D&D 5e Charakterbogen v2.8.2 ©2022 André Taendler

DUNGEONS & DRAGONS®

Tajona

CHARAKTERNAME

Mönch	Linus
KLASSEN & STUFEN	SPIELER*IN NAME
Straßenkinder	Genasi (Wasser)
HINTERGRUND	VOLK
	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE +2 (15)

GESCHICKLICHKEIT +1 (13)

KONSTITUTION -1 (9)

INTELLIGENZ +1 (13)

WEISHEIT -1 (8)

CHARISMA 0 (11)

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

○ *Alleskönner (Barden)*

RETTUNGSWÜRFE

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

FERTIGKEITEN

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

13 RÜSTUNGS-KLASSE

\- INITIATIVE

9 BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 10

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt

1w8 TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE
- Rache für das Feuer

BINDUNGEN
- Zu meinem Haustier

MAKEL
- Klaue oft

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Hand/Fuß		Ges	1		1w6	/
BESCHREIBUNG						
Kurzschwert		Ges	1		1w6	Stich
Dolch		Ges	0,5		1w4	Stich

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

9 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

○ Leichte ● Mittlere ○ Schwere ○ Schilde

WAFFEN

● Einfache ○ Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	
Ursprache	

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

- Kann in Luft und Wasser Atmen
- Bis 120 Jahre
- Kann bei Dunkelheit nurnoch Graustufen sehen
- Säureresistent

VOLKSMERKMALE

SINNE

Einfach	Lebensstil & Tägliche Kosten	1 GM

	Ohne Anlauf		Mit Anlauf	
Hoch Springen	0.75 m	((StärkeMod. + 3) * 0,3) / 2)	1.50 m	(StärkeMod + 3) * 0,3
Weit Springen	2.25 m	(Stärke * 0,3) / 2	4.50 m	Stärke * 0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Einfache Kleidung	1	3,00
Familien Wappen	1	0,10
Holz schnitt wergzeuge	1	1,00
Teilgewicht	4.1	

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Schlafsack	1	7,00
Becher	1	1,00
Fackel	1	1,00
Seil (15 m)	1	5,00
Teilgewicht	14	

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Stadtkarte	1	0,10
Haustier (Maus)	1	0,10
Wurfpfeile	10	0,25
Abenteurer Ausweis Rang (Anwerter)	1	0,10
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Teilgewicht	00000	

INVENTAR

0	PM
0	GM
0	EM
0	SM
3	KM

Gesamtlast
20.96 lb

Belastet
76 - 150 lb

Stark Belastet
151 - 225 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
450 lb

D&D 5e Charakterbogen v2.8.2 ©2022 André Taendler

Tajona

CHARAKTERNAME

38	Ilmater	Mittelgroß	1,75	70 lb
ALTER	GLAUBE/ GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
Männlich	Neutral Gut	Blau	Blau	Blau
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

Hier klicken um Bild auszuwählen

PORTRAIT

- Adrik (Amelie)

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

NAME

Tajona

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

AUSSEHEN

Ich wuchs in einem malerischen Dorf auf, das von Feldern und Wäldern umgeben war Doch eines Tages brannte das Haus meiner Eltern nieder, und ich verlor alles – meine Familie, mein Zuhause. Mit nur acht Jahren war ich plötzlich allein.

In der Wildnis fand ich eine Maus, die fortan mein Begleiter war. Ein Mönch nahm mich in ein fernes Kloster auf, wo ich den Kampf erlernte. Doch nach zehn Jahren wurde auch das Kloster bei einem Brand zerstört. Nur drei Brüder überlebten das Inferno.

Ich verdiente mein Geld mit Diebstählen, bis mich meine Vergangenheit einholte.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Teilgewicht

Ausbildung im Kloster abgeschlossen.

WERDEGANG

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

Int		
ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN	ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG	ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

Säurespritzer (18 m) 1w6

ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

2

3

4

5

6

7

8

9