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

DUNGEONS & DRAGONS®

Adrik
CHARAKTERNAME

Barde	Amelie
KLASSEN & STUFEN	SPIELER*IN NAME
Künstler	Zwerg (Gebirge)
HINTERGRUND	VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

Alleskönner (Barden)

STÄRKE	-4	3
GESCHICKLICHKEIT	+3	16
KONSTITUTION	0	11
INTELLIGENZ	0	11
WEISHEIT	0	10
CHARISMA	+4	19

○	-4	Stärke
●	+5	Geschicklichkeit
○	0	Konstitution
○	0	Intelligenz
○	0	Weisheit
●	+6	Charisma

RETTUNGSWÜRFE

○	+3	Akrobatik (Ges)
○	0	Arkane Kunde (Int)
○	-4	Athletik (Stä)
○	+4	Auftreten (Cha)
○	+4	Einschüchtern (Cha)
○	+3	Fingerfertigkeit (Ges)
○	0	Geschichte (Int)
○	0	Heilkunde (Wei)
○	+3	Heimlichkeit (Ges)
○	0	Mit Tieren umgehen (Wei)
○	0	Motiv erkennen (Wei)
○	0	Nachforschungen (Int)
○	0	Naturkunde (Int)
○	0	Religion (Int)
○	+4	Täuschen (Cha)
○	0	Überlebenskunst (Wei)
○	+4	Überzeugen (Cha)
○	0	Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

RÜSTUNGS-KLASSE

INITIATIVE

7,5 BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1w8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
BESCHREIBUNG						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

10 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

● Leichte ○ Mittlere ○ Schwere ● Schilde

WAFFEN

● Einfache ○ Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	
Zwergisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

- Bewegungsrate wird nicht nicht durch das Tragen von schwerer Ruestung reduziert

- Dunkel Sicht
* Dämmriges Licht (18m)
* Keine Farben sichtbar

VOLKSMERKMALE

SINNE

Einfach	Lebensstil & Tägliche Kosten	1 GM

	Ohne Anlauf		Mit Anlauf	
Hoch Springen	-0.15	((StärkeMod. + 3) * 0,3) / 2)	-0.30	(StärkeMod + 3) * 0,3
Weit Springen	0.45 m	(Stärke * 0,3) / 2	0.90 m	Stärke * 0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

PM
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
0.10 lb

Belastet
16 - 30 lb

Stark Belastet
31 - 45 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
90 lb

INVENTAR

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

Adrik
CHARAKTERNAME

24	Milil (Gott der Dichtkunst)	Mittelgroß	1,2	68 lb
ALTER	GLAUBE/ GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
Männlich	Neutral	Schwarz	Rosa	Weiß
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

Hier klicken um Bild auszuwählen

PORTRAIT

- Tajona (Linus)

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

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

Bardische Inspiration 1w6

Donnerwoge 2w8

ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

2

3

4

5

6

7

8

9