DUNGEONS & DRAGONS®

Vestus Krex

CHARAKTERNAME

Hexenmeister 4	Oliver
KLASSEN & STUFEN	SPIELERNAME
Städtischer Kopfgeldjäger	Tiefling
HINTERGRUND	VOLK
	ERFAHRUNGSPUNKTE

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

STÄRKE	0	10
GESCHICKLICHKEIT	+2	14
KONSTITUTION	+2	14
INTELLIGENZ	+1	12
WEISHEIT	0	10
CHARISMA	+3	16

RETTUNGSWÜRFE

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

+1 Ring

FERTIGKEITEN

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

15	+2	9m
RÜSTUNGS-KLASSE	INITIATIVE	BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 34

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 4W8 +2

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

Stark & still, rational, charismatisch.

Ich verabscheue mich selbst für das was ich bin und für meine Taten.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Ich versuche ehrlich zu sein. Menschen sollten das tun, was sie auch sagen. Regeln können gebrochen werden, wenn es nötig ist.

IDEALE

Ich versuche eine alte Schuld bei meiner Schutzherrin zu begleichen.

BINDUNGEN

Mein Hass auf meine Feinde ist blind und unbedacht. In solchen Fällen fällt mir Vernunft schwer.

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Flammenfall	✔	Ges	1,5m	+4	1W6 +2	Hieb
Paktwaffe von Zariel (Krummsäbel)						
BESCHREIBUNG						
Dolch (Zweitwaffe)	✔	Ges	6/18	+4	1W4 (+2)	Stich
Finesse, leicht, Wurfwaffe, Kein Attributsmod. bei Schaden im zweiten Angriff, Anzahl: 3						
Schauriger Strahl	✔	Cha	36m	+6	1W10 +3	Energie
Leichte Armbrust	✔	Ges	24/96	+4	1W8 +2	Stich
laden, zweihändig, Bolzen:						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

10 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

● Leichte ○ Mittlere ○ Schwere ○ Schilde

WAFFEN

● Einfache ○ Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	Diebeswerkzeug
Infernalisch	Würfel

ÜBUNG UND SPRACHEN

Segen des Dunklen Meisters. Reduzierst du ab der 1. Stufe eine feindliche Kreatur auf 0 Trefferpunkte, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Charismamodifikators + deiner Stufe als Hexenmeister (mindestens 1). (PHB S. 66, 198)

Qualvoller Strahl. Wenn du eine Kreatur mit Schauriger Strahl triffst, addiere deinen Charismamodifikator zum Schaden (PHB S. 68)

Maske der vielen Gesichter. Du kannst Selbstverkleidung nach Belieben wirken, ohne dafür Zauberplätze oder Materialkomponenten aufwenden zu müssen (PHB S. 68)

KLASSENMERKMALE

Dunkelsicht. 18m (PHB S. 43)

Höllische Resistenz. Resistenz Feuerschaden (PHB S. 43)

Das Erbe von Avernus. Du kennst den Zaubertrick Thaumaturgie. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber Sengendes Niederstrecken als Zauber der Stufe 2 und du kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber Brandmarkendes Niederstrecken und du kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt. (MTF S. 23)

CHA +2, STÄ +1

RASSENMERKMALE

SINNE

LEBENSSTIL

TÄGLICHE KOSTEN

FEINDE

Anderweltlicher Schutzherr: Der Unhold (Erzteufel Zariel).

Gute Informationsquellen. (SCAG S. 150)

Pakt der Klinge.
1 Aktion, Nahkampfwaffe frei wählbar, Übung, Magische Waffe in Bezug auf Resistenzen und Immunitäten, Auflösen der Waffe ist eine freie Aktion (PHB S. 64)

Kampferprobter Zauberwirker (PHB S. 167)
Du bist bei Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil, um beim Erleiden von Schaden nicht die Konzentration auf einen Zauber zu verlieren.
Du kannst die Gestenkomponenten von Zaubern auch dann ausführen, wenn du eine Waffe oder einen Schild in einer oder beiden Händen hältst.
Provoziert die Bewegung einer feindlichen Kreatur einen Gelegenheitsangriff von dir, kannst du als Reaktion einen Zauber auf die Kreatur wirken, anstatt einen Angriff auszuführen. Der Spruch muss einen Zeitaufwand von einer Aktion haben und darf nur diese Kreatur als Ziel haben.

WEITERE KLASSENMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Börse		
Satz Kleidung		
Rucksack		
Brechstange		
Hammer		
Kletterhacken		
Fackeln		
Zunderkästchen		
Tagesrationen		
Trinkschlauch		
Hanfseil 15m		
Heiltrank		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Arkaner Fokus		
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Lederrüstung		
Beschlagene Lederrüstung		
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Ring von Zariel		
Ring des Schutzes		
Teilgewicht		

PM
GM
EM
SM
KM

Gesamtlast
0.40 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

Vestus Krex
CHARAKTERNAME

23	Shar (SCAG S. 36)	mittelgroß	174cm	114 Pfund lb
ALTER	GLAUBE	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
männlich	Chaotisch Neutral	orange	grau-weiß	rot-violett
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

Paktwaffe: Flammenfall ist ein Krummsäbel, geschmiedet aus schwarzem Stahl mit züngelnden Flammen auf der Klinge. Sobald es beschworen wird, wird es für einen kurzen Moment glühend heiß und Vestus muss dem Schmerz standhalten. Man kann die Klinge kurz rot glühen sehen. Die Waffe gehörte Zariel und erinnert an ihren schmerzhaften, himmlischen Fall in das feurige Avernus.

NAME
Erzteufel Zariel

SYMBOL

Mitglied bei den Zhentarim als Kopfgeldjäger

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

Arkaner Fokus:
Warmer, schwarzer Stein mit Adern aus Lava. Der Fokus ist mit einer Lederschnur um den Hals gebunden.

AUSSEHEN

Ring von Zariel
Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Ein Ring aus erstarrten Flammen, die dennoch eine gewisse Wärme abstrahlen.
Wenn du ihn trägst und darauf eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf dein Zauberrettungs-SG und deinen Zauberangriffsbonus.
Nur Anhänger von Zariel können sich auf diesen Ring einstimmen.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG — Teilgewicht

WERDEGANG

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

Hexenmeister

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

Charisma	14	+6
ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN	ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG	ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

- Thaumaturgie (PHB S. 272)
- Schauriger Strahl (PHB S. 260)
- Totenläuten (XGE S. 167)
- Erfrierung (XGE S. 154)

ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

2 2

- ● Befehl (PHB S. 216)
- ● Rüstung von Agathys (PHB S. 259)
- ● Krone des Wahnsinns (PHB S. 244)
- ● Verwünschen (PHB S. 281)
- ● Unsichtbarkeit (PHB S. 277)
- ○
- ● Selbstverkleidung (Anrufung) (PHB S. 264)
- ● Sengendes Niederstrecken (Avernus) (PHB S. 264)
- ● Brandmarkendes Niederstrecken (Avernus) (PHB S. 219)
- ○ *** Jeweils 1/lange Rast, Grad 2 ***

3

4

5

6

7

8

9