

DUNGEONS & DRAGONS®

KLASSEN & STUFEN

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STARKE

INSPIRATION

GESCHICK-
LICHKEIT

ÜBUNGSBONUS

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 & ANDERE

ÜBUNG UND SPRACHEN

RÜSTUNGS-
KLASSE

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

FEHLSCHLÄGE

RETTUNGSWÜRFE
GEGEN TOD

PERSONLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

ANGRIFF

ÜB ATTR.

REICHWEITE

BONUS

SCHADEN

SCHADENTYP

BESCHREIBUNG

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

KLASSENMERKMALE

