NAME DES CHARAKTERS | SPIELER

KLASSE | VOLK | GESINNUNG | GOTTHEIT

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

DUNGEONS & DRAGONS® CHARAKTERBOGEN

Attribut	Attributswert	Attributsmod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke				
GE Geschicklichkeit				
KO Konstitution				
IN Intelligenz				
WE Weisheit				
CH Charisma				

TP Trefferpunkte — Gesamt: ____ | Verwundungen/Temporäre TP: ____ | Betäubungsschaden: ____

RK Rüstungsklasse — Gesamt: ____ = 10 + Rüstungsbonus: ____ + Schildbonus: ____ + GE-Mod.: ____ + Größenmod.: ____ + Sonst. Mod.: ____

Schadensreduzierung: ____ | Art der TW: ____ | Bewegungsrate: ____

Fehlschlagschance: ____ | Arkaner Zauberpatzer: ____ | Rüstungsmalus: ____ | Zauberresistenz: ____

INITIATIVE Modifikator — Gesamt: ____ = GE-Mod.: ____ + Sonst. Mod.: ____

GRUND-ANGRIFFSBONUS: ____

RETTUNGSWÜRFE

	Gesamt	Grundbonus	Attributsmod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.
REFLEX (Geschicklichkeit)						
WILLEN (Weisheit)						
ZÄHIGKEIT (Konstitution)						

Situationsmodifikatoren:

	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	ST-Mod.	Gr.-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.
NAHKAMPF Bonus						
FERNKAMPF Bonus			GE-Mod.	Gr.-Mod.	Sonst. Mod.	

WAFFE

Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer

Reichweite	Gewicht	Grösse	Art	Besondere Eigenschaften

WAFFE

Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer

Reichweite	Gewicht	Grösse	Art	Besondere Eigenschaften

WAFFE

Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer

Reichweite	Gewicht	Grösse	Art	Besondere Eigenschaften

RÜSTUNG/SCHUTZGEGENSTAND

Art	Rüstungsbonus	Rüstungsmalus

Max. GE	Zauberpatzer	Bew.-rate	Gewicht	Besondere Eigenschaften

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND

Rüstungsbonus	Gewicht	Zauberpatzer	Rüstungsmalus

Besondere Eigenschaften

Munition

FERTIGKEITEN

Max. Rang: /

Klassenübergreifend	FERTIGKEIT	Bezugsattribut	Fert. Mod.	Attr. Mod.	Rang	Sonst. Mod.
☐	Alchemie	IN				
☐	Auftreten • (____)					
☐	(____)					
☐	(____)	CH				
☐	Ausspähen •	IN				
☐	Balancieren •	GE*				
☐	Beruf (____)	WE				
☐	Bluffen •	CH				
☐	Diplomatie •	CH				
☐	Einschüchtern •	CH				
☐	Entdecken •	WE				
☐	Entfesselungskünstler •	GE*				
☐	Fälschen •	IN				
☐	Gefühl für Tiere	CH				
☐	Handwerk • (____)	IN				
☐	Heilkunde •	WE				
☐	Informationen sammeln •	CH				
☐	Klettern •	ST*				
☐	Konzentration •	KO				
☐	Lauschen •	WE				
☐	Leise bewegen •	GE*				
☐	Lippen lesen	IN				
☐	Magischen Gegenstand benutzen	CH				
☐	Mechanismus ausschalten	IN				
☐	Mit Tieren umgehen	CH				
☐	Motiv erkennen •	WE				
☐	Naturkunde •	WE				
☐	Reiten • (____)	GE				
☐	Orientierungssinn	WE				
☐	Schätzen •	IN				
☐	Schlösser öffnen	GE				
☐	Schriftzeichen entschlüsseln	IN				
☐	Schwimmen •	ST**				
☐	Seil benutzen •	GE				
☐	Springen •	ST*				
☐	Suchen •	IN				
☐	Taschendiebstahl	GE*				
☐	Turnen	GE*				
☐	Verkleiden •	CH				
☐	Verstecken •	GE*				
☐	Versteckte Andeutungen	WE				
☐	Wissen (Adel und Königshäuser)	IN				
☐	Wissen (Architektur und Baukunst)	IN				
☐	Wissen (Arkanes)	IN				
☐	Wissen (Die Ebenen)	IN				
☐	Wissen (Geographie)	IN				
☐	Wissen (Geschichte)	IN				
☐	Wissen (Lokales)	IN				
☐	Wissen (Natur)	IN				
☐	Wissen (Religion)	IN				
☐	Zauberkunde	IN				
☐	____	____				

Mit einem • markierte Fertigkeiten können auch mit Rang 0 genutzt werden.
Mit einem ☒ markierte Fertigkeiten sind klassenübergreifende Fertigkeiten.
*Rüstungsmalus wird angerechnet, falls vorhanden.
**-1 pro 5 Pfd. Ausrüstung.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.

Kampagne

Erfahrungspunkte

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Gegenstand

GELD

ZAUBER

RW GEGEN ZAUBER ____ Mod. auf SG

Anzahl der bekannten Zauber (nur Barden und Hexenmeister)

0 ____ I ____ II ____ III ____ IV ____
V ____ VI ____ VII ____ VIII ____ IX ____

SG des RW gg. Zauber	Grad	Zauber pro Tag	Zusätzliche Zauber
	0		0
	I		
	II		
	III		
	IV		
	V		
	VI		
	VII		
	VIII		
	IX		

Zauber

SPRACHEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN/TALENTE

ANMERKUNGEN

Über Kopf stemmen entspricht max. Belastung

Vom Boden anheben 2 x max. Belastung

Schieben oder Ziehen 5 x max. Belastung

© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.