

# DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN &amp; STUFEN

SPIELER\*IN NAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

Erschöpfungsgrad:

STÄRKE

GLÜCK

GESCHICK-  
LICHKEIT

ÜBUNGSBONUS

☐ Alleskönner (Barden)

KONSTITUTION

- ☐ Stärke  
☐ Geschicklichkeit  
☐ Konstitution  
☐ Intelligenz  
☐ Weisheit  
☐ Charisma

RETTUNGSWÜRFE

INTELLIGENZ

- ☐ Akrobatik (Ges)  
☐ Arkane Kunde (Int)  
☐ Athletik (Stä)  
☐ Auftreten (Cha)  
☐ Einschüchtern (Cha)  
☐ Fingerfertigkeit (Ges)  
☐ Geschichte (Int)  
☐ Heilkunde (Wei)  
☐ Heimlichkeit (Ges)  
☐ Mit Tieren umgehen (Wei)  
☐ Motiv erkennen (Wei)  
☐ Nachforschungen (Int)  
☐ Naturkunde (Int)  
☐ Religion (Int)  
☐ Täuschen (Cha)  
☐ Überlebenskunst (Wei)  
☐ Überzeugen (Cha)  
☐ Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

WEISHEIT

CHARISMA

 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)  
 [10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

☐ Leichte ☐ Mittlere ☐ Schwere ☐ Schilde

WAFFEN

☐ Einfache ☐ Kriegswaffen ☐ Sonstige Waffen:

SPRACHEN

WERKZEUGE &amp; ANDERE

ÜBUNG UND SPRACHEN

RÜSTUNGS-  
KLASSE

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

FEHLSCHLÄGE

RETTUNGSWÜRFE  
GEGEN TOD

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

ANGRIFF

ÜB. ATTR.

REICHWEITE

BONUS

SCHADEN

SCHADENTYP

BESCHREIBUNG

WAFFEN &amp; ANGRIFFSZAUBER

KLASSENMERKMALE

SINNE

## Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Hoch Springen	$((\text{StärkeMod} + 3) \cdot 0,3) / 2$	$(\text{StärkeMod} + 3) \cdot 0,3$
Weit Springen	$(\text{Stärke} \cdot 0,3) / 2$	$\text{Stärke} \cdot 0,3$

**HOCH- & WEITSPRUNG**

FEINDE

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

[illegible]

ALTER	GLAUBE/GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

## VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

SYMBOL

## HINTERGRUNDGESCHICHTE

### ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

WERDEGANG

ZAUBER-  
ANGRIFFSBONUS

[illegible]