DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN

SPIELERNAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

GESCHICK-LICHKEIT

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

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

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

Gemeinsprache

WERKZEUGE & ANDERE

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

VOLKSMERKMALE

SINNE

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Hoch Springen	((StärkeMod. + 3) * 0,3) / 2)	(StärkeMod + 3) * 0,3
Weit Springen	(Stärke * 0,3) / 2	Stärke * 0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Eingestimmte Magische Gegenstände

PM

GM

EM

SM

KM

Gesamtlast

Belastet

Stark Belastet

Max. Anheben/Schieben/Ziehen

INVENTAR

CHARAKTERNAME

ALTER	GLAUBE/ GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

Hier klicken um Bild auszuwählen

PORTRAIT

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Teilgewicht

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