

DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN

SPIELER*IN NAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

☐ Alleskönner (Barden)
GESCHICK-
LICHKEIT

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

RETTUNGSWÜRFE

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

- ☐ 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

 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
 [10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

☐ Leichte ☐ Mittlere ☐ Schwere ☐ Schilde

WAFFEN

☐ Einfache ☐ Kriegswaffen ☐ Sonstige Waffen:

SPRACHEN

WERKZEUGE & 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 & 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