



Advanced Dungeons & Dragons

Charakterbogen

V1.1

Name: _____ Rasse: _____ Geschlecht: _____
 Gesinnung: _____ Größe: _____ Alter: _____
 Haarfarbe: _____ Gewicht: _____ Augenfarbe: _____

Klasse & Stufe: _____ Trefferpunkte: _____
 _____ Schaden: _____



Stärke Trefferch.: ___ Schadensmod.: ___ zul.Traglast: ___ Stemmverm.: ___ Türen öffnen: ___ Stangen verb.: ___
 Geschicklichkeit Reaktionsmod.: ___ Fernwaffenmod. ___ Ausweichmod.: ___
 Konstitution Trefferpkte.: ___ Körperl. Schock: ___ Wiedererweckung: ___ RW gegen Gift: ___ Regeneration: ___
 Intelligenz Sprachen: ___ Max. Zaubergrad: ___ Zauber verstehen: ___ Max. Zauber/Grad: ___ Imm. gegen Illus.: ___
 Weisheit Mag. Angriffe: ___ Zusätzliche Zauber: ___ Zauber versagt: ___ Imm. gegen: ___
 Charisma Gefolgsleute: ___ Grundloyalität: ___ Reaktionsmod.: ___



Basis RK: _____ Bonus: _____
 Rüstung: _____
 Schild: _____

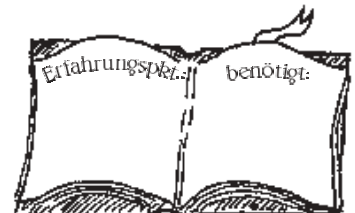
Rettungswürfe

	Normal	Bonus
gegen Lähmung, Gift, Todesmagie		
gegen Zauberstäbe, -stecken, -ruten		
gegen Versteinerung/Verwandlung		
gegen Odemwaffen		
gegen Zauber		

Waffen Fertigkeiten: _____ Anzahl/Stufe: _____ Basis ETW0: _____ ETW0/Stufe: _____

Waffe	Anz. der Angriffe	TW - Modifikation	ETW0	Schadensmod.	Schaden (K-M/G)	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkungsweise	Initiativefaktor

Munition: _____ Anzahl: _____ benutzt: _____



Fertigkeiten: Anzahl/Stufe: _____

Fertigkeit	Attribut	Wert

Fertigkeit	Attribut	Wert

Sprachen

- 1. _____ 6. _____
- 2. _____ 7. _____
- 3. _____ 8. _____
- 4. _____ 9. _____
- 5. _____ 10. _____



Zaubersprüche

Grad	Zauberspruch	Seiten

Chance Zauber zu lernen: _____
 spezialisiert auf Schule: _____
 Chance Zauber zu verstehen aus einer anderen Schule: _____

Bewegung

- Grund BF (Rasse)
- BF nach Belastung
- Laufen (BF x 2)
- Dauerlauf (BF x 3)
- Dauerlauf (BF x 4)
- Dauerlauf (BF x 5)



Grad	Zauberspruch	Seiten

Verschlossene Schule(n): _____
 Chance Zauber zu verstehen aus der eigenen Schule: _____



