

DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN _____ SPIELERNAME _____

HINTERGRUND _____ VOLK _____ ERFAHRUNGSPUNKTE _____

STARKE

GESCHICKLICHKEIT

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

Stärke

Geschicklichkeit

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

RETTUNGSWÜRFE

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

RÜSTUNGS-KLASSE

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum _____

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt _____

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

FEHLSCHLÄGE

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

PERSONLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung) [10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

Leichte Mittlere Schwere Schilde

WAFFEN

Einfache Kriegswaffen Sonstige Waffen:

SPRACHEN

WERKZEUGE & ANDERE

ÜBUNG UND SPRACHEN

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
BESCHREIBUNG						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

KLASSENMERKMALE

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.	Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.	Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht			Teilgewicht			Teilgewicht		

INVENTAR

Eingestimmte Magische Gegenstände		



Gesamtlast

Belastet

Stark Belastet

Max. Anheben/Schieben/Ziehen



CHARAKTERNAME

ALTER	GLAUBE	GROSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

NAME

SYMBOL

AUSSEHEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG Teilgewicht

WERDEGANG

