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

DUNGEONS & DRAGONS®

Carneiros

CHARAKTERNAME

Mönch 1	Jakob
KLASSEN & STUFEN	SPIELERNAME
Einsiedler / Waldelf	
HINTERGRUND / VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE	+1	12
GESCHICK-LICHKEIT	+3	16
KONSTITUTION	+2	14
INTELLIGENZ	-1	8
WEISHEIT	+3	16
CHARISMA	-1	8

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

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

RETTUNGSWÜRFE

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

FERTIGKEITEN

16 RÜSTUNGS-KLASSE

+3 INITIATIVE

7F BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 10

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1w8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Ich bin unempfänglich für Etikette und gesellschaftliche Erwartungen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Selbsterkenntnis. Wenn du dich selbst erkennst, brauchst du nichts anderes mehr zu wissen . (jede)

IDEALE

Ich suche noch immer nach der Erleuchtung, die ich mir von meinem Leben als Einsiedler erhofft hatte, doch die mir bis jetzt verwehrt blieb.

BINDUNGEN

Ich bin bereit, alles zu riskieren, um ein bestimmtes Wissen zu enthüllen.

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Unbewaffneter Angriff	✔	Ges	1F	+5	1w4+3	Wucht
BESCHREIBUNG						
Speer	✔	Ges	1F/4F	+5	1w8+3	Stich
Simple, Thrown, Versatile, Range (6/18) 4F- 1w6+3						
Wurfpfeil	✔	Ges	4F	+5	1w4+3	Stich
Simple, Finesse, Thrown, Range (6/18) 4F						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

15 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

○ Leichte ○ Mittlere ○ Schwere ○ Schilde

WAFFEN

● Einfache ○ Kriegswaffen ● Sonstige Waffen:

Langbogen, Lang/Kurzschwert

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	Kräuterkunde
Elfish	Holzschnitzwerkzeug
Halblingisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

=== ACTIONS ===
Standard Actions
Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, Use an Object, Opportunity Attack, Grapple, Shove, Improvise, Two-Weapon Fighting, Interact with an Object

=== BONUS ACTIONS ===
Unbewaffneter Angriff
Wählst du in deinem Zug die Angriffsaktion mit einer Mönchswaffe oder einem waffenlosen Schlag, darfst du einen zusätzlichen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen.

KLASSENMERKMALE

Rettungswürfe:
Feenblut - Vorteil bei Verzauberung und Magie kann dich nicht zum einschlafen bringen. S.20

Bewegungsrate:
35ft., 10,50m, 7F S.21

Trance - schlafen für 4 Stunden S.20

Deckmantel des Waldes - Du kannst versuchen, dich zu verstecken, obwohl du nur von Blattwerk, starkem Regen, fallendem Schnee, Nebel oder anderen natürlichen Phänomenen leicht verschleiert wirst. S.21

RASSENMERKMALE

Dunkelsicht - 60ft., 18m, 12F S.20

Geübt in in Wahrnehmung S.20

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

=== MÖNCH ===

* Trefferpunkte • PHB S.92

* Übungen • PHB S.92

* UNGERÜSTETE VERTEIDIGUNG • PHB S.93
Ab der 1. Stufe entspricht deine Rüstungsklasse 10 + deinem Geschicklichkeitsmodifikator + deinem Weisheitsmodifikator, solange du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst.

* KAMPFKÜNSTE • PHB S.93
Auf der 1. Stufe erlangst du durch deine Übung in den Kampfkünsten Meisterschaft im Umgang mit Mönchswaffen und im waffenlosen Kampf. Als Mönchswaffe gelten alle Kurzschwerter und jede einfache Waffe, die nicht als zweihändig oder schwer gekennzeichnet ist. Du erhältst die folgenden Vorzüge, wenn du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst und solange du unbewaffnet bist oder nur eine Mönchswaffe benutzt.
• Für deine Angriffs- und Schadenswürfe mit Mönchswaffen oder waffenlosen Schlägen darfst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators verwenden.
• Für deine waffenlosen Angriffe und die mit Mönchswaffen kannst du einen W 4 anstelle des regulären Schadenswürfels benutzen. Dieser W 4 verbessert sich auf höheren Stufen, so wie es in der Aufstiegstabelle des Mönchs unter Kampfkünste angegeben ist.
• Wählst du in deinem Zug die Angriffsaktion mit einer Mönchswaffe oder einem waffenlosen Schlag, darfst du einen zusätzlichen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen. Greifst du beispielsweise mit einem Kampfstab an, darfst du einen waffenlosen Schlag als Bonusaktion ausführen. Diesen Vorzug kannst du nur nutzen, wenn du in diesem Zug noch keine Bonusaktion aufgewendet hast.

| Unbewaffneter Angriff: 1 Bonus Aktion

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Spear	1	
Dart	10	
Backpack	1	
Bedroll	1	
Blanket	1	
Clothes, Common	1	
Mess Kit	1	
Torch	10	
Rations	5	
Waterskin	1	
Rope, Hempen (50 feet, 15m)	1	
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

INVENTAR

PM
18
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
0.36 lb
Belastet
61 - 120 lb
Stark Belastet
121 - 180 lb
Max. Anheben/Schieben/Ziehen
181 - 360 lb

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

Carneiros

CHARAKTERNAME

171	Mielikki - Göttin der Wälder	Mittel	176	81 kg lb
ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
männlich	True Neutral	trübes grau	dunkles brünett	leicht bronzen
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

Mielikki, Göttin der Wälder NG
Natur Einhornkopf

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

Aufgewachsen im hohen Wald, bei Volljährigkeit losgezogen --- Auf seinem Abenteur traf er auf ein Halblingkloster, war fasziniert von der Lebensweise/Artefakt und lebte seither dort --- Aufbruch vom Kloster war das spurlose verschwinden eines Artefakts.

Geheimnisse: 1. Suche nach dem Artefakt "Becher des Schmerzes".

2. Wette verloren bei Fehlschlag Artefakt zu meistern und deshalb jetzt an der Narbe einen Bart trägt.

3. Ist am tot seines Klosterfreund Schuld (Unfall).

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

Gerücht: 1. Freund von Halblingen
2. schnitzt gerne an Holzfiguren
3. Redet offen, klingt ungewollt unhöflich

Ängste oder Schwächen:
Versagen Artefakt zu meistern/finden

Wichtiger Gegenstand:
Becher des Schmerzes(verloren)

EINSIEDLER 2 Ich mochte die Leute, die ich als meine Freunde bezeichnete, eigentlich sowieso nie, weswegen es mir leichtfiel, alleine aufzubrechen.

MÖNCH 2 Ich ließ mich unterweisen, um das Leben und meinen Platz in der Welt besser zu verstehen.

Warum bin ich mit Balrun unterwegs?: Deal ausgemacht für Jagd - errinert mich an die Heimat/Elfen

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