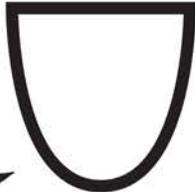


DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____ Titel _____

Beruf _____ Klasse _____ Gesinnung _____ Bewegung _____

Stufe _____ Erfahrung _____



Rüstungs-
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____
 Aktionswürfel: _____
 Angriff: _____
 Krit. Würfel: _____
 Krit. Tabelle: _____

Stärke

Modifikator

Wert: _____

Geschick

Modifikator

Wert: _____

Ausdauer

Modifikator

Wert: _____

Persönlichk.

Modifikator

Wert: _____

Glück

Modifikator

Wert: _____

Intelligenz

Modifikator

Wert: _____

Nahk. Angriff

Nahk. Schaden

Fernk. Angriff

Fernk. Schaden

Ref.
RW

Zäh.
RW

Will.
RW

Portrait / Symbol

Glückswurf

Sprachen

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Diebesfähigkeiten

Glückswürfel W _____ Fallen entsch. + _____
 Hinterh. Angriff + _____ Urkunden fälsch. + _____
 Lautl. schleichen + _____ Verkleidung + _____
 Im Schatten ver. + _____ Sprachen lesen + _____
 Taschendiebstahl + _____ Gift mischen + _____
 Fassadenklettern + _____ Zauberspruch W _____
 Schlösser knack. + _____ von Schriftrolle
 Fallen entdecken + _____

Notizen

Dieb

DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____ Titel _____

Beruf _____ Klasse _____ Gesinnung _____ Bewegung _____

Stufe _____ Erfahrung _____



Rüstungs-
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____
 Aktionswürfel: _____
 Angriff: _____
 Krit. Würfel: _____
 Krit. Tabelle: _____

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Stärke

Modifikator

Wert: _____

Nahk. Angriff

Nahk. Schaden

Geschick

Modifikator

Wert: _____



Ref.
RW

Fernk. Angriff

Fernk. Schaden

Ausdauer

Modifikator

Wert: _____



Zab.
RW

Portrait / Symbol

Persönlichk.

Modifikator

Wert: _____



Will.
RW

Glück

Modifikator

Wert: _____

Glückswurf

Intelligenz

Modifikator

Wert: _____

Sprachen

Elfische Fähigkeiten

Zauberwurf: _____ Vertrauter: _____

Patron: _____

Verderbnis: _____

Fähigkeiten: Empfindlich auf Eisen, verbesserte Wahrnehmung, Glück-Modifikator auf Stufe 1 Zauber

Notizen: _____

Zauber

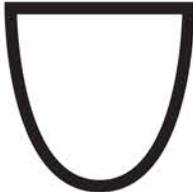
Name	Stufe	Probe	Launenhafter Effekt
Patron binden	1	_____	_____
Patron anrufen (___/Tag)	1	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____ Titel _____

Beruf _____ Klasse _____ Gesinnung _____ Bewegung _____

Stufe _____ Erfahrung _____



Rüstungs-
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____
 Aktionswürfel: _____
 Angriff: _____
 Krit. Würfel: _____
 Krit. Tabelle: _____

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Stärke

Modifikator

Wert: _____

Nahk. Angriff

Nahk. Schaden

Geschick

Modifikator

Wert: _____



Fernk. Angriff

Fernk. Schaden

Ausdauer

Modifikator

Wert: _____



Portrait / Symbol

Persönlichk.

Modifikator

Wert: _____



Glück

Modifikator

Wert: _____

Glückswurf

Intelligenz

Modifikator

Wert: _____

Sprachen

Halbling Fähigkeiten

Infravision

Kampf mit zwei Waffen

Schleichen: _____

- Aktionswürfel W16 / W16

Glücksbringer

- Krit auf natürl. 16

- Patzer nur auf 2x 1

- Geschick >16: norm. Regeln

Notizen

Halbling



DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____ Titel _____

Beruf _____ Klasse _____ Gesinnung _____ Bewegung _____

Stufe _____ Erfahrung _____



Rüstungs
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____

Aktionswürfel: _____

Angriff: _____

Krit. Würfel: _____

Krit. Tabelle: _____

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Stärke Modifikator _____

Wert: _____

Nahk. Angriff _____ Nahk. Schaden _____

Geschick Modifikator _____

Wert: _____

Ref. RW

Fernk. Angriff _____ Fernk. Schaden _____

Ausdauer Modifikator _____

Wert: _____

Zäh. RW

Portrait / Symbol

Persönlichk. Modifikator _____

Wert: _____

Will. RW

Glück Modifikator _____

Wert: _____

Glückswurf

Intelligenz Modifikator _____

Wert: _____

Sprachen

Kleriker Fähigkeiten

Gotttheit: _____ Zauberwurf: _____ Bereich: _____

Fertigkeit: Göttliche Hilfe, Hand auflegen, Unheimliches vertreiben (+Pers./Glück)

	Ungrade			
	1	2	3	4
Hand aufl. (Name / Gesinnungsdelta)	12	14	20	22+
selbe	2	3	4	5
angrenzend	1	1	3	4
entgegengesetzt	1	1	2	3

Zauber

DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____

Titel _____

Beruf _____

Klasse _____

Gesinnung _____

Bewegung _____

Stufe _____

Erfahrung _____



Rüstungs
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____

Aktionswürfel: _____

Angriff: _____

Krit. Würfel: _____

Krit. Tabelle: _____

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Stärke

Modifikator

Wert: _____

Nahk. Angriff

Nahk. Schaden

Geschick

Modifikator

Wert: _____

Ref.
RW

Fernk. Angriff

Fernk. Schaden

Ausdauer

Modifikator

Wert: _____

Zäh.
RW

Portrait / Symbol

Persönlichk.

Modifikator

Wert: _____

Will.
RW

Glück

Modifikator

Wert: _____

Glückswurf

Intelligenz

Modifikator

Wert: _____

Sprachen

Krieger Fähigkeiten

Krit. Würfel / Bereich: _____ / _____

Pers. Waffe: _____

Addiere Stufe auf Initiative und Grosstat

Notizen

Krieger

DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____ Titel _____
 Beruf _____ Klasse _____ Gesinnung _____ Bewegung _____
 Stufe _____ Erfahrung _____



Rüstungs-
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____
 Aktionswürfel: _____
 Angriff: _____
 Krit. Würfel: _____
 Krit. Tabelle: _____

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Stärke

Modifikator

Wert: _____

Nahk. Angriff

Nahk. Schaden

Geschick

Modifikator

Wert: _____

Ref.
RW

Fernk. Angriff

Fernk. Schaden

Ausdauer

Modifikator

Wert: _____

Zäh.
RW

Portrait / Symbol

Persönlichk.

Modifikator

Wert: _____

Will.
RW

Glück

Modifikator

Wert: _____

Glückswurf

Intelligenz

Modifikator

Wert: _____

Sprachen

Zauberer Fähigkeiten

Basis Zauberwurf: _____

Vertrauter: _____

Patron: _____

Verderbnis: _____

Notizen: _____

Zauber

Name	Stufe	Probe	Launenhafter Effekt
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Zauberer



DUNGEON CRAWL CLASSICS CHARACTER RECORD SHEET

Name _____

Titel _____

Beruf _____

Klasse _____

Gesinnung _____

Bewegung _____

Stufe _____

Erfahrung _____



Rüstungs
klasse



Trefferpunkte

Max: _____

Kampfwerte

Initiative: _____

Aktionswürfel: _____

Angriff: _____

Krit. Würfel: _____

Krit. Tabelle: _____

Waffen

Schätze

Ausrüstung

Rüstung

Stärke

Modifikator

Wert: _____

Nahk. Angriff

Nahk. Schaden

Geschick

Modifikator

Wert: _____

Ref.
RW

Fernk. Angriff

Fernk. Schaden

Ausdauer

Modifikator

Wert: _____

Zäh.
RW

Portrait / Symbol

Persönlichk.

Modifikator

Wert: _____

Will.
RW

Glück

Modifikator

Wert: _____

Glückswurf

Intelligenz

Modifikator

Wert: _____

Sprachen

Zwergische Fähigkeiten

Dunkelsicht

Untergrund: Gold / Edelsteine riechen, Konstruktionen finden

Pers. Waffe: _____

Grosstaten

Schildstoss (W14 Aktionswürfel)

Notizen

Zwerg

