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

DUNGEONS & DRAGONS®

Suma Silberhirsch	Waldläufer 1 / Druide 1	Oliver
CHARAKTERNAME	KLASSEN & STUFEN	SPIELERNAME
	Volksheld / Firbolg	
	HINTERGRUND / VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE 0 (10)	INSPIRATION	13 RÜSTUNGS-KLASSE
GESCHICK-LICHKEIT +2 (15)	+2 ÜBUNGSBONUS	+2 INITIATIVE
KONSTITUTION +2 (14)		9m BEWEGUNGSRATE
INTELLIGENZ 0 (11)		Trefferpunkte Maximum 19
WEISHEIT +3 (16)		AKTUELLE TREFFERPUNKTE
CHARISMA -1 (8)		TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

● +2	Stärke
● +4	Geschicklichkeit
○ +2	Konstitution
○ 0	Intelligenz
○ +3	Weisheit
○ -1	Charisma

RETTUNGSWÜRFE

+2	Akrobatik (Ges)
0	Arkane Kunde (Int)
0	Athletik (Stä)
-1	Auftreten (Cha)
-1	Einschüchtern (Cha)
+2	Fingerfertigkeit (Ges)
0	Geschichte (Int)
+3	Heilkunde (Wei)
● +4	Heimlichkeit (Ges)
● +5	Mit Tieren umgehen (Wei)
● +5	Motiv erkennen (Wei)
0	Nachforschungen (Int)
0	Naturkunde (Int)
0	Religion (Int)
-1	Täuschen (Cha)
● +5	Überlebenskunst (Wei)
-1	Überzeugen (Cha)
● +5	Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

Gesamt 1W10, 1W8 +2 — TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○ FEHLSCHLÄGE ○○○ — RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Ruhiger Gefährte, Tier- und Naturfreund, Menschenkenner — PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Jeder verdient es, mit Respekt und Ehrfurch behandelt zu werden — IDEALE

Meine Heimat und dessen Schicksal, was in meinen Händen liegt — BINDUNGEN

Ich verliere mich manchmal in Tagträumerei und verliere meine Konzentration — MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
2 Kurzschwerter	✔	Ges	1,5m	+4	1W6 +2	Stich
2. Angriff: +4, 1W6 Stich (Bonusaktion)						
BESCHREIBUNG						
Langbogen	✔	Ges	45/180	+4	1W8 +2	Stich
Pfeile:						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

15 — PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung) [10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG
● Leichte ● Mittlere ○ Schwere ● Schilde

WAFFEN
● Einfache ● Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	Kräuterkundeausrüstung
Drakonisch	Fahrzeuge (Land)
Elfisch	
Riesisch	

ÜBUNG UND SPRACHEN

- Bevorzugtes Gelände (Grasland) (PHB 111). Doppelter Übungsbonus bei WEI- oder INT-Würfen bei einer Fertigkeit in dem Gelände
Wenn du länger als 1 Stunde in deinem bevorzugten Gelände reist, erhältst du folgende Vorzüge:
  • Schwieriges Gelände verringert nicht das Reisetempo deiner Gruppe.
  • Deine Gruppe kann sich nicht verirren, außer aufgrund von Magie.
  • Selbst wenn du dich während des Reisens mit etwas anderem beschäftigst (wie Navigieren, Spuren lesen oder Vorräte sammeln), bleibst du aufmerksam gegenüber Gefahren.
  • Wenn du allein reist, kannst du dich heimlich fortbewegen, ohne den üblichen Geschwindigkeitsverlust hinnehmen zu müssen.
  • Beim Sammeln von Vorräten findest du doppelt so viel, wie es normalerweise der Fall ist.
  • Während du Spuren liest, erkennst du genau, um wie viele Kreaturen es sich handelt, wie groß sie sind und wann sie an dieser Stelle vorbeikamen

KLASSENMERKMALE

- Firbolgmagie (VGM 110). Du kannst die Zauber Magie entdecken und Selbstverkleidung wirken. Dabei verwendest du als Attribut Weisheit. Hast du einen dieser Zauber eingesetzt, kannst du ihn mit diesem Merkmal erst wieder sprechen, wenn du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast. Nutzt du diese Version von Selbstverkleidung, kannst du bis zu 90 cm kleiner wirken als normal, sodass du dich besser unter Menschen und Elfen zu mischen vermagst.

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL

TÄGLICHE KOSTEN

Drachen, Drachenkult

FEINDE

- Erzfeind (Drachen) (PHB 111). Du bist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Überlebenskunst), wenn du deine Erzfeinde aufzuspüren versuchst, und bei Würfen auf Intelligenz, wenn es darum geht, dich an Informationen über deine Erzfeinde zu erinnern.

- Verborgenes Wandeln (VGM 110). Als Bonusaktion kannst du dich unsichtbar machen, und zwar bis zum Beginn deines nächsten Zugs oder bis du angreifst, einen Schadenswurf ausführst oder jemanden zwingst, einen Rettungswurf abzulegen. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast

- Kräftiger Körperbau (VGM 110). Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst.

- Sprache der Tiere und Blätter (VGM 110). Du besitzt die Fähigkeit, auf eingeschränkte Weise mit Tieren und Pflanzen zu kommunizieren. Zwar erfassen sie die Bedeutung deiner Worte, doch kannst du nicht verstehen, was sie antworten. Du bist im Vorteil bei allen Charismawürfen im Umgang mit Tieren und Pflanzen.

- Rustikale Gastfreundschaft (PHB 139). Da du aus den Reihen des gemeinen Volkes stammst, hast du ihren Respekt und ihre Unterstützung. Die einfache Bevölkerung wird dir immer einen Ort zum Untertauchen, zum Rasten oder zur Genesung zur Verfügung stellen, außer du hast dich als Gefahr für sie erwiesen. Sie wird dich vor dem Gesetz oder jedem anderen beschützen, der nach dir sucht, jedoch wird niemand sein Leben für dich aufs Spiel setzen.

- Druidisch (PHB 58). Sprache Druidisch, Botschaften

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Lederrüstung		
Kräuterkundeausrüstung		
Schaufel		
Eisentopf		
Satz gewöhnliche Kleidung		
Rucksack		
Schlafsack		
Reisegeschirr		
Zunderkästchen		
Fackeln		
Tagesrationen		
Trinkschlauch		
Hanfseil 15m		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht		

PM

GM

EM

SM

KM

Gesamtlast
0.20 lb

Belastet
51 - 100 lb

Stark Belastet
101 - 150 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
151 - 300 lb

INVENTAR

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

Suma Silberhirsch

CHARAKTERNAME

30	Silvanus (Wilde Natur)	mittel	2,25 m	270 lb
ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
männlich	Neutral Gut	braun	kastanienbraun	blassblau
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

Groß, blassblaue Haut, lange kastanienbraune Haare, immer ein Lächeln auf dem Gesicht, Rüstung mit Fellen und Natursymbolen von Silvanus, getrocknete Kräuter und Phiolen am Gürtel, in Beuteln und Taschen

AUSSEHEN

Geheimnisse:
- Das Schicksal meiner Heimat lastet auf meinen Schultern: Eine für den Stamm lebenswichtige Statuette von Silvanus wurde bei einem Angriff des Drachenkults gestohlen. Die Statuette hält den Versammlungsbaum und die Natur der Lichtung am Leben, ohne sie zerfällt alles, langsam aber stetig. Meine Heimat wurde geschwächt, viele sind gestorben, oder erkranken ohne die heilenden Kräfte der Natur
- Ich konnte mein Ritual des Erwachsenseins nie im Stamm halten, da der Angriff des Kults genau an diesem Festtag hereinbrach. Ohne dieses festliche Ritual fehlt mir das Gefühl von Zugehörigkeit und Anerkennung
- Ich habe einen Freund (Melleki) durch ein Waldportal zum Feywild verloren
- Ich versuche meine Sucht nach dem Rauchen von Harrada-Blatt einzudämmen

Dinge, die man an mir erkennt:
- Ich bin ein Freund der Natur & Tiere
- Ich bin ein guter Zuhörer & Ratgeber
- Ich bin ein Kampf- & Magieerprobter Jäger

Mein Angst:
- Ich habe Angst meine Freiheit zu verlieren und an einen Ort ohne Tageslicht und frische Luft gebunden zu werden

Meine Heimat:
- Ein Firbolgdorf auf einer Lichtung im Hohen Wald, nahe des westlichen Waldrandes Richtung Dessarintal

Geliebter Gegenstand:
- Ein Zweig des Versammlungsbaumes, der in der Mitte meiner Heimat steht.
- Verliert ab und zu Blätter, da es meiner Heimat nicht gut geht
- Mein Druidischer Zauberfokus

Leitender Aspekt:
- Die Vögel am Himmel sind der Beweis dafür, dass selbst die kleinste Kreatur überleben kann, wenn sie die Freiheit genießt die ihr zusteht

Mentor:
- Mein Mentor und Dorfältester ist ein dreiäugiger Falke. Nie hat jemand seine humanoide Form gesehen, er wird nur Falke genannt. Er muss über 500 Jahre alt sein

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG

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

Waldläufer / Druide (4 vorbereitbar)

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

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

0 ZAUBERTRICKS

Druidenkunst (PHB 223)
Erde formen (XGE 154)

Grad 1, immer vorbereitet:
Magie entdecken 1/Kurze Rast (Firbolg)
Selbstverkleidung 1/Kurze Rast (Firbolg)

1

ZAUBERPLÄTZE GESAMT: 2
VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE:

- ○ Donnerwoge (PHB 221)
- ○ Feenfeuer (PHB 228)
- ○ Gift und Krankheit entdecken (PHB 236)
- ○ Gute Beeren (PHB 238)
- ○ Heilendes Wort (PHB 239)
- ○ Wasser erschaffen oder zerstören (PHB 284)
- ○ Nebelwolke (PHB 253)
- ○ Tierfreundschaft (PHB 274)
- ○ Verstricken (PHB 281)
- ○ Wunden heilen (PHB 287)
- ○ Eismesser (XGE 153)
- ○ Elemente absorbieren (XGE 153)
- ○ Tierbindung (XGE 167)

2

3

4

5

6

7

8

9