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

DUNGEONS & DRAGONS®

Sora Daardendrian

CHARAKTERNAME

Paladin Stufe 5	Lisa
KLASSEN & STUFEN	SPIELERNAME
Ordensritter / Drachenblütige	
HINTERGRUND / VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE	+4	18
GESCHICK-LICHKEIT	0	11
KONSTITUTION	+2	14
INTELLIGENZ	0	11
WEISHEIT	0	11
CHARISMA	+2	14

INSPIRATION

+3 ÜBUNGSBONUS

○	+4	Stärke
○	0	Geschicklichkeit
○	+2	Konstitution
○	0	Intelligenz
●	+3	Weisheit
●	+5	Charisma

RETTUNGSWÜRFE

○	0	Akrobatik (Ges)
○	0	Arkane Kunde (Int)
●	+7	Athletik (Stä)
○	+2	Auftreten (Cha)
●	+5	Einschüchtern (Cha)
○	0	Fingerfertigkeit (Ges)
○	0	Geschichte (Int)
○	0	Heilkunde (Wei)
○	0	Heimlichkeit (Ges)
○	0	Mit Tieren umgehen (Wei)
●	+3	Motiv erkennen (Wei)
○	0	Nachforschungen (Int)
○	0	Naturkunde (Int)
○	0	Religion (Int)
○	+2	Täuschen (Cha)
○	0	Überlebenskunst (Wei)
●	+5	Überzeugen (Cha)
○	0	Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

20 RÜSTUNGS-KLASSE

10 INITIATIVE

9m BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 41

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 5W10 + 2

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Ich bin immer freundlich und respektvoll.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Verantwortung. Ich tue, was ich tun muss und gehorche den Befehlen meiner Vorgesetzten.

IDEALE

Ich kämpfe für die, die nicht für sich selbst kämpfen können.

BINDUNGEN

Mir unterlief ein Fehler, der vielen das Leben kostete. Ich werde alles dafür tun das Geheimnis für mich zu behalten.

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Odemwaffe			4,5 m Kegel		2W6	Feuer
Rettungswurf GES 13, Erfolg halber Schaden						
BESCHREIBUNG						
Sonnenklinge	✔	Stä	1,5m	+9	1W8 + 8	Gleißend
Einstimmung						
Wurfspeer	✔	Ges	9/36m	+0	1W6	Stich
Anzahl:						
Unbewaffnet	✔	Stä	1,5m	+7	5	Wucht
Zusätzliche Rüstung: Magisches Schild +3 RK						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

10 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

● Leichte ● Mittlere ● Schwere ● Schilde

WAFFEN

● Einfache ● Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	
Drakonisch	
Zwergisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

--- Zusätzlicher Angriff: 2 Mal angreifen für eine Aktion, S. 100

--- Göttliches Gespür (3 mal einsetzbar, entdecken von göttlichen oder verdorbenen Personen und Gegenständen, innerhalb 18m, S. 99)

--- Handauflegen (Vorrat 5x Stufe): TP auffüllen oder Gift oder Krankheit heilen, S. 99

--- Göttliches Niederstrecken: 2W8 Gleißender Schaden + 1W8 pro weiteren verbrauchten Zauberplatz + 1W8 bei Untoten, Einsatz bei jedem getroffenen Schlag, S. 100

--- Göttliche Gesundheit: Immun gegen Krankheiten

--- Lehre der Hingabe: Göttliche Macht fokussieren, 1 mal pro kurze/lange Rast:
1. Heilige Waffe: Aufladen von positiver Energie, dadurch für 1 Minute + CH-Faktor auf Angriffswürfe, Waffe strahlt 6m Licht und weitere 6m dämmriges Licht
2. Die Unheiligen vertreiben: Heiliges Symbol als Gebet, Unholde und Untote vertreiben, hält 1 min, Gegner muss Zug aufwenden um wegzulaufen, S. 102

KLASSENMERKMALE

--- Drakononische Abstammung (S. 34) ---
Odemwaffe, Schadensresistenz Feuer

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL
TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

--- Zauberwirken

--- Kampfstil: Duellieren (+2 auf Schadenswürfe, wenn Waffe einhändig gehalten, S. 99)

--- Ritterliche Hochachtung (AdS S. 148)

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

INVENTAR

PM
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast

Belastet
91 - 180 lb

Stark Belastet
181 - 270 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
271 - 540 lb

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

Sora Daardendrian

CHARAKTERNAME

18	Helm	mittelgroß	1,86	252 kg lb
ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
weiblich	Rechtschaffend Gut	Gold	Gold	Gold
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

NAME

Der Orden des Vergoldeten Auges

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

Wir waren 12 Jahre alt, als Kaladan auf die verrückte Idee kam in die verbotene Höhle, im Gebirge oberhalb unseres Dorfes, zu gehen. Er wollte unbedingt herausfinden, warum sie verboten war. Kaladan war sehr überzeugend und wir folgten ihm zu der besagten Höhle. Wir spürten das Unheil, das in der Höhle schlummerte, doch Kaladan ließ sich nicht abhalten hineinzugehen. Eine ganze Weile lang geschah nichts, als plötzlich ein lautes Gebrüll durch die Höhle hallte. Wir anderen drei waren draußen geblieben und versteckten uns nun in einem Gebüsch neben der Höhle. Kurz darauf hörten wir einen Schrei, es war Kaladans Schrei! Eine laute und wütende Stimme ertönte und schrie „Du kleiner Bastard! Wie kannst du es wagen MICH zu stören!“ mit diesen Worten raste aus der Höhle ein Drache! Ein großer uralter roter Drache. Nykkan, Saphaara und ich rannten in die Höhle solange der Drache weg war. Es roch verbrannt als wir immer tiefer in die Höhle vordangen und es dauerte nicht lange bis wir ihn gefunden hatten. Saphaara unterdrückte sich einen Schrei als sie die verkohlte Leiche eines blauen Drachenblütigen fand. Es war Kaladan, der Drache hatte ihn vermutlich dafür bestraft, dass er ihn geweckt hatte. Nykkan und ich zogen Saphaara aus der Höhle heraus, gerade noch rechtzeitig, denn der Drache kam schnaubend und träge zurück. Offensichtlich hatte er sich nun verausgabt und kletterte wieder in seine Höhle, dabei murmelte er „Diese Drachenblütigen... immer zu stolz und arrogant.“ er schnaubte dabei und verschwand in der Höhle. Wir warteten noch kurz neben der Höhle in demselben Gebüsch wie zuvor, schlüpften dann langsam und leise an der Höhle vorbei den Hang hinunter. Saphaara sprach kein Wort mehr, sie gab sich wohl die Schuld an dem Tod ihres Bruders. Als wir den Hang hinunter flohen, sahen wir bereits warum der Drache so träge war. Nykkan ging in die Knie und starrte die Rauchschwaden an, die sich über unserem Dorf erstreckten. Der Drache hatte alles niedergebrannt, jeden Drachenblütigen, jedes Familienmitglied und jedes Haus das dort stand. Nur wir Drei waren übrig. Die, die Schuld daran waren, zumindest dachten wir das damals so. Heute sage ich, das Schicksal hat uns zu dem gemacht was wir heute sind.

Wir versuchten noch die verletzten zu bergen. Durch meine Abstammung habe ich eine gewisse Feuerresistenz, so versuchte ich einige vielleicht noch lebende meines Stammes aus den Flammen zu bergen, doch das Drachenfeuer war für meine noch jungen Schuppen zu heiß. Nach mehrmaligen verzweifelten Versuchen, gaben wir es endgültig auf die Flammen zu löschen und Überlebende zu finden. So saßen wir, am Rande unseres Dorfes und betrachteten das herunterbrennende Dorf. Es war still und nur das Feuer knackte als die hölzernen Häuser in sich zusammenfielen.

Nach einigen Stunden stand ich auf und lief ziellos der untergehenden Sonne entgegen. Die Nacht brach herein und ich lief einfach weiter. Die beiden folgten mir, doch ich wusste nicht wohin dieser Weg dem wir folgten uns führte, ich wollte nur weg. Weit weg. Geredet hatten wir schon seit Stunden nicht.

Nach Tagen der Ruhelosigkeit holte uns die Erschöpfung ein. Es war ein stürmischer Tag und wir suchten Unterschlupf unter einem Felsvorsprung. Aneinander gekauert schliefen wir dann alle ein. Doch es sollte kein langer Schlaf werden, denn mitten in der Nacht weckte mich das Geräusch eines Tieres. Es klang wie ein knurrender Wolf, vielleicht auch mehrere. Zwar sind wir alle geübt darin, uns mit Waffen zu verteidigen, doch hatten wir keine bei uns, und wir waren zu erschöpft um irgendetwas zu bezwingen. Nur noch ein Wunder konnte uns in dieser Situation helfen. Ich weckte meine beiden Freunde, die sich müde umsahen, auch sie vernahmen das Geräusch eines Knurrens in der Dunkelheit. Wir versuchten ruhig zu sein und kaum zu atmen, doch das brachte wohl nichts, denn eines dieser Ungetüme sprang auf uns zu. Ich stellte mich schützend vor meine Freunde, ich wusste das war es mit mir! Ich dachte wirklich ich würde als Futter für hungrige Wölfe enden. Doch im selben Moment, indem ich diesen Tieren den Rücken zu drehte hörte ich das stöhnen eines sterbenden Tieres, danach das Aufprallen eines Körpers. Als ich mich umdrehe, stand hinter mir ein Mensch, in einer Silbernen Rüstung. Es dauerte nicht lange und weitere Geschöpfe in Rüstungen stellten sich zwischen uns und die Wölfe. Darunter war auch ein Drachenblütiger, ein alter Mann mit Rot schimmernden Schuppen. Er sprach mit uns auf Drakonisch und reichte uns die Hand. Er half uns aufzustehen und warf uns Mäntel über. Der Ritter stellte sich uns als Donaar Turnuroth vor, einem Ritter des Ordens des vergoldeten Auges. Nach allem was passiert war gab er uns ein Zuhause, er wurde quasi unser Lehrmeister, vielleicht auch sowas wie ein Vater für uns. Man nahm uns drei in diesem Orden auf, und wir bekamen eine neue Heimat, Helms Feste.

Er lehrte uns Sprachen, den Umgang mit Waffen und zeigte uns Ideale denen wir folgen wollten. Wichtiger aber noch, er half uns diese schwere Zeit zu überwinden und hinter uns zu lassen. Saphaara hat sich nie ganz erholt von dem Anblick ihres geliebten Bruders, sie wurde zu einer ruhigen und besonnenen Magierin, sie saugte das Arkane wissen einfach in sich auf. Nykkan und ich trainierten viel gemeinsam, doch irgendwann übertraf er mich mit dem Schwert und ich hatte keine Chance mehr gegen ihn, er verfeinerte die Schwerttechniken soweit, dass er zusammen mit Donaar Aufträge erledigte und zu einem begnadeten Kämpfer wurde, er machte sich nie viel aus Magie. Ich wiederum begann viel zu meditieren und schloss mich einigen Paladinen an. Sie lehrten mich, eine Rüstung mit Stolz zu tragen und was es bedeutete dem Orden des vergoldeten Auges anzugehören.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Klaue (Langschwert +1) (Tresandar)	1	
Schwert des Lebensentzugs	1	
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

Nach der himmlischen Anhörung mit den Göttern, habe ich ein wenig Zeit in der Gegend um Phandalin mit meinen neuen Freunden verbracht, um mich in der Schwertküste als "Wächter" wieder zurecht zu finden. Es erreichte mich ein Brief von meinem Lehrmeister aus Helms Feste, der mir von der Bluttat meines ehemaligen Weggefährten Nykkan berichtete. Er verlor den Glauben an Helm und stahl eines der wichtigsten Artefakte des Ordens: Den Helm der Pracht. Nykkans Aufenthaltsort ist laut Informationen des Ordens Schädelhafen, tief unter der Stadt Waterdeep.

WERDEGANG

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

Paladin (4 vorbereitbar)

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

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

0 ZAUBERTRICKS

Heiligtum (Schwurzauber)
Schutz vor Gut und Böse (Schwurzauber)

--- Zaubergrad 1 ---
O Sengendes Niederstrecken
O Zorniges Niederstrecken
O Donnerndes Niederstrecken

ZAUBERPLÄTZE GESAMT / VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1 4

- Befehl
- Erzwungenes Duell
- Gift und Krankheiten entdecken
- Göttliche Gunst
- Gutes und Böses entdecken
- Heldenmut
- Magie entdecken
- Nahrung und Wasser reinigen
- Schild des Glaubens
- Segnen
- Wunden heilen

2 2

- Beistand
- Brandmarkendes Niederstrecken
- Gegenstand aufspüren
- Magische Waffe
- Reittier finden
- Schutz vor Gift
- Schwache Genesung (Schwurzauber)
- Zone der Wahrheit (Schwurzauber)

3 0

- Aura der Gesundheit
- Blendendes Niederstrecken
- Elementare Waffe
- Fluch brechen
- Kreuzfahrermantel
- Magie bannen
- Nahrung und Wasser erschaffen
- Schutzkreis
- Tageslicht
- Wiederbeleben

4 0

- Aura der Reinheit
- Aura des Lebens
- Kreatur aufspüren
- Todesschutz
- Verbannung
- Wankendmachendes Niederstrecken

5 0

- Geas
- Gutes und Böses bannen
- Kreis der Macht
- Tote erwecken
- Verbannendes Niederstrecken
- Zerstörerische Woge

6

7

8

9