Advanced Dungeons& Dragons Charakterbogen Seite 1 von 2

Name:_____ Rasse:_____ Klasse:_____ Gesinnung:_____
Geburtsort:_____ Geschlecht:____ Größe:_____ Gewicht:_____ Augenf:_____ Haarf.:_____
Religion:_____ Geschwister:_____ Vorkenntnisse:_____ Alter:_____

ST	
GE	
KO	
IN	
WE	
CH	

Trefferchance:	Schad.mod.:	Zul. Traglast:	Stemmverm.:	Tür öffnen:	St.verb/Gatt.anh.:
Reaktionsmodifikation:		Fernwaffenmodifikation:		Ausweichmodifikation:	
TP+:	Körperl.Schock:	Wieder erwecken:	RW Gift:	Regeneration:	
Anz.Sprachen:	Höchste Zauberst.:	Zauber verst.:	H.Anz.d.Z.:	Immun. Gegen Illusion:	
Mod.gg.Magie:	Zusätzl.Z.pro St.:	Chance f.Fehl.:	Immun.gg.Z.:	**EP:**	
Höchstzahl der Gefolgsleute:		Grundloyalität:	Reaktionsmodifikation:	**Stufe:**	

Grundw.	**Belastung**	**BF**
keine		
leicht		
mäßig		
schwer		
äußerst		
Dauerlauf	x2	
Rennen	x3	
Rennen	x4	
Rennen	x5	

Rettungswürfe		
Modifikation		Rettungswurf
	Lähmung / Gift / Todesmagie	
	Zauberstäbe / -stecken / -ruten	
	Versteinerung / Verwandlung	
	Odemwaffen	
	Zauber	
Trefferpunkte pur:	Modifikation:	**Endgültige Trefferpunkte:**
ETW0:		

Rüstung	**Mod.RK**	
Basis:	Überrascht	_____
RK+:	Ohne Schild	_____
RK	Rücken	_____

Rüstungsart (-teile)	**RK**

Waffen

Waffe	#A	Trefferch./ Schadensm.	TW	Schaden (K/M/G)	Reichweite (K/M/G)	Gew.	Gr.	Wirk.w.	Init.F.
1									
2									
3									
4									

Besondere Angriffe (hinterhältig, u.s.w.)

Munition	**Anzahl**

Klassen- / Rassenfähigkeiten	**Probe auf**	**%**

Kleidung/ Gegenstände AM KÖRPER!	
Gegenstand	Gew
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf
	Pf

Gegenstände am Pferd			
Gegenstand	Gew	Gegenstand	Gew
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf		Pf
	Pf	komplett	Pf
	Pf	Tragkraft	Pf

Rucksäcke, Taschen, Beutel, Waffen, etc. (SONSTIGES)					
Behälter:		**Behälter:**		**Nahkampfwaffen**	
Gegenstand	Gew	Gegenstand	Gew	Gegenstand	Gew
	Pf		Pf	1	Pf
	Pf		Pf	2	Pf
	Pf		Pf	3	Pf
	Pf		Pf	4	Pf
	Pf		Pf	komplett	Pf
	Pf		Pf	**Fernkampfwaffen**	
	Pf		Pf	Gegenstand	Gew
	Pf		Pf	1	Pf
	Pf		Pf	2	Pf
	Pf		Pf	3	Pf
	Pf		Pf	komplett	Pf
komplett	Pf	komplett	Pf	Alle Waffen	Pf

Magische und besondere Gegenstände	
Gegenstand	Wirkung

Traglasten	
Kleidung /Gegenstände AK	Pf
Waffen	Pf
sonstiges	Pf
komplett	Pf
Belastung (siehe Tabelle)	

Geld				
Platinmünzen	**Goldmünzenn**	**Elektrummünzen**	**Silbermünzen**	**Kupfermünzen**