ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 2. EDITION

CHARAKTER :	
KLASSE :	ALTER :
GESINNUNG :	GRÖßE :
STUFE :	GEWICHT :
RASSE :	AUGENFARBE :
HEIMAT :	HAARFARBE :
GOTTHEIT :	GESCHLECHT :

Grundwert	Belastung	Wert	Wurf
Leicht			
Mäßig			
Schwer			
Äußerst			
Dauerlauf	mal 2		
Rennen	mal 3		
Rennen	mal 4		
Rennen	mal5		
Springen	o.A.: m	m.A.: m	

	ST	Treffer-chance	Schad. mod.	Zul. Traglast	Stemm-verm.	Türen öffnen	St. verb/Gatt. anheben
	GE	Reaktions-modifikation		Fernwaffen-modifikation		Ausweich-modifikation	
	KO	Zus. TP	Körperl. Schock	Wiedererw. chance	RW gegen Gift	Regeneration	
	IN	Anz. der Sprachen	Höchst. Zaubergr.	Zauber verst.	Höchstzahl der Zauber	Imunität gegen Illusionen	
	WE	Mod.gegen Magie	Zusätzliche Zauber	1 2 3 4 5 6 7	Chance f. Fehlg.	Immunität g. Zauber	
	CH	Höchstzahl der Gefolgsleute		Grund-loyalität		Reaktions-modifikation	

	Lähmung/Gift/ Todesmagie	
	Zauberstäbe/ Stecken/Ruten	
	Versteinerung Verwandlung	
	Odemwaffen	
	Zauber	
Modifikation		Rettungswurf

Waffe	Ang.	ETW0	Schaden M	Schaden G	R.W. K	R.W. M	R.W. G	G.W.	Größe	W.W.	Init

RK

Faktoren	Modi	Rüstungsart	M. Bonus	Gewicht
Mod.RK				
Überrascht				
Ohne Schild				
Rücken				

Spezielle Fähigkeiten	Chance

Waffenfertigkeiten
Spezialisierung

Normale Fertigkeiten	Wurf

Muntionsart	Stück

Sprachfertigkeiten

Zauber oder Ähnliches	Stück

Persönlichkeitsprofil

© 1997 by Cybertron V2.2