DUNGEONS & DRAGONS®

Rikuhu Kahakai

CHARAKTERNAME

Druide 3	Lisa
KLASSEN & STUFEN	SPIELERNAME
Wanderer aus der Ferne	Wassergenasi
HINTERGRUND	VOLK
	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE -1 (8)
GESCHICKLICHKEIT +1 (13)
KONSTITUTION +2 (14)
INTELLIGENZ +2 (14)
WEISHEIT +3 (16)
CHARISMA 0 (10)

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

○	-1	Stärke
○	+1	Geschicklichkeit
○	+2	Konstitution
●	+4	Intelligenz
●	+5	Weisheit
○	0	Charisma

FERTIGKEITEN

○	+1	Akrobatik (Ges)
○	+2	Arkane Kunde (Int)
○	-1	Athletik (Stä)
○	0	Auftreten (Cha)
○	0	Einschüchtern (Cha)
○	+1	Fingerfertigkeit (Ges)
○	+2	Geschichte (Int)
○	+3	Heilkunde (Wei)
○	+1	Heimlichkeit (Ges)
●	+5	Mit Tieren umgehen (Wei)
●	+5	Motiv erkennen (Wei)
○	+2	Nachforschungen (Int)
○	+2	Naturkunde (Int)
○	+2	Religion (Int)
○	0	Täuschen (Cha)
●	+5	Überlebenskunst (Wei)
○	0	Überzeugen (Cha)
●	+5	Wahrnehmung (Wei)

15 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung) [10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG
● Leichte ● Mittlere ○ Schwere ● Schilde

WAFFEN
○ Einfache ○ Kriegswaffen ● Sonstige Waffen:
Knüppel, Dolch, Wurfpfeil, Wurfspeer, Streitkolben

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	Spielkarten
Celestisch	Kräuterkundeausrüstung
Druidisch	
Urtümlich	Weitere Waffen:
	Kampfstab, Krummsäbel
	Sichel, Speer, Schleuder

ÜBUNG UND SPRACHEN

13 RÜSTUNGS-KLASSE
+1 INITIATIVE
9m (6F) BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 24
AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 3W8 + 2
TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○
FEHLSCHLÄGE ○○○
RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Glücklich, sorgenfrei, Tagträumerei, leicht naiv
PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Ich lebe in den Tag hinein
IDEALE

Druidische Lehrmeisterin als Vorbild
BINDUNGEN

Ich nehme ernste Dinge manchmal nicht ganz so ernst, wie es nötig wäre
MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Krummsäbel	✔	Ges	1,5m	+3	1W6 + 1	Hieb
leicht						
BESCHREIBUNG						
Dolch	✔	Ges	1,5m	+3	1W4 + 1	Stich
Eissichel			1,5	+3	1W4 - 1	Hieb
Gemaacht aus dem Eis meiner Heimat. Eine Eiskalte Sichel von mir selbst Geschnitzt, leicht						
Unbewaffnet	✔	Stä	1,5m	+1	1	Wucht

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

- Druidisch (Sprache) (PHB 58)

- Zauberwirken (PHB 58)

- Tiergestalt (PHB 58). Bonusaktion, 2/Rast, Tier mit HG 1 (kein Flug oder Schwimmen), WEI/INT/CHA werden vom Charakter übernommen, Gestalt hält Stufe/2 Stunden

- Instinktive Tiergestalt (PHB 61). 1W8 TP generieren pro Zauberplatz in Tiergestalt (Bonusaktion)

KLASSENMERKMALE

- KON + 2
- Amphibisch: Luft und Wasser atmen
- Säureresistenz
- Schwimmbewegungsrate 9m (6F)

- Zauber Wasser erschaffen / zerstören auf Grad 2, 1/lange Rast (PHB 284)

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

- Ruf der Welle (FdA 229):
Zaubertrick Wasser formen (XRA 164)
Wasser erschaffen oder zerstören (Ab Stufe 3, 2. Grad, 1/lange Rast)(PHB 284)

- Druidenzirkel: Zirkel des Mondes (PHB 61)
-- Tiergestalten des Zirkels (PHB 61). Tiere mit HG 1, Ab Stufe 6: Druidenstufe/3 = HG

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Leder		
Rucksack		
Schlafsack		
Reisegeschirr		
Streichhölzer		
Fackel		
Tagesrationen 1		
Trinkschlauch		
Seil, Hanf (15m)		
Druidischer Fokus, Eisbär Figur s.o.		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Dolch		
Krummsäbel		
Eissichel		
Fellrüstung		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

PM
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
0.60 lb

Belastet
41 - 80 lb

Stark Belastet
81 - 120 lb

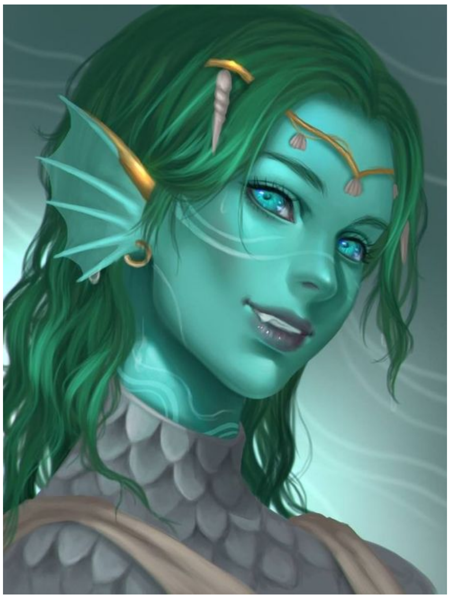
Max. Anheben/Schieben/Ziehen
121 - 240 lb

INVENTAR

Rikuhu Kahakai
CHARAKTERNAME

ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
19	Istishia (göttin des Wassers)	mittel	1,63	

GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE
w	Neutral	Meeresblau	Grün	Grünlich-Blau



PORTRAIT

Uthar Einsamjäger- Goliath Barbar
- Seine Hingabe für seinen Klan hat mich sehr Mitgerissen
Balrun- Drachenblütiger Waldläufer
Carneiros- Waldelf Mönch

Mahina- Eiseichhörnchen meine treue Begleiterin

- Mutter: Kasdega (Drow)
- Vater: Zephan (Drow)
- Schwester: Purah (Drow - tot)

NAME
Druidenzirkel des Mondes

SYMBOL

Meine treue Begleiterin wurde mir von meinem Zirkel gesandt. Sie ist ein weißes Eichhörnchen und heißt Mahina.

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

Eine kleine Amphibisch Wirkende Frau. Ihre Augen strahlen in einem Meeresblau. Die Haare wirken als wäre sie gerade aus dem Wasser gekommen, leicht feucht und ein wenig in der Luft schwebend als würde sie gerade schwimmen. Anstatt Ohren hat sie Kiemen und zwei kleine Schwimmflossen. Ihre Haut ist Türkis-Grün und an manchen stellen geschuppt wie bei einem Fisch

AUSSEHEN

Als ich noch jünger war erklärte mir meine Mutter oft warum ich anders bin als die Mädchen aus meinem Dorf. Sie erzählte mir Geschichten von Mächtigen Meeresgöttern, deren Kräfte hin und wieder auf der Erde zurück bleiben und in kleine Kinder fahren, noch vor der Geburt des Kindes. Doch die Dorfältesten von Sprachen immer von einem Omen. Sie wussten aber selbst nicht ob es ein Gutes oder schlechtes Omen sei, dass ich geboren wurde, doch sie versuchten mich stets in das Dorfleben in Einsamwald mit einzubinden. eine der ältesten machte mich mit einem Duridenzirkel bekannt, dem Zirkel des Mondes, diese Dame war es auch die mir die Grund begriffe einer Druidin erklärte, und so versuchte ich ihr schon von klein auf nachzueifern. Ich denke sie ist so etwas wie mein Vorbild! Meine Mutter fragst du? Sie ist wohl auf, ich schreibe ihr auf meinen Reisen viele Briefe, sie ist eine liebevolle Frau und macht sich ständig sorgen um mich. Von Zuhause weggegangen bin ich weil ich meinen Vater suche. Die ganzen Geschichten die mir meine Mutter erzählt hat sind nur Geschichten. Wer mein Vater ist wollte sie mir nicht wirklich sagen. Alles was ich weiß ist dass ich ihn am besten an einem Hafen finden kann. Ich habe auf meiner Reise bisher auch keinen anderen getroffen der so war wie ich. Ich hoffe einfach, dass ich ihn, wenn ich vor ihm stehe, einfach erkenne.

Nun ja und als ich so durch Icewindale wanderte sah ich einen Großen Mann an einem See sitzen. Ich dachte mir gleich dass es nicht gut ausgehen würde. Ich beobachtete ihn eine Weile wie er versuchte Fische mit einer Angel zu fangen. Nach längerer Zeit sah ich wie das Eis unter ihm nachgab. Mit einem riesen Lärm erschreckte er die ganzen Fische in dem er in das Wasser einbrach. Ich began laut zu lachen doch bemerkte dann schnell das die Eisscholle wieder zu gefrieren anfing. Schnell warf ich meine Sachen hin und rannte auf den See zu. Durch meine "Göttliche Fügung" wie es meine Mutter immer nannte, bin ich eine super schwimmerin, ich kann sogar Unterwasser atmen. So kam es dazu dass ich den Riesen aus dem See fischte, so wie er versuchte seine Fische zu fangen. Zu erst atmete er nicht mehr, bis er plötzliche eine Menge Wasser ausspuckte und sich aufrecht setzte. Uthal sah mich erschrocken an. Keine Ahnung was in seinem Kopf vorging aber sah nicht erfreut aus dass ich ihm geholfen habe. Seit dem Wandert er mit mir durch die Gegend und versucht seine Schuld auszugleichen. Auch wenn ich der Meinung bin dass er mir nichts Schuldet.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
>Ein Polar Bär geschnitzt aus nie		
schmelzenden Eis		

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG
Teilgewicht

3 Geheimnisse:
- Meine Polar Bären Figur (nun mein Druiden Fokus) gab mir meine ältere Schwester auf ihrem Sterbebett. Sie war eine Eismagierin (einzige Schlechte Erinnerung)
- Mein Druiden Zirkel trifft sich einmal im Jahr zu Geheimen Sitzungen
- Die Angst vor Feuer verbergen

3 Aspekte die jeder von mir kennt:
- Ich höre nicht immer genau zu
- Ich bin eine Druidin
- Ich komme mit fast jedem Tier gut aus

Ängste: Dunkelheit(Keine Sicht) oder Sternenlose Nächte, Magisch erschaffenes Feuer(Angst dass meine Figur schmilzt)

Wichtiger Gegenstand: Polar Bären Figur

WERDEGANG

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

Druide (6 vorbereitbar)

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

Weisheit	13	+5
ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN	ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG	ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

- Wasser formen (Ruf der Welle) (FdA 240)
- Erfrierungen (FdA 235)
- Druidenkunst (Phb 222)
- Wasser formen (FdA 240)
- Windbö (FdA 241)

ZAUBERPLÄTZE GESAMT / VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1 — 4

- ○ Gift und Krankheiten entdecken (Phb 236)
- ○ Heilendes Wort (Phb 239)
- ○ Tierbindung (FdA 240
- ○ Mit Tieren Sprechen (Phb 250)
- ○ Wunden Heilen (Phb 287)
- ○ Nahrung und Wasser reinigen (Phb 253)
- ○ Nebelwolke (Phb 253)
- ○ Tierfreundschaft (Phb 273)
- ○ Wasser erschaffen oder Zerstören (Phb 284)
- ○ Eismesser (FdA 233)
- ○ Elemente absorbieren (FdA 234)
- ○
- ○

2 — 2

- ○ Schutzwind (FdA 239)
- ○ Summon Beast (TCE 109)
- ○ Heilungsgeist (XRA 156)
- ○ Dunkelsicht (PHB 223)
- ○ Mondstrahl (PHB 251)
- ○ Spurloses Gehen (PHB 268)
- ○ Tierbote (PHB 273)
- ○ Tier oder Pflanz aufspüren (PHB 273)
- ○ Tiersinn (PHB 274)
- ○ Windstoß (PHB 286)
- ○
- ○
- ○

3

4

5

6

7

8

9