



DUNGEONS & DRAGONS®

D&D 5e Charakterbogen v2.8.2 ©2022 André Taendler

CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN

SPIELER*IN NAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE
GESCHICKLICHKEIT
KONSTITUTION
INTELLIGENZ
WEISHEIT
CHARISMA

INSPIRATION
ÜBUNGSBONUS
<input type="checkbox"/> Allesköninger (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

RÜSTUNGSKLASSE	INITIATIVE	BEWEGUNGSRATE
Trefferpunkte Maximum	AKTUELLE TREFFERPUNKTE	
TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE		
Gesamt	ERFOLGE	FEHLSCHEISSL
TREFFERWÜRFEL	RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD	
ANGRIFF		
UB ATTR. REICHWEITE BONUS SCHADEN SCHADENTYP		
BESCHREIBUNG		
WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER		

PERSONALITÄTSMERkmale					
IDEALE					
BINDUNGEN					
MAKEL					

PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung) [10 + Wahrnehmung]			
RÜSTUNG			
<input type="checkbox"/> Leichte	<input type="checkbox"/> Mittlere	<input type="checkbox"/> Schwere	<input type="checkbox"/> Schilde
WAFFEN			
<input type="checkbox"/> Einfache	<input type="checkbox"/> Kriegswaffen	<input type="checkbox"/> Sonstige Waffen:	
SPRACHEN		WERKZEUGE & ANDERE	
ÜBUNG UND SPRACHEN			

KLASSENMERkmale		
-----------------	--	--

SINNIE

Lebensstil & Tägliche Kosten

Weit Springen | (Starke * 0,3)/2 | Starke * 0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE



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

PORTRAIT

VERBUNDENE & ORGANISATIONEN

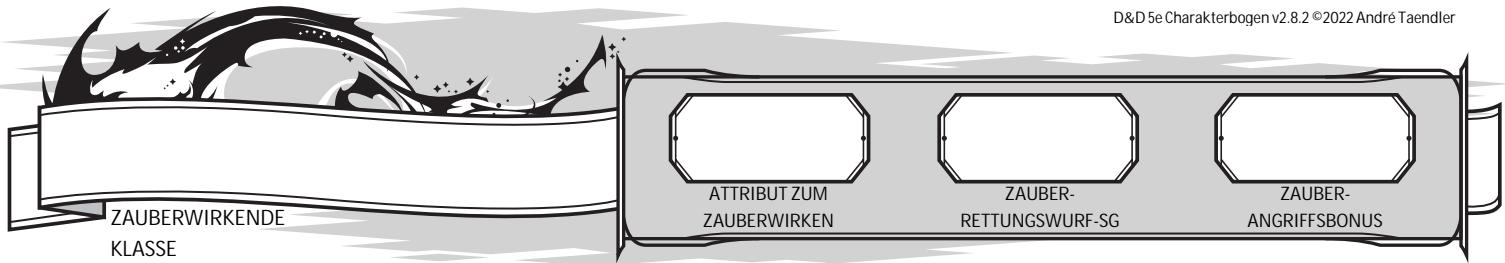
NAME
SYMBOL

AUSSEHEN

HINTERGRUNDSCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG



ZAUBERTRICKS	ZAUBERPLÄTZE GESAMT	VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE
0		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		