D&D 5e Charakterbogen v2.8.3 ©2022 André Taendler

DUNGEONS & DRAGONS®

Egon Kapunkt

CHARAKTERNAME

Zauberer Stufe 1	Würfelwelten
KLASSEN & STUFEN	SPIELER*IN NAME
Sonderling / Halbork	
HINTERGRUND / VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE	+1	12
GESCHICKLICHKEIT	0	11
KONSTITUTION	+2	15
INTELLIGENZ	+2	14
WEISHEIT	+1	12
CHARISMA	+2	15

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

○ *Alleskönner (Barden)*

○	+1	Stärke
○	0	Geschicklichkeit
●	+4	Konstitution
○	+2	Intelligenz
○	+1	Weisheit
●	+4	Charisma

RETTUNGSWÜRFE

○	0	Akrobatik (Ges)
○	+2	Arkane Kunde (Int)
●	+3	Athletik (Stä)
○	+2	Auftreten (Cha)
●	+6	Einschüchtern (Cha)
○	0	Fingerfertigkeit (Ges)
○	+2	Geschichte (Int)
○	+1	Heilkunde (Wei)
○	0	Heimlichkeit (Ges)
○	+1	Mit Tieren umgehen (Wei)
○	+1	Motiv erkennen (Wei)
○	+2	Nachforschungen (Int)
○	+2	Naturkunde (Int)
○	+2	Religion (Int)
●	+4	Täuschen (Cha)
●	+3	Überlebenskunst (Wei)
○	+2	Überzeugen (Cha)
○	+1	Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

10 RÜSTUNGS-KLASSE

INITIATIVE

9 BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 8

8 AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W6

1W6 TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Ich wurde von Wölfen aufgezogen

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Natur: Natur ist wichtiger als Konstrukte der Zivilisation

IDEALE

Ich werde mich an den Zerstörern meiner Heimat rächen

BINDUNGEN

Merke mir jede Beleidigung und mag diejenigen nicht die mich beleidigt haben.

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Dolch	✔	Stä	nah	+3	1w4 +1	Stich
Finesse, Wurfwaffe (6m)						
BESCHREIBUNG						
Magisches Geschoss	✔	Cha	36m	+4	3x 1w4+1 +2	Energie
Verbal, Gesten, 3 Magische Pfeile, können separat schaden verursachen.						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

11 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

○ Leichte ○ Mittlere ○ Schwere ○ Schilde

WAFFEN

○ Einfache ○ Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

Dolche Wurfpfeile Schleudern, Kampfstäbe, leichte A

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	Flöte
Orkisch	
Zwergisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

Ursprung der Magie: Wilde Magie!

Woge der Wilden Magie:
Bei Zauberwirken Grad 1+ muss ein W20 gewürfelt werden. Bei 1 muss auf die Wilde Magie Tabelle gewürfelt werden.

Gezeiten des Chaos:
Kann Vorteil bei würfen erhalten. Dafür aber ein Wurf auf die wilde Magie Tabelle.

KLASSENMERKMALE

Durchhaltevermögen:
Bei TP auf 0 -> TP auf 1 und nicht bewusstlos

Wilde Angriffe:
bei krit mit Nahkampfwaffe -> 1 Schadenswürfel extra on top !

VOLKSMERKMALE

Dunkelsicht 18m dämmriges Licht wie helles licht

SINNE

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf		Mit Anlauf	
Hoch Springen	0.60 m	((StärkeMod.+3)*0,3)/2)	1.20 m	(StärkeMod+3)*0,3
Weit Springen	1.80 m	(Stärke*0,3)/2	3.60 m	Stärke*0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE

Hintergrund Sonderling:

Bisheriges Leben:
Ich bin ein Förster.

Merkmal Wanderer:
Kann mir gut Geografie und Karten merken.
Finde für 5 Leute immer was zu essen und zu trinken aus der Natur.

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Dolch	2	
Materialkomponentenbeutel	1	
Gewölbeforscherausrüstung	1	
Stab	1	
Jagdfalle	1	
tote Ratte (Trophäe)	1	
//////////////////////////////		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Dolch	1	
Reisekleidung	1	
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

INVENTAR

PM
10
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
0.20 lb

Belastet
61 - 120 lb

Stark Belastet
121 - 180 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
360 lb

D&D 5e Charakterbogen v2.8.3 ©2022 André Taendler

Egon Kapunkt

CHARAKTERNAME

21		Mittelgroß	1,88m	135 lb
ALTER	GLAUBE/ GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
Männlich	chaotisch neutral	Rehbraun	Braun	Grünlich
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG

D&D 5e Charakterbogen v2.8.3 ©2022 André Taendler

Zauberer

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

CHA	12	4
ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN	ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG	ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

- Magierhand (S. xxx)
- Einfache Illusion
- Ausbessern
- Klingenbann

1

ZAUBERPLÄTZE GESAMT: 2
VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE: 0

- Magisches Geschoss
- Strahl der Übelkeit

2

3

3

4

5

6

7

8

9