D&D 5e Charakterbogen v2.5 ©2019 André Taendler

DUNGEONS & DRAGONS®

Uthal Einsamjäger Anakalanthai
CHARAKTERNAME

Barbar 4 - Pfad des Zeloten
KLASSEN & STUFEN

Erik
SPIELERNAME

Sonderling
HINTERGRUND

Goliath
VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE	+4 (18)
GESCHICK-LICHKEIT	+1 (12)
KONSTITUTION	+3 (16)
INTELLIGENZ	-1 (9)
WEISHEIT	0 (11)
CHARISMA	0 (11)

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

●	+6	Stärke
○	+1	Geschicklichkeit
●	+5	Konstitution
○	-1	Intelligenz
○	0	Weisheit
○	0	Charisma

RETTUNGSWÜRFE

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

FERTIGKEITEN

14 RÜSTUNGS-KLASSE

+1 INITIATIVE

9 m BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 39

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 4 W12 + 3
TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○
FEHLSCHLÄGE ○○○
RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Ich wache über meine Freunde, als wären Sie mein eigen Fleisch und Blut und habe einen sehr starken Gerechtigkeitsinn
PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Ehre
Wenn ich entehrt werde, entehre ich meinen ganzen Klan.
IDEALE

Mein Klan ist das Wichtigste in meinem Leben, auch wenn er nicht mehr besteht.
BINDUNGEN

Ich erinnere mich an jede Beleidigung gegen mich und hege Abneigung gegen all jene, die mich falsch behandelt haben
MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
unbewaffneter Angriff	✔	Stä	1,5 m	+6	4	Wucht
BESCHREIBUNG						
Zweihandaxt des Windes	✔	Stä	1,5 m	+7	W12 + 4	Hieb
schwer (kleine Kreaturen im Nachteil), zweihändig | Angriffs- & Schadenswurf +1, Bewegungsrate +3						
Kurzbogen	✔	Ges	24/96	+3	W6	Stich
Geschosse (24/96), zweihändig						
Wurfspeere	✔	Stä	9/36	+6	W6 + 4	Stich
Wurfwaffe | Vorrat:						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

10 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG
● Leichte ● Mittlere ○ Schwere ● Schilde

WAFFEN
● Einfache ● Kriegswaffen ● Sonstige Waffen:

Dudelsack

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	
Goblinisch	
Riesisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

Barbar (S. 46)

KAMPFRAUSCH
Auf dem Schlachtfeld kämpfst du mit urtümlicher Wildheit. In deinem Zug kannst du dich mit einer Bonusaktion in einen Kampfrausch versetzen. Während du dich in diesem befindest, erhältst du die folgenden Vorteile, solange du keine schwere Rüstung trägst:
• Du bist bei Stärkewürfen und Rettungswürfen, die auf Stärke basieren, im Vorteil.
• Führst du einen Nahkampfangriff mit einer Waffe durch, die deinen Stärkemodifikator verwendet, erhältst du auf deinen Schadenswurf den Bonus, der in der Tabelle unter Kampfrausch-Schaden angegeben ist. Dieser Wert erhöht sich, wenn du weiter als Barbar aufsteigst.
• Du besitzt eine Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden

Dein Kampfrausch dauert 1 Minute. Er endet vorzeitig, wenn du bewusstlos wirst oder in deinem Zug keine feindliche Kreatur angegriffen hast oder in diesem keinen Schaden erhalten hast. Du kannst den Kampfrausch auch selbst als Bonusaktion in deinem Zug beenden.

Anzahl Kampfräusche je lange Rast: 3
Kampfrausch Schaden: +2

KLASSENMERKMALE

Goliath (Volos Almanach S. 110)

Ausdauer des Steins:
Du kannst dich konzentrieren, um den Auswirkungen einer Verletzung zu widerstehen. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um mit einem W 12 zu würfeln. Addiere deinen Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis und ziehe die Summe von dem erlittenen Schaden ab. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Kräftiger Körperbau:
Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben , ziehen oder heben kannst.

Kind der Berge:
Du bist in großen Höhen aufgewachsen und fühlst dich sogar über 6.000 m wohl. Außerdem bist du an kaltes Wetter gewöhnt, wie es in Kapitel 5 des Spielleiterhandbuchs beschrieben ist.

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

UNGERÜSTETE VERTEIDIGUNG

Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse 10 + Geschicklichkeitsmodifikator + Konstitutionsmodifikator. Du kannst einen Schild verwenden und trotzdem von diesem Vorzug profitieren.

RÜCKSICHTSLOSER ANGRIFF
Von Stufe 2 an bist du in der Lage, deine Verteidigung völlig außer Acht zu lassen und Angriffe mit wilder Entschlossenheit auszuführen. Beim ersten Angriff in deinem Zug kannst du dich dazu entscheiden, rücksichtslos anzugreifen. Du bist dann in diesem Zug bei allen Nahkampfangriffen im Vorteil, auf die dein Stärkemodifikator angewendet wird. Im Gegenzug sind Angriffswürfe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug ebenfalls im Vorteil.

GEFAHRENGESPÜR
Auf der 2. Stufe erlangst du einen untrügerischen Sinn dafür, wenn die Dinge um dich herum nicht so sind, wie sie sein sollten. Dies lässt dich Gefahren besser ausweichen.
Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen sichtbare Gefahren wie Fallen oder Zaubersprüche im Vorteil. Um diesen Vorzug zu erhalten, darfst du nicht blind, taub oder kampfunfähig sein.

URSTÜMLICHER PFAD - Pfad des Zeloten (Xanathar S.11.)
Göttlicher Zorn
Sobald du dich auf der 3. Stufe für diesen Pfad entscheidest, kannst du deine Waffenangriffe mit göttlichem Zorn erfüllen. Während du dich im Kampfrausch befindest, erleidet die erste Kreatur, die du in jedem deiner Züge mit einem Waffenangriff triffst, zusätzlichen gleißenden Schaden in Höhe von 1W6 + deine halbe
Barbarenstufe.

Krieger der Götter
Auf der 3. Stufe wird deine Seele dem endlosen Kampf geweiht. Wenn ein Zauber, wie zum Beispiel Tote erwecken, den einzigen Effekt hat, dich ins Leben zurückzuholen (jedoch nicht als Untoter), benötigt der Zauberwirker keine Materialkomponenten, um den Zauber auf dich wirken zu können.

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Rucksack		
Stab		
Jagdfalle		
Trophäe eines getöteten Tieres		
Reisekleidung		
Decke (Fell)		
Fackel		
Seil 25m		
Kochgeschirr		
Jagdmesser		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Stein der Verständigung		
Zweihandaxt des Windes		
Angriffs- & Schadenswurf +1		
Bewegungsrate +3		
Dolche		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Trinkschlauch		
Tagesration		
Heiltrank (2W4 + 2)		
Heiltrank d. mächtigen Heilung		
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

PM
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
1.20 lb

Belastet
91 - 180 lb

Stark Belastet
181 - 270 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
271 - 540 lb

INVENTAR

D&D 5e Charakterbogen v2.5 ©2019 André Taendler

Uthal Einsamjäger Anakalanthai

CHARAKTERNAME

26	Ilmater, Gott der Ausdauer	2,25 m	220 kg	180 lb
ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
m	rechtschaffen neutral	eisblau	keine Haare	blass
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

Rikuhu (Riki) Kahakai:
Rettete mich aus Eissee
ich mag ihre Naturverbundenheit

Ilmater, Gott der Ausdauer

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

groß
blasse Haut
Klantätowierungen

AUSSEHEN

Ulthal Eisamjäger ist ein j unges Klanmitgleid der Anakalanthai außerhalb der Zivilisation im Eiswindtal.

Uthal war neben einem tapferen Kämpfer auch einer der besten Jäger des Klans und bevorzugte es alleine zur Jagd auszuziehen. So wurde mir auch mein Spitzname vom Klanältesten verliehen.
Seine tiefe Verbundenheit beflügelte ihn immer weiter und so wurde er einer der Stärksten Nachwuchs Klanmitgleider.

Mein Klan wurde eines Tages ausgelöscht während ich alleine auf der Jagd war und ich konnte aber fliehen.
Die Täter sind mir unbekannt und ich habe es nun zu meiner Lebensaufgabe gemacht, die Täter zu finden.
Ich vermute mir Spuren von meinem Klan an der Schwertküste in Waterdeep. Ich habe Verdacht, dass sich ein Teil meines Klans hier befinden könnte und als Sklaven im Untergrund verkauft wurden.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

Zu Beginn meiner langen Reise versuchte ich mich im Eiswindtal aus der Not ans Eisfischen und da ich zu unvorsichtig war, brach ich durch die dünne Eisdecke in den See ein und war kurz vor dem Ertrinken, da die Eisdecke über mir wieder zuzufrieren drohte
Zu meinem Glück tauchte im richtigen Moment der Wassergenasi Rikuhu auf uns rettete mich aus meiner misslichen Situation ohne große Mühe.

Aus lauter Scham, so einen riesen Fehler bei meine Fachgebiet dem Jagen begangen zu haben, streife ich mit meiner Retterin auf den Weg nach Waterdeep, da wir beide uns im Hafen Spuren nach unseren Familien versprechen und ich tief in Ihrer Schuld stehe.

WERDEGANG

D&D 5e Charakterbogen v2.5 ©2019 André Taendler

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

1

ZAUBERPLÄTZE GESAMT

VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

2

3

4

5

6

7

8

9