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

DUNGEONS & DRAGONS®

Ivellios

CHARAKTERNAME

Kleriker		Linus
KLASSEN & STUFEN		SPIELER*IN NAME
Sonderling	Elfen (Wald)	
HINTERGRUND	VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE -2 (7)

GESCHICKLICHKEIT +3 (16)

KONSTITUTION -2 (7)

INTELLIGENZ 0 (10)

WEISHEIT +2 (14)

CHARISMA +1 (12)

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

Alleskönner (Barden)

RETTUNGSWÜRFE

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

FERTIGKEITEN

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

RÜSTUNGS-KLASSE | INITIATIVE | 10,5 BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1w8 — TREFFERWÜRFEL

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

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
BESCHREIBUNG						

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

12 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

● Leichte ● Mittlere ○ Schwere ● Schilde

WAFFEN

● Einfache ○ Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

SPRACHEN

Gemeinsprache

Elfisch

WERKZEUGE & ANDERE

ÜBUNG UND SPRACHEN

KLASSENMERKMALE

- Dunkel Sicht
* Dämmriges Licht (18m)
* Keine Farben sichtbar

- Deckmantel der Wildnis
* Blattwerk, starker Regen, fallender Schnee, Nebel oder andere Natur Phaenomene
* Immer im vorteil beim versuch sich zu verstecken

- Trance
* Elfen müssen nicht schlafen

VOLKSMERKMALE

- Geschaerfte Sinne
* Du bist in der Faehigkeit warnehmung geuebt

- Feenblut
* Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen

SINNE

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf		Mit Anlauf	
Hoch Springen	0.15 m	((StärkeMod. + 3) * 0,3) / 2)	0.30 m	(StärkeMod + 3) * 0,3
Weit Springen	1.05 m	(Stärke * 0,3) / 2	2.10 m	Stärke * 0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

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
36 - 70 lb

Stark Belastet
71 - 105 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
210 lb

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

Ivellios

CHARAKTERNAME

112	Pelor - Sonne & Heilung	Mittelgroß	176	70 lb
ALTER	GLAUBE/ GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
Männlich	Neutral	Grün	Schwarz	Grau
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

Hier klicken um Bild auszuwählen

PORTRAIT

NAME

Ivellios

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

Ivellios wuchs in Harmonie mit der Natur auf und zeigte früh eine besondere Verbindung zu Tieren und Naturmagie. Eines Tages entdeckte er eine dunkle Verderbnis die den Wald befiel. Die Ältesten ignorierten seine Warnungen, weshalb er auf eigene Faust handelt und eine infizierte Kreatur ins Dorf brachte, um sie zu heilen. Dies endete in Chaos, und Ivellios wurde für sein Handeln verbannt.

Jetzt streift er durch die Welt, um

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Teilgewicht

WERDEGANG

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

Ivellios

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

Wei

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

Resistenz

Verschonung der Sterbenden

Ausbessern

ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

2

3

4

5

6

7

8

9