D&D 5e Charakterbogen v2.8.0 ©2020 André Taendler

DUNGEONS & DRAGONS®

Davin
CHARAKTERNAME

Magier(1)		Davin
KLASSEN & STUFEN		SPIELER*IN NAME
Scharlatan	Halbelf	
HINTERGRUND	VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

INSPIRATION

ÜBUNGSBONUS

Alleskönner (Barden)

STÄRKE	8	○ Stärke
GESCHICK-LICHKEIT	10	○ Geschicklichkeit
KONSTITUTION		○ Konstitution
INTELLIGENZ		○ Intelligenz
WEISHEIT	13	○ Weisheit
CHARISMA	15	○ Charisma

RETTUNGSWÜRFE

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

FERTIGKEITEN

RÜSTUNGS-KLASSE

INITIATIVE

9m
BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○
FEHLSCHLÄGE ○○○
RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

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
Gemeinsprache	

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

VOLKSMERKMALE

SINNE

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Hoch Springen	((StärkeMod. + 3) * 0,3) / 2)	(StärkeMod + 3) * 0,3
Weit Springen	(Stärke * 0,3) / 2	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

Belastet

Stark Belastet

Max. Anheben/Schieben/Ziehen

INVENTAR

CHARAKTERNAME

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

Hier klicken um Bild auszuwählen

PORTRAIT

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Teilgewicht

WERDEGANG

D&D 5e Charakterbogen v2.8.0 ©2020 André Taendler

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

2

3

4

5

6

7

8

9