Vergessene Reiche

CHARAKTERBOGEN

Titel/ Name | Klasse/ Stufe (/) | Volk | Gesinnung | Gottheit | Heimatland | Gilde/ Orden/ Zirkel | Aktuelles Datum

Alter | Geschlecht | Ruf | Bewegungsrate | Größenkategorie | Beruf/ Handwerk | Trefferwürfel | Spezialisierung

Attribut	Attribut wert	Attribut mod.	Temp. Wert	Temp Mod.
ST				
GE				
KO				
IN				
WE				
CH				

	Gesamt	Verwundung/ Temporäre TP	Betäubungsschaden	Schadens-reduzierung
TP				

RK	Gesamt	Rüstungs Bonus	Schild Bonus	GE-Mod.	Größen Mod.	Natürl. Rüstung	sonst. Mod.	ZP	RM	ZR
	10									

INI	Gesamt	GE Mod.	Sonst. Mod.

Berührung

	Gesamt	Grund-bonus	Attr. Mod.	Magie Mod.	Sonst. Mod.	Temp Mod.	Situationsmodifikator
REF							
WIL							
ZÄH							

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

	Gesamt-Angriffsbonus	GE Mod.	Gr. – Mod.	Sonst. Mod.	Temp Mod.

WAFFE

	Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritisch. Treffer

Reichweite	Gewicht	Art	Größe	Besondere Eigenschaften

WAFFE

	Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritisch. Treffer

Reichweite	Gewicht	Art	Größe	Besondere Eigenschaften

WAFFE

	Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritisch. Treffer

Reichweite	Gewicht	Art	Größe	Besondere Eigenschaften

RÜSTUNG/ SCHUTZGEGENSTAND

	Art	Rüstungs-bonus	Rüstungs-malus

Max. GE	Zauber-patzer	Bew. -rate	Gewicht	Besondere Eigenschaften

SCHILD/ SCHUTZGEGENSTAND

	Rüstungs-bonus	Gewicht	Zauber-patzer	Rüstungs malus

Besondere Eigenschaften

_____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

_____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

_____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

_____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

SONSTIGE KAMPF MODIFIKATOREN

FERTIGKEITEN Max. Rang/ Übergreifend:

Klassenfertigkeit mit × versehen	Gesamt	Bezug Attr.	Attr. Mod.	Rang	Sonst. Mod.
☐ Alchemie		IN			
☐ Auftreten ■		CH			
☐ Ausspähen ■		IN			
☐ Balancieren ■ †		GE			
☐ Beruf		WE			
☐ Bluffen ■		CH			
☐ Diplomatie ■		CH			
☐ Einschüchtern ■		CH			
☐ Entdecken ■		WE			
☐ Entfesslungskünstler ■ †		GE			
☐ Fälschen ■		IN			
☐ Gefühl für Tiere		CH			
☐ Handwerk ■		IN			
☐ Heilkunde ■		WE			
☐ Information 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 Andeutung		WE			
☐ Wissen _____		IN			
☐ Zauberkunde		IN			

Erfahrungspunkte

Kampagne

/

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Gew.
Gesamtgewicht	

SCHRIFTROLLENBEHÄLTER & TRANKGÜRTEL

GELD

Münzen	Edelsteine & Kunstgegenstände
KM	
SM	
GM	
PM	

TALENTE

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leichte Last	Mittlere Last	Schwere Last

SPRACHEN

RW GG. Zauber

RK AUF DEM FALSCHEN FUß

RK AUF BERÜHRUNG

Charakterbogen für D&D 3E Vergessene Reiche, © 2006 Niklas Mund. Alle Rechte vorbehalten, darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.