

DUNGEONS & DRAGONS®



CHARAKTERNAME _____

KLASSEN & STUFEN _____ SPIELERNAME _____

HINTERGRUND _____ VOLK _____ ERFAHRUNGSPUNKTE _____

STARKE

GESCHICKLICHKEIT

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

Stärke
 Geschicklichkeit
 Konstitution
 Intelligenz
 Weisheit
 Charisma
 RETTUNGSWÜRFE

FERTIGKEITEN

- 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)

RÜSTUNGSKLASSE _____

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

PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

Leichte Mittlere Schwere Schilde

WAFFEN

Einfache Kriegswaffen Sonstige Waffen:

SPRACHEN

WERKZEUGE & ANDERE

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

WEITERE KLASSENMERKMALE

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

Gesamtlast
Belastet
Stark Belastet
Max. Anheben/Schieben/Ziehen

INGENTAR

CHARAKTERNAME

ALTER GLAUBE GRÖSSENKAT. KÖRPERGRÖSSE GEWICHT

GESCHLECHT GESINNUNG AUGENFARBE HAARFARBE HAUTFARBE

PORTRAIT

NAME

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG

