DUNGEONS & DRAGONS®

Nadrok Leitlh'cs

CHARAKTERNAME

Magier 1 - | Jakob

KLASSEN & STUFEN | SPIELERNAME

Weiser - Drachenkundler | Elf - Eladrin

HINTERGRUND | VOLK | ERFAHRUNGSPUNKTE

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

STÄRKE	-1 (8)
GESCHICKLICHKEIT	+3 (16)
KONSTITUTION	+2 (14)
INTELLIGENZ	+3 (16)
WEISHEIT	+1 (12)
CHARISMA	-1 (8)

RETTUNGSWÜRFE

○	-1	Stärke
○	+3	Geschicklichkeit
○	+2	Konstitution
●	+5	Intelligenz
●	+3	Weisheit
○	-1	Charisma

FERTIGKEITEN

○	+3	Akrobatik (Ges)
●	+5	Arkane Kunde (Int)
○	-1	Athletik (Stä)
○	-1	Auftreten (Cha)
○	-1	Einschüchtern (Cha)
○	+3	Fingerfertigkeit (Ges)
●	+5	Geschichte (Int)
○	+1	Heilkunde (Wei)
○	+3	Heimlichkeit (Ges)
○	+1	Mit Tieren umgehen (Wei)
○	+1	Motiv erkennen (Wei)
●	+5	Nachforschungen (Int)
○	+3	Naturkunde (Int)
●	+5	Religion (Int)
○	-1	Täuschen (Cha)
○	+1	Überlebenskunst (Wei)
○	-1	Überzeugen (Cha)
●	+3	Wahrnehmung (Wei)

13 RÜSTUNGSKLASSE

+3 INITIATIVE

9 BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 8

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt w6+1

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

3 Ich bin es gewohnt, denen zu helfen, die nicht so klug sind wie ich, und ich erkläre ihnen geduldig alles und jedes Detail.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

4 Grenzenlosigkeit. Nichts sollte die unendlichen Möglichkeiten einschränken , die in der gesamten Schöpfung verborgen liegen. (chaotisch)

IDEALE

5 Ich suche bereits mein ganzes Leben lang nach der Antwort auf eine bestimmte Frage.

BINDUNGEN

5 Ich rede, ohne nachzudenken, womit ich unweigerlich andere verletze.

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
unbewaffnet	✔	Stä	1,5m 1F	+1	2	Wucht
BESCHREIBUNG						
Dolch	✔	Ges	1,5m 1F	+5	1w4+3	Stich

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

13 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

○ Leichte ○ Mittlere ○ Schwere ○ Schilde

WAFFEN

○ Einfache ○ Kriegswaffen ● Sonstige Waffen:

Lang-/Kurzschwert, Lang-/Kurzbogen

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	
Elfisch	
Drakonisch	
Celestisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

Eladrin - Nebelschritt als Bonusaktion 9m
6F

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Rucksack	1	
Buch	1	
Kleidung, gewöhnlich	1	
Tinte (Flasche eine unze)	1	
Tintenfüller	1	
kleiner Beutel voll Sand	1	
x Seiten Papier	10	
kleines Messer	1	
Zauberbuch	1	
Schlafsack, Kochset, Streichhölzer	1	
Fackeln	10	
Rationen	10	
Wasserbeutel	1	
Hanfseil 15M	1	
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Eingestimmte Magische Gegenstände

INVENTAR

PM
10
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
0.20 lb

Belastet
41 - 80 lb

Stark Belastet
81 - 120 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
121 - 240 lb

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

Nadrok Leitlh'cs

CHARAKTERNAME

ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
104		Mittelgroß	171	45kg lb

GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE
M	Choatisch Neutral	Grün	Blond	Hell

PORTRAIT

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

3 Aspekte die jeder weiß
- Ist auf der Suche nach Drachen seit seiner Kindheit, weil sie ihn faszinieren.
- Sieht Magie nur als Mittel zum Zweck um seine Kampfkunst auszuschmücken.
- Hat einen unsinnigen Geschmack bei Namensgebung.

3 Geheimnisse
- Sein Name ist ein Anagramm des Namens seines besten Freundes.
- Sein Fokus ist auf der Rückhand seines Lederhandschuhs (Es ist eine Schuppe eines Feendrachen).
- Ist auf der Jagd nach einem Monster, dass durch die Ebenen schreitet und ihm immer einen Schritt voraus ist.

1 Angst
- Thalassophobie: Angst vor offenem oder tiefem Wasser.

1 Warum wir zusammen sind
- Ist auf der Suche nach Drachen seit seiner Kindheit und teleportiert sich vom Fey zufällig nach dem Kloster zu Erdan in den Meditationsraum und hat im Kloster davon erzählt was vor sich geht in Grünnest.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
	Teilgewicht	

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

WERDEGANG

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

Magier

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

INT	13	5
ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN	ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG	ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

- Kalte Hand
- Grünfeuerklinge Seite 107 TCoE, SCAG(en)
- Botschaft

ZAUBERPLÄTZE GESAMT: 2 — VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE:

1

- ○ Vertrauten finden [R]
- ○ Sprachen verstehen [R]
- ● Schild
- ● Falsches Leben
- ● Schlaf
- ● Magisches Geschoss

2

3

4

5

6

7

8

9