DUNGEONS & DRAGONS® CHARAKTERBOGEN

CHARAKTERNAME	SPIELER			
Thalin Moras				
KLASSE UND STUFE	VOLK	GESINNUNG	GOTTHEIT	
Schurke 10	Halbelf	NB	Vecna	

GRÖSSENKATEGORIE	ALTER	GESCHLECHT	GRÖSSE	GEWICHT	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE
M	86	m	1,77		grün	schwarz	

ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST Stärke	14	2		
GE Geschicklichkeit	17	3		
KO Konstitution	14	2		
IN Intelligenz	14	2		
WE Weisheit	13	1		
CH Charisma	6	-2		

TP Trefferpunkte — GESAMT: 58 — WUNDEN/MOMENTANE TP: | NICHTTÖDLICHER SCHADEN: | **BEWEGUNGSRATE**:

RK Rüstungsklasse — GESAMT: 16 = 10 + RÜSTUNGS-BONUS: 3 + SCHILD-BONUS: | + GE-MOD: 3 + GR.-MOD: | + NATÜRL. RÜSTUNG: | + ABLENKUNGS-BONUS: | + SONST. MOD: | SCHADENSREDUZIERUNG:

BERÜHRUNG Rüstungsklasse: | **AUF DEM FALSCHEN FUSS** Rüstungsklasse:

INITIATIVE Modifikator: GESAMT: | = GE-MOD: 2 + SONST. MOD:

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	= GRUND-BONUS	+ ATTRIBUTS-MOD.	+ MAGIE-MOD.	+ SONST. MOD.	+ TEMP. MOD.
REFLEX (Geschicklichkeit)	9	7	3			
WILLEN (Weisheit)	4	3	1			
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	5	3	2			

SITUATIONSMOD.:

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 7/2

ZAUBER-RESISTENZ:

RINGKAMPF Modifikator: GESAMT: 9 = GRUND-ANGRIFFSBONUS: 7 + ST.-MOD: 2 + GR.-MOD: | + SONST. MOD:

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Dolch	7+2 = 9	1W4+2	x 2

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN
19-20		

MUNITION: _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Krummschwert	9/4	1W6+2	x 2

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN
18-20		

MUNITION: _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Wurfmesser	10/5	1W4+2	x 2

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN
18-20		

MUNITION: _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION: _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION: _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

MAX. RÄNGE (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND): 1

FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
☐ Auftreten (_____)	CH				
☐ Auftreten (_____)	CH				
☐ Auftreten (_____)	CH				
☐ Balancieren ■	GE*				
☐ Beruf (_____)	WE				
☐ Beruf (_____)	WE				
☐ Bluffen ■	CH	11	-2	13	
☐ Diplomatie ■	CH	0	-2		2
☐ Einschüchtern ■	CH				
☐ Entdecken ■	WE	12	1	10	1
☐ Entfesselungskunst ■	GE*				
☐ Fälschen ■	IN	4	2	2	
☐ Fingerfertigkeit	GE*	16	3	13	
☐ Handwerk ■ (Gift)	IN	12	2	10	
☐ Handwerk ■ (_____)	IN				
☐ Handwerk ■ (_____)	IN				
☐ Heilkunde ■	WE				
☐ Informationen sammeln ■	CH	0	-2		2
☐ Klettern ■	ST*	4	2	2	
☐ Konzentration ■	KO				
☐ Lauschen ■	WE	8	1	6	1
☐ Leise bewegen ■	GE*	16	3	13	
☐ Magischen Gegenstand benutzen	CH				
☐ Mechanismus ausschalten	IN	8	2	6	
☐ Mit Tieren umgehen	CH				
☐ Motiv erkennen ■	WE	11	1	10	
☐ Reiten ■	GE				
☐ Schätzen ■	IN				
☐ Schlösser öffnen	GE	13	3	10	
☐ Schriftzeichen entschlüsseln	IN				
☐ Schwimmen ■	ST*				
☐ Seil benutzen ■	GE				
☐ Springen ■	ST*				
☐ Suchen ■	IN	13	2	10	1
☐ Turnen	GE*				
☐ Überlebenskunst ■	WE	6	1	5	
☐ Verkleiden ■	CH				
☐ Verstecken ■	GE*	13	3	10	
☐ 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
beschl. Lederrüstung	2	+ 3	+ 5

RÜSTUNGSMALUS	ZAUBERPATZER	BEW.-RATE	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
- 1				

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.
Bettrolle					
Rucksack					
Wasserschlauch 2x					
Tagesration 2x					
Feuerstein + Stahl					
Beutel Giftkräuter					
			GESAMTGEWICHT		

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

GELD

KM—

SM—

GM— 997

PM—

TALENTE

Reflexbewegung S.
verb. Reflexbewegung
Entrinnen
Fallen finden
Waffenfokus Wurfmesser
Initiative
(Gifte)
Schnelle Waffenbereitsch.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

S.

Immun mag. Schlafeffekte
Volksbonus gegen Rettungswürfe Verzauberung
Dämmersicht

Hinterhältiger Angriff 5W6
Fallengespür +3

ZAUBER

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

RW GEGEN ZAUBER

SG-

CHANCE FÜR ARKANE ZAUBERPATZER

SITUATIONSMODIFIKATOREN

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

SPRACHEN

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

Elfisch, Handelsprache
Zwergisch

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