

DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN	SPIELER*IN NAME	
HINTERGRUND	VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

STARKE

GESCHICKLICHKEIT

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

Alleskönner (Barden)

<input type="checkbox"/>	Stärke
<input type="checkbox"/>	Geschicklichkeit
<input type="checkbox"/>	Konstitution
<input type="checkbox"/>	Intelligenz
<input type="checkbox"/>	Weisheit
<input type="checkbox"/>	Charisma

RETTUNGSWÜRFE

<input type="checkbox"/>	Akrobatik (Ges)
<input type="checkbox"/>	Arkane Kunde (Int)
<input type="checkbox"/>	Athletik (Stä)
<input type="checkbox"/>	Auftreten (Cha)
<input type="checkbox"/>	Einschüchtern (Cha)
<input type="checkbox"/>	Fingerfertigkeit (Ges)
<input type="checkbox"/>	Geschichte (Int)
<input type="checkbox"/>	Heilkunde (Wei)
<input type="checkbox"/>	Heimlichkeit (Ges)
<input type="checkbox"/>	Mit Tieren umgehen (Wei)
<input type="checkbox"/>	Motiv erkennen (Wei)
<input type="checkbox"/>	Nachforschungen (Int)
<input type="checkbox"/>	Naturkunde (Int)
<input type="checkbox"/>	Religion (Int)
<input type="checkbox"/>	Täuschen (Cha)
<input type="checkbox"/>	Überlebenskunst (Wei)
<input type="checkbox"/>	Überzeugen (Cha)
<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

RÜSTUNGS-KLASSE	INITIATIVE	BEWEGUNGSRATE
Trefferpunkte Maximum _____		
AKTUELLE TREFFERPUNKTE		
TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE		
Gesamt _____	ERFOLGE ○○○○	
TREFFERWÜRFEL	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

VOLKSMERKMALE

SINNE

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Hoch Springen	$((\text{StärkeMod} + 3) * 0.3) / 2$	$(\text{StärkeMod} + 3) * 0.3$
Weit Springen	$(\text{Stärke} * 0.3) / 2$	$\text{Stärke} * 0.3$

HOCH- & WEITSPRUNG




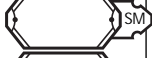
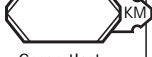
FEINDE

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

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

INVENTAR

Eingestimmte Magische Gegenstände

 PM
 GM
 EM
 SM
 KM

Gesamtlast

Belastet

Stark Belastet

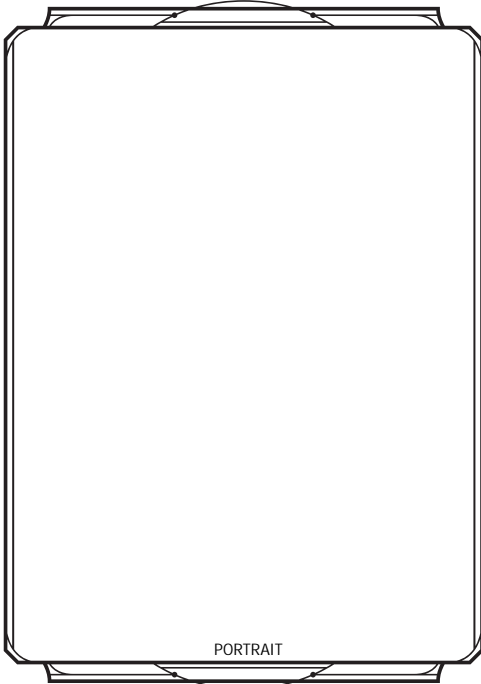
Max. Anheben/Schieben/Ziehen



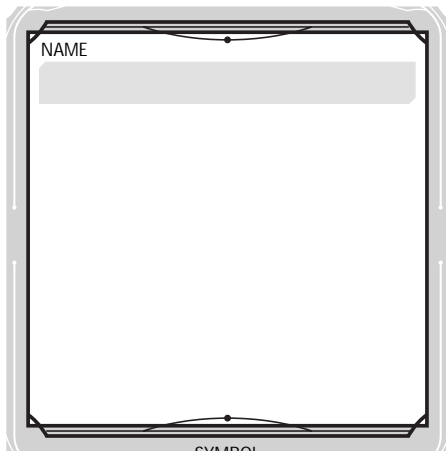
CHARAKTERNAME

ALTER GLAUBE/GOTTHEIT GRÖSSENKAT. KÖRPERGRÖSSE GEWICHT

GESCHLECHT GESINNING AUGENFARBE HAARFARBE HAUTFARBE



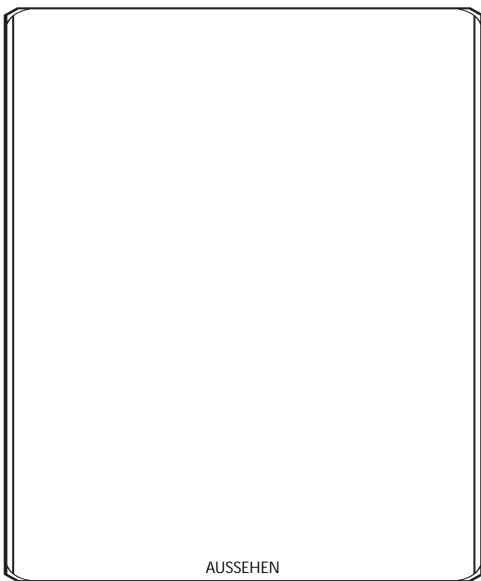
PORTRAIT



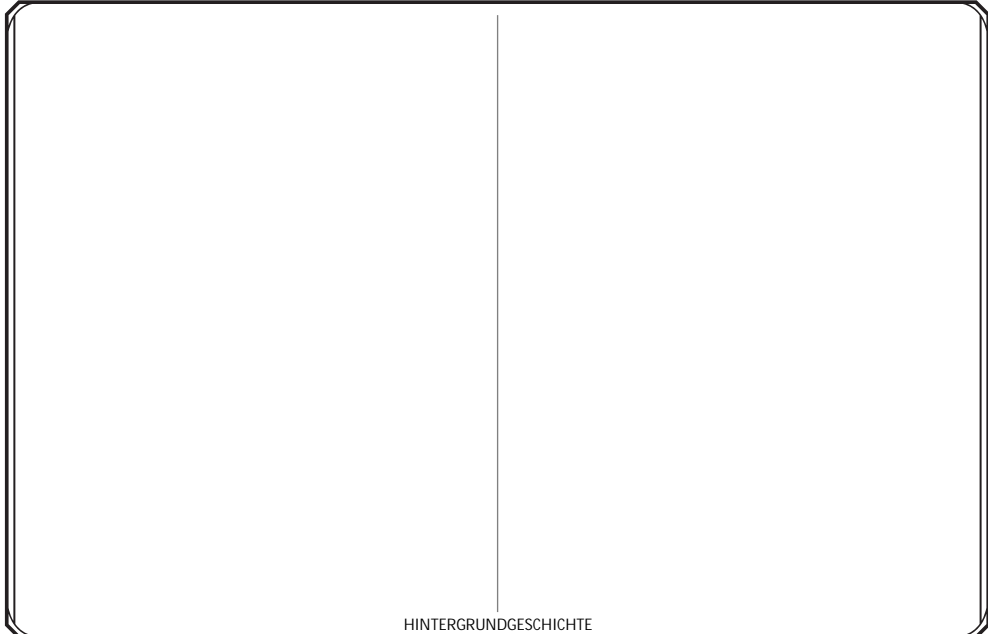
NAME

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN



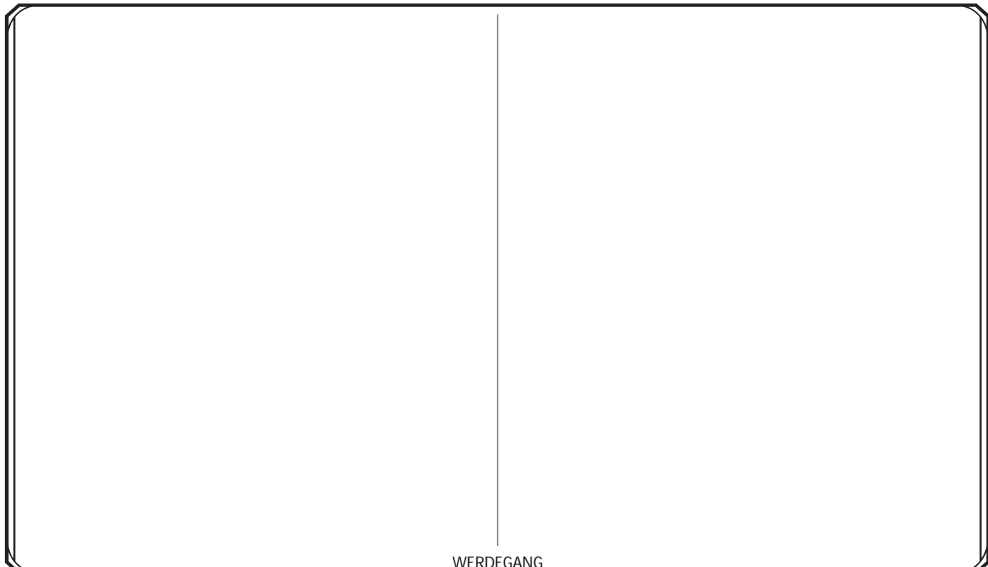
AUSSEHEN



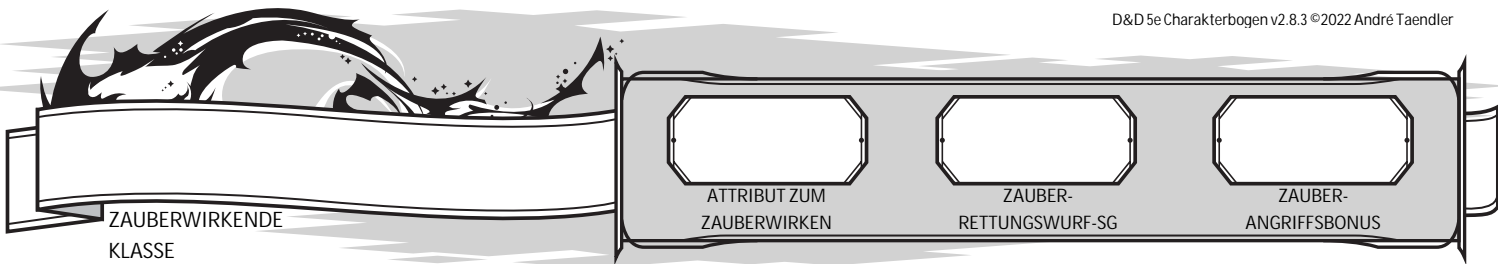
HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG Teilgewicht



WERDEGANG



ZAUBERWIRKENDE
KLASSE

ATTRIBUT ZUM
ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-
RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-
ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

Lined area for recording spells.

1 ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

2

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

3

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

4

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

5

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

6

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

7

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

8

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.

9

Lined area with a column of small circles for tracking spell slots.