

# 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 | $((\text{Stärke} \cdot \text{Mod} + 3) \cdot 0,3) / 2$ | $(\text{Stärke} \cdot \text{Mod} + 3) \cdot 0,3$ |
| 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]