

DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN

SPIELERNAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

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

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

ANGRIFF

ÜB ATTR.

REICHWEITE

BONUS

SCHADEN

SCHADENTYP

BESCHREIBUNG

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

KLASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL	TÄGLICHE KOSTEN
------------	-----------------

FEINDE

[illegible][illegible]

ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

SYMBOL

HINTERGRUNDGESCHICHTE

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

WERDEGANG



ZAUBERWIRKENDE
KLASSE

ATTRIBUT ZUM
ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-
RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-
ANGRIFFSBONUS

0

ZAUBERTRICKS

ZAUBERPLÄTZE GESAMT
VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

2

3

4

5

6

7

8

9