				
□	Seil benutzen ■	GE				
□	Springen ■	ST*				
□	Suchen ■	IN				
□	Turnen	GE*				
□	Überlebenskunst ■	WE				
□	Verkleiden ■	CH				
□	Verstecken ■	GE*				
□	Wissen (_____)	IN				
□	Wissen (_____)	IN				
□	Wissen (_____)	IN				
□	Wissen (_____)	IN				
□	Wissen (_____)	IN				
□	Zauberkunde	IN				
□	_____	____				
□	_____	____				
□	_____	____				

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

©2005 Wizards of the Coast, Inc./Feder&Schwert
Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.

KAMPAGNE

ERFAHRUNGSPUNKTE

AUSRÜSTUNG

RÜSTUNG/SCHUTZGEGENSTAND	ART	RK-BONUS	MAX. GE

RÜSTUNGSMALUS	ZAUBERPATZER	BEW.-RATE	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	RÜSTUNGSMALUS

ZAUBERPATZER	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

WEITERE AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	S.	GEW.	GEGENSTAND	S.	GEW.
			GESAMTGEWICHT		

LEICHTE LAST	MITTLERE LAST	SCHWERE LAST	ÜBER KOPF STEMMEN	VOM BODEN ANHEBEN	SCHIEBEN ODER ZIEHEN
			ENTSPRICHT MAX. BELASTUNG	2 x MAX. BELASTUNG	5 x MAX. BELASTUNG

GELD

KM—

SM—

GM—

PM—

TALENTE

S.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

S.

SPRACHEN

Anfängl. Sprachen = Handelssprache + Sprachen durch das Volk + eine Sprache pro Punkt Intelligenzbonus

ZAUBER

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

0:

1.:

2.:

3.:

4.:

5.:

6.:

7.:

8.:

9.:

RW GEGEN ZAUBER ☐ SG-MOD.

CHANCE FÜR ARKANE ZAUBERPATZER ☐ %

SITUATIONSMODIFIKATOREN

BEKANNTE ZAUBER	SG DES RW GG. ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ZUSÄTZL. ZAUBER
		0		0
		1.		
		2.		
		3.		
		4.		
		5.		
		6.		
		7.		
		8.		
		9.		

©2005 Wizards of the Coast, Inc./Feder&Schwert
Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.