

# DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN &amp; STUFEN

SPIELER\*IN NAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

INSPIRATION

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

[illegible][illegible]

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

## VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

SYMBOL

## HINTERGRUNDGESCHICHTE

### ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

WERDEGANG

ZAUBER-  
ANGRIFFSBONUS

[illegible]