

CHARAKTERNAME		 LEVEL EP	RÜSTUNGS- KLASSE	TREFFERPUNKTE		TREFFER- WÜRFEL	TODES- RETTUNG
HINTERGRUND			KLASSE		TEMPORÄR	VERWENDET	ERFOLGE FEHLSCHLÄGE
VOLK			UNTERKLASSE		MAXIMAL	MAXIMAL	

DUNGEONS & DRAGONS®

ÜBUNGSBONUS 	INTELLIGENZ 	INITIATIVE 	BEWEGUNGSRATE 	GRÖßE 	WAHRNEHMUNG 																																				
STÄRKE 	☐ RETTUNG ☐ Arkane Kunde ☐ Geschichte ☐ Nachforschung ☐ Naturkunde ☐ Religion	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">WAFFEN & SCHADENSARTEN</th> </tr> <tr> <th style="width: 30%;">ANGRIFFSNAME</th> <th style="width: 10%;">BONUS</th> <th style="width: 30%;">SCHADEN & TYP</th> <th style="width: 30%;">NOTIZEN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				WAFFEN & SCHADENSARTEN				ANGRIFFSNAME	BONUS	SCHADEN & TYP	NOTIZEN																												
WAFFEN & SCHADENSARTEN																																									
ANGRIFFSNAME	BONUS	SCHADEN & TYP	NOTIZEN																																						
☐ RETTUNG ☐ Athletik																																									
GESCHICKLICHKEIT 	WEISHEIT 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">KLASSENSPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				KLASSENSPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN																																			
KLASSENSPEZIFISCHE EIGENSCHAFTEN																																									
☐ RETTUNG ☐ Akrobatik ☐ Fingerfertigkeit ☐ Heimlichkeit	☐ RETTUNG ☐ Heilkunde ☐ Motiv Erkennen ☐ Tiere kennen ☐ Überleben ☐ Wahrnehmung																																								
KONSTITUTION 	CHARISMA 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">VÖLKERSPEZIFISCHE CHARAKTERZÜGE</th> <th style="width: 50%;">MERKMALE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				VÖLKERSPEZIFISCHE CHARAKTERZÜGE	MERKMALE																																		
VÖLKERSPEZIFISCHE CHARAKTERZÜGE	MERKMALE																																								
☐ RETTUNG	☐ RETTUNG ☐ Auftreten ☐ Einschüchtern ☐ Täuschen ☐ Überzeugen																																								
HEROISCHE INSPIRATION 																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">EQUIPMENT TRAINING & ÜBUNGEN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">RÜSTUNG</td> <td> ☐ LEICHT ☐ MITTEL ☐ SCHWER ☐ SCHILD </td> </tr> <tr> <td>WAFFEN</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>WERKZEUGE</td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		EQUIPMENT TRAINING & ÜBUNGEN		RÜSTUNG	☐ LEICHT ☐ MITTEL ☐ SCHWER ☐ SCHILD	WAFFEN		WERKZEUGE																																	
EQUIPMENT TRAINING & ÜBUNGEN																																									
RÜSTUNG	☐ LEICHT ☐ MITTEL ☐ SCHWER ☐ SCHILD																																								
WAFFEN																																									
WERKZEUGE																																									

ZAUBERWIRKENDE KLASSE	
	ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN
	ZAUBER- RETTUNGSWURF-SG
	ZAUBER- ANGRIFFSBONUS

ZAUBERPLÄTZE		
Ges. Verbraucht		
GRAD 1 	GRAD 4 	GRAD 7 
GRAD 2 	GRAD 5 	GRAD 8 
GRAD 3 	GRAD 6 	GRAD 9 

[illegible]