D&D 5e Charakterbogen v2.8.0 ©2020 André Taendler

DUNGEONS & DRAGONS®

Milo

CHARAKTERNAME

Druide (5) (Sternenzirkel)		Raphael
KLASSEN & STUFEN		SPIELER*IN NAME
Einsiedler	Halbling	7494
HINTERGRUND	VOLK	ERFAHRUNGSPUNKTE

INSPIRATION

+1w6 ÜBUNGSBONUS

Alleskönner (Barden)

STÄRKE	+1	12
GESCHICK-LICHKEIT	+3	16
KONSTITUTION	+2	14
INTELLIGENZ	+1	12
WEISHEIT	+5	20
CHARISMA	+4	18

RETTUNGSWÜRFE

○	+1	Stärke
○	+3	Geschicklichkeit
○	+2	Konstitution
●	1+1w6	Intelligenz
●	5+1w6	Weisheit
○	+4	Charisma

FERTIGKEITEN

○	+3	Akrobatik (Ges)
○	+1	Arkane Kunde (Int)
○	+1	Athletik (Stä)
○	+4	Auftreten (Cha)
○	+4	Einschüchtern (Cha)
○	+3	Fingerfertigkeit (Ges)
○	+1	Geschichte (Int)
●	5+1w6	Heilkunde (Wei)
○	+3	Heimlichkeit (Ges)
●	5+1w6	Mit Tieren umgehen (Wei)
○	+5	Motiv erkennen (Wei)
○	+1	Nachforschungen (Int)
○	+1	Naturkunde (Int)
●	1+1w6	Religion (Int)
○	+4	Täuschen (Cha)
○	+5	Überlebenskunst (Wei)
○	+4	Überzeugen (Cha)
●	5+1w6	Wahrnehmung (Wei)

16 RÜSTUNGS-KLASSE

+3 INITIATIVE

7,5 BEWEGUNGSRATE

Trefferpunkte Maximum 38

29 AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 5w8

2 TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○

RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD

ruhe selbst bei katastrophen

Inspiration +1

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

logik

IDEALE

suche nach erleuchtung

BINDUNGEN

zu sehr in weltlichen annehmlichkeiten

MAKEL

ANGRIFF	ÜB	ATTR.	REICHWEITE	BONUS	SCHADEN	SCHADENTYP
Kampfstab	✔	Stä			1w6	Wucht
BESCHREIBUNG						
Lenkendes Geschoss x3 x2	✔	Wei	36		4w6	gleißend
Silberdolch	✔	Ges			1w4	stich
Schleuder	✔	Ges	9m/36m		1w4	Wucht
			Gechafft	+3	Fail	0

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

105+1w6 PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung)
[10 + Wahrnehmung]

RÜSTUNG

● Leichte ● Mittlere ○ Schwere ● Schilde

WAFFEN

○ Einfache ○ Kriegswaffen ○ Sonstige Waffen:

siehe phb s. 57

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
Gemeinsprache	kräuterkunde
Halbling	
goblinisch	
Abyssisch 4/9	

ÜBUNG UND SPRACHEN

keine metallrüstung
Zimmer 5 in Abenteurergilde

2x Tiergestalt 1/2 0

Lederrüstung (11+gesch.) + Schild +2

+2 Rüstung
+4 Angriff + Rettung
+2 Bewegung

KLASSENMERKMALE

Halblingsglück
tapferkeit (Vorteil gegen verängstigung)
angeborene verstohlenheit

VOLKSMERKMALE

SINNE

Einfach	Lebensstil & Tägliche Kosten	1 GM

	Ohne Anlauf		Mit Anlauf	
Hoch Springen	0.60 m	((StärkeMod. + 3) * 0,3) / 2)	1.20 m	(StärkeMod + 3) * 0,3
Weit Springen	1.80 m	(Stärke * 0,3) / 2	3.60 m	Stärke * 0,3

HOCH- & WEITSPRUNG

FEINDE

entdeckung aus Hintergrund

Truhe in Abenteurergilde
buch schutzamulette
rolle Pergament (Gedicht zwergisch aus versteck)
ein ehemalig magischer stein

Abyssisch für Dummies in Abenteurergilde

Beutel:
3 Dreizacke
Kiste Silbergarnitur
Aqua Respirator
400 Pfund Wasser

Getragen:
Goldene Knöpfe
Lila Kultistenrobe

Notiz mit Großer Kanalisation

WEITERE KLASSEN- UND HINTERGRUNDMERKMALE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Schleuder		1,00
kampfstab (fokus)		
winterdecke		1,00
schlafsack		1,00
lederrüstung		
schriftrollenbehälter		1,00
gewöhnliche kleidung		
reisegeschirr		1,00
zunder		1,00
fackel	9	
ration	9	1,00
trinkschlauch		
15m seil		
dolch		
Teilgewicht		9

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
beutel mit silber		1,00
Gute Beere	4	
Sternenkarte		
Schmiedewerzeug		1,00
Beutel Pulver aus Arena Schwarzpulver	6	1,00
Naals Pulverbeutel (Staub des verschwin	2 lad	1,00
beutel 9 phiolen magisch	5	1,00
Inforollen zu der Karte	5	1,00
schreibwaren		1,00
kleine Karte mit 3 Gehöfften im nördliche		1,00
Karte aus der Gruft		1,00
schlüssel		1,00
Beutel (magisch)		
flaschen öl	2	1,00
Teilgewicht		

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
rucksack		
Schleuderkugel	100	1,00
Silberpfeil	2	1,00
Drachengemälde		
cooler Ring magisch (weiß es)		
Abzeichen der Abenteurergilde		
Briefverkehr zwischen zwei freunden		1,00
Krummsäbel Kultist		
daumengroße geschnitzte Katze magisch		
Gildenausweis der Händler		1,00
Eingestimmte Magische Gegenstände		
Arkham's Trichter		
Teilgewicht		102

PM
61 GM
EM
2 SM
5 KM

Gesamtlast
112.36 lb

Belastet
61 - 120 lb

Stark Belastet
121 - 180 lb

Max. Anheben/Schieben/Ziehen
360 lb

INVENTAR

D&D 5e Charakterbogen v2.8.0 ©2020 André Taendler

Milo

CHARAKTERNAME

19	eldath	Klein		
ALTER	GLAUBE/ GOTTHEIT	GRÖSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
m	gut neutral			
GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

NAME

Hier klicken um Bild auszuwählen

SYMBOL

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

AUSSEHEN

Milo ist als Kind mit seiner Mutter und seinem Kater Artis aus der Stadt vertrieben worden. Sie haben sich dann stets in der Nähe andere Verstoßener aufgehalten und sind so gemeinsam über die Runden gekommen. Bei einem Angriff eines <der Wesen> ist damals seine Mutter verstorben und danach hat Milo sich mit Artis alleine durchschlagen müssen. Hierbei haben sie sich in mittelgroßen Spalten und Ritzen in der Mauer versteckt, wodurch sie für große Gefahren unerreichbar waren. Ernährt haben sie sich von den Feldern des Umlands. Erst durch Diebstahl, dann im Tausch gegen Arbeiten auf dem Feld.

Später wurde er dank seines guten Umgangs mit Tieren auch als Schädlingsbekämpfer auf dem Feld eingesetzt und durch seinen Ruf fand er dann auch Jobs als Kammerjäger in der Stadt. Da Milo sich allerdings stets weigerte harmlose Tiere zu töten, knüpfte er gute Kontakte zum Druidenhain, der das lokale Tierheim betreibt. Vor einigen Jahren übernahm er sogar kurzzeitig die Leitung des Heims, da er mangels einer anderen Bleibe meist eh mit in den Zwingern schlief und so ständig anwesend war. Inzwischen wurde er in die Ausbildung zum Druiden aufgenommen und im Rahmen dieser in die Stadt entsand um mehr über das Zusammenspiel von Mensch und Tier zu lernen.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Teilgewicht

WERDEGANG

D&D 5e Charakterbogen v2.8.0 ©2020 André Taendler

druide

ZAUBERWIRKENDE KLASSE

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

0 ZAUBERTRICKS

- göttliche führung phb 236 +1w4
- shillelagh phb 264
- ausbessern phb 216
- dornenpeitsche phb 222

ZAUBERPLÄTZE GESAMT / VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1 — 4 — 0

- ○ Donnerwoge
- ○ Feenfeuer
- ○ Gift und Krankheit erkennen Rit
- ● Gute Beeren phb 238
- ● Heilendes Wort
- ○ Lange Schritte
- ● Magie entdecken Rit phb 247
- ● Mit Tieren sprechen Rit phb 250
- ○ Nahrung und wasser reinigen Rit
- ○ Nebelwolge
- ○ wasser erschaffen oder zerstören
- ○ Verstricken
- ● Wunden heilen phb 287

2 — 3 — 0

- ○ Attribut verbessern phb 214
- ● dornenwuchs phb 222
- ○ tier oder pflanze aufspüren phb 273 rit
- ○ tiersinn phb 274 rit
- ○ flammenklinge phb 231
- ○ flammenkugel phb 231
- ○ gegenstand aufspüren phb 234
- ● metall erhitzen phb 249
- ○ mondstrahl phb 250
- ○ rindenhaut phb 258
- ○ schwache genesung phb 263
- ○ spurloses gehen phb 268
- ○ tierbote phb 273 rit

3 — 2 — 0

- ● Blitze Herbeirufen (phb. 218)
- ● Magie bannen
- ○ Schneesturm
- ○ Tageslicht
- ● Windwall

4

5

6

7

8

9