DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSE & STUFE	HINTERGRUND	NAME DES SPIELERS
VOLK	GESINNUNG	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

GESCHICK-LICHKEIT

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

- ○ ____ Stärke
- ○ ____ Geschicklichkeit
- ○ ____ Konstitution
- ○ ____ Intelligenz
- ○ ____ Weisheit
- ○ ____ Charisma

RETTUNGSWÜRFE

- ○ ____ Akrobatik (Ges)
- ○ ____ Arkane Kunde (Int)
- ○ ____ Athletik (Str)
- ○ ____ 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

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

WEITERE ÜBUNG UND SPRACHEN

RÜSTUNGS-KLASSE

INITIATIVE

BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum _____

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt _____

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

NAME	BONUS	SCHADEN / ART

ANGRIFFE UND ZAUBERWIRKEN

KM

SM

EM

GM

PM

AUSRÜSTUNG

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

MERKMALE

v1.2 © 2018 André Taendler