Bruder Oskar	Deniz
CHARAKTERNAME	SPIELER

Magier 10	Halb-Ork	RG	
KLASSE UND STUFE	VOLK	GESINNUNG	GOTTHEIT

MG	28	m	1,82m	114 kg	grün	–	grau
GRÖSSENKATEGORIE	ALTER	GESCHLECHT	GRÖSSE	GEWICHT	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

DUNGEONS & DRAGONS®
CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE	13	+1		
GE GESCHICKLICHKEIT	14	+2		
KO KONSTITUTION	15	+2		
IN INTELLIGENZ	16	+3		
WE WEISHEIT	16	+3		
CH CHARISMA	12	+1		

	GESAMT	= 10 +	RÜSTUNGS-BONUS	+ SCHILD-BONUS	+ GE-MOD.	+ GR.-MOD.	+ NATÜRL. RÜSTUNG	+ ABLENKUNGS-BONUS	+ SONST. MOD.
TP TREFFERPUNKTE	56								
RK RÜSTUNGSKLASSE	12				2				
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	12								
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	10								

WUNDEN/MOMENTANE TP

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

BEWEGUNGSRATE: 9m

SCHADENSREDUZIERUNG

INITIATIVE MODIFIKATOR: GESAMT +2 = GE-MOD. 2 + SONST. MOD.

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	= GRUND-BONUS	+ ATTRIBUTS-MOD.	+ MAGIE-MOD.	+ SONST. MOD.	+ TEMP. MOD.
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+5	3	2			
WILLEN (WEISHEIT)	+12	7	3		2	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+5	3	2			

SITUATIONSMOD.

GRUND-ANGRIFFSBONUS +5

ZAUBER-RESISTENZ

RINGKAMPF MODIFIKATOR: GESAMT +6 = GRUND-ANGRIFFSBONUS +5 + ST.-MOD. 1 + 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): 13 / 6

KLASSENFERTIGKEIT?	FERTIGKEIT 2 + IN	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	+7	1	1	5
☐	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	+15	2	13	
☐	Lauschen ■	WE				
☐	Leise bewegen ■	GE*				
☐	Magischen Gegenstand benutzen	CH				
☐	Mechanismus ausschalten	IN				
☐	Mit Tieren umgehen	CH				
☐	Motiv erkennen ■	WE	+13	3	5	5
☐	Reiten ■	GE				
☐	Schätzen ■	IN				
☐	Schlösser öffnen	GE				
☒	Schriftzeichen entschlüsseln	IN	+15	2	13	
☐	Schwimmen ■	ST*				
☐	Seil benutzen ■	GE				
☐	Springen ■	ST*				
☐	Suchen ■	IN				
☐	Turnen	GE*				
☐	Überlebenskunst ■	WE				
☐	Verkleiden ■	CH				
☐	Verstecken ■	GE*				
☒	Wissen (Arkanes)	IN	+15	2	13	
☒	Wissen (_____)	IN				
☒	Wissen (_____)	IN				
☒	Wissen (_____)	IN				
☒	Wissen (_____)	IN				
☒	Zauberkunde	IN	+17	2	13	2
☐	_____	____				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

■ *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.
Schriftrolle schreiben	3
Zauber ausdehnen	3
Lautlos zaubern	3
Eiserner Wille	1
Fertigkeitsfokus (Diplomatie)	2
Negotiator	6
Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen)	9

BESONDERE FÄHIGKEITEN

	S.
Dunkelsicht	
Orkblut	
Vertrauter (Kröte)	

SPRACHEN

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

Handelssprache

Orkisch

Drokowisch

Goblinisch

Riesisch

ZAUBER

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

Baumzauber; 7 Nekromantie, 7 Heraufbeschwörung

0: alle Zaubertricks

1.: Alarm (Baum), Elementen trotzen (Baum), Schutz vor Bösem (Baum), Magierrüstung (Beschwörung), Identifizieren (Erkenntnis), Spuren verbergen (Erkenntnis), Reitpferd (Beschwörung)

2.: Schutz vor Pfeilen (Baumz.), Energien widerstehen (Baumz.), Unsichtbarkeit (Illusion), Seltsamer Trick (Verwandl.), Unsichtbares sehen (Erkenntnis)

3.: Magie bannen (Baumz.), Schutzkreis geg. Böses (Baumz.), Hellsehen (Erkenntnis), Wasser atmen (Verw.), Zungen (Erkenntnis)

4.: Fluch bannen (Baumz.), Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit (Baumz.), Mächtige Unsichtbarkeit (Illusion), Sichere Hütte (Beschwörung), Fester Nebel (Beschwörung)

5.: Verzauberung brechen (Baumz.), Steinwand (Beschwörung), Versteckte Kiste (Beschwörung), Mage's Private Sanctum (Baumz.), Mage's Fähnlein Hund (Beschwörung)

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

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