

Tesendor

CHARAKTERNAME

Säbelrasler Rogue 5, Bard 1  
KLASSE & STUFE

Entertainer  
HINTERGRUND

SPIELERNAME

Changling  
VOLK

Neutral  
GESINNUNG

14800  
ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

3

16

ESCHICKLICHKEIT

4

18

KONSTITUTION

3

16

INTELLIGENZ

3

16

WEISHEIT

-2

6

CHARISMA

4

18

INSPIRATION

3

ÜBUNGSBONUS

- 3 Stärke
- 7 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 6 Intelligenz
- 2 Weisheit
- 4 Charisma

RETTUNGSWÜRFE

- 7 Akrobatik (Ges)
- 2 Mit Tieren umgehen (...)
- 3 Arkane Kunde (Int)
- 3 Athletik (Str)
- 10 Täuschen (Cha)
- 3 Geschichte (Int)
- 2 Motiv erkennen (Wei)
- 7 Einschüchtern (Cha)
- 3 Nachforschungen (Int)
- 2 Heilkunde (Wei)
- 3 Naturkunde (Int)
- 1 Wahrnehmung (Wei)
- 7 Auftreten (Cha)
- 7 Überzeugen (Cha)
- 3 Religion (Int)
- 7 Fingerfertigkeit (Ges)
- 7 Heimlichkeit (Ges)
- 2 Überlebenskunst (Wei)

FERTIGKEITEN

17

ARMOR CLASS

8.18

INITIATIVE

30

SPEED

Trefferpunkte Maximum 49

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Total 6

HIT DICE

SUCCESSES

FAILURES

DEATH SAVES

NAME

Angr.

Schaden/Typ

Rapier	+7	1d8+4 Piercing
Shortsword	+7	1d6+4 Piercing
Dagger	+7	1d4+4 Piercing
Vicious Mockery	DC0	1d4 Psychic
Thunderwave	DC0	2d8 Thunder
Cure Wounds		1d8NaN Healing
dolch	+7	1d6+4

ANGRIFFE & ZAUBER

11

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

WERKZEUG: Dice Set, Disguise Kit, Lute, Pan Flute,  
Thieves' Tools\*, kaligraphie set  
SPRACHE: Elvish, Orc, Thieves' Cant  
RÜSTUNG: Light Armor  
WAFFE: Hand Crossbow, Longsword, Rapier,  
Shortsword, Simple weapons

WEITERE ÜBUNG & SPRACHEN

1 0 1  
CP SP EP GP PP

1 Rapier  
1 Shortsword  
1 Burglar's Pack  
1 Beschlagene Lederrüstung  
2 Dagger  
1 Thieves' Tools  
100 ball bearing

AUSRÜSTUNG

Ich bin ein hoffnungsloser Romantiker, immer auf der Suche nach dem "besonderen Menschen". Ich ändere meine Stimmung oder meine Meinung so schnell, wie ich die Tonart in einem Lied ändere.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Menschen. Ich mag es, das Lächeln in den Gesichtern der Leute zu sehen, wenn ich auftrete. Das ist alles, was zählt. (Neutral)

IDEALE

Ich würde alles für die anderen Mitglieder meiner alten Truppe tun.

BINDUNGEN

Ich habe eine Schwäche für hübsche Gesichter.

MAKEL

Expertise

Diebessprache

Sneak Attack

Formwechsler.

Wechselbalg-Instinkte.

Sprachen.

Speed

Größe

Attributswert

Feature: Entertainer-Routine

Raffinierte Aktion

Ausgefallene Beinarbeit

Verwegene Dreistigkeit.

Bardic Inspiration

Ritual Casting

Dual Wielder

Uncanny Dodge

MERKMALE & EIGENSCHAFTEN

NAME	Angr.	Schaden/Typ
Kurzbogen	+7	1d6+4
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
<b>ANGRIFFE &amp; ZAUBER</b>		

	CP	SP	EP	GP	PP
1 string					
2 flask of oil					
1 Backpack					
5 Candle					
1 Crowbar					
1 Hammer					
5 Piton					
1 Hooded lantern					
5 Rations					
1 Tinderbox					
1 Waterskin					
1 Hempen rope					
1 Kleines silbere anhänger mit einem bild einer jungen frau					
1 Auftritt Kostüm					
1 Laute					
1 Jonglierkit					
1 kaligraphie set					
2 salben gegen insekten 20ladungen pro					
1 VOLOs monsterhandbuch					
1 endlose wasserschlauch					
1 besonderer dolch von herrn schmidt					
3 Alchemi feuer.					
1 Heiliges wasser					
1 citronella					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
_____					
<b>AUSRÜSTUNG</b>					

Gesamt: 4  
 4  
 BARDIC INSPIRATION

Gesamt: \_\_\_\_\_

Gesamt: \_\_\_\_\_

Gesamt: \_\_\_\_\_

Gesamt: \_\_\_\_\_

Gesamt: \_\_\_\_\_



KEINE	0	0
SPELLCASTING ABILITY	SPELL SAVE DC	SPELL ATTACK BONUS

0	ZAUBERTRICKS
---	--------------

Vicious Mockery

Minor Illusion

SPELL LEVEL SLOTS TOTAL SLOTS EXPENDED

1	2
---	---

Thunderwave

Hideous Laughter

Cure Wounds

Identify

2	0
---	---

3	0
---	---

4	0
---	---

5	0
---	---

6	0
---	---

7	0
---	---

8	0
---	---

9	0
---	---

# MERKMALE & EIGENSCHAFTEN

## Expertise

Auf der 1. Stufe wählst du zwei deiner Fertigkeiten, in denen du geübt bist oder bist oder eine Fertigkeit, in der du geübt bist und Übung im Umgang mit Diebeswerkzeug aus. Dein Übungsbonus wird bei jedem Attributswurf, der diese Gewählten Bereiche verwendet, Verdoppelt. Auf der 6. Stufe kannst du dir zwei weitere geübten Fertigkeiten oder eine geübte Fertigkeit und Übung im Umgang Diebeswerkzeug aussuchen, auf die du den gleichen Vorzug erhältst.

## Diebessprache

Während deiner Ausbildung zum Schurken hast du die Diebessprache erlernt. Dies ist ein Geheimer Mischmasch aus Dialekten, Jargon und Codes, der es dir erlaubt, in einer scheinbar normalen Unterhaltung Botschaften zu verstecken. Nur eine andere Kreatur, die ebenfalls die Diebessprache beherrscht, kann diese Nachrichten verstehen. Es dauert vier mal so lange, eine solche Nachricht zu übermitteln, als wenn man Klartext sprechen würde. Außerdem ist dir ein Satz geheimer Zeichen und Symbole bekannt, mit denen man einfach, kurze Nachrichten übermitteln kann wie etwa ob ein Gebiet sicher ist oder ob es zum Territorium einer Diebesgilde gehört. Auch ob man in den Nähen Beute machen kann, ob die Leute hier leichte Ziele abgeben oder ob es einen Unterschlupf für Diebe auf der Flucht gibt.

## Sneak Attack

Beginning at 1st level, you know how to strike subtly and exploit a foe's distraction. Once per turn, you can deal an extra 3d6 damage to one creature you hit with an attack if you have advantage on the attack roll. The attack must use a finesse or a ranged weapon. You don't need advantage on the attack roll if another enemy of the target is within 5 feet of it, that enemy isn't incapacitated, and you don't have disadvantage on the attack roll. The amount of the extra damage increases as you gain levels in this class, as shown in the Sneak Attack column of the Rogue table.

## Formwechsler.

Ihre Fähigkeit, ihre Form und ihr Aussehen zu ändern, bedeutet, dass sie alle Aspekte ihrer Körperform beeinflussen können, nicht nur die körperliche Form, sondern auch Hautfarbe, Haarlänge und Geschlecht. Sie können ihre Größe und ihr Gewicht ändern, aber nur, wenn sie immer noch mittelgroß sind. Sie können sogar ihr äußeres Erscheinungsbild ändern, um einer anderen Rasse zu ähneln. Trotz all dieser Änderungen bleiben ihre Spielstatistiken gleich. Jede Kreatur, die sie duplizieren, muss eine sein, die sie gesehen haben und mit der sie einigermaßen vertraut sind, und sie muss derselben humanoiden Form entsprechen. (dh keine Schlangen oder Käfer usw.) Der Wechselbalg kann auf unbestimmte Zeit in dieser neuen Form bleiben und wird sich nur dann zurückverwandeln, wenn er sich dafür entscheidet, zu seiner wahren Form zurückzukehren oder zu sterben.

## Wechselbalg-Instinkte.

Wechselbälger verfügen automatisch über eine natürliche Beherrschung von zwei der folgenden Fähigkeiten: Täuschung, Einsicht, Einschüchterung und Überredung.

## Sprachen.

Sie können Common sprechen, lesen und schreiben und zwei weitere auswählen DnD-Sprachen ähnlich vertraut sein.

## Speed

Die Grundgeschwindigkeit eines Wechselbalgs beträgt 30 Fuß.

## Größe

In ihrer natürlichen Form werden Wechselbälger durchschnittlich 5 bis 6 Fuß groß. Sie haben eine schlanke Statur und werden als mittel eingestuft.

## Attributswert

2 Punkte erhöhen den Charismawert eines Wechselbalgs und einen anderen Attributswert ihrer Wahl um 1.

## Feature: Entertainer-Routine

Als Entertainer sind Sie für Ihre Auftritte bekannt und können leicht ein Publikum anziehen. Sie können immer einen Ort finden, an dem Sie auftreten können, normalerweise in einer Taverne, einem Gasthaus oder einem anderen öffentlichen Veranstaltungsort, und Sie können genug Geld verdienen, um einen bescheidenen Lebensstil in der Stadt zu unterstützen, in der Sie auftreten. Darüber hinaus können Sie für Ihre Leistung kostenlose Speisen, Getränke oder Unterkünfte erhalten. Die offensichtliche Wahl für den Entertainer-Hintergrund ist die Erstellung eines Barde Charakter. Sie arbeiten thematisch gut zusammen, aber es kann sich ein wenig überflüssig anfühlen. Es ist, als würde man sagen: „Meine Figur ist ein Musiker, der früher einmal Musiker war.“ Für noch mehr kreative Inspiration finden Sie hier ein paar Ideen zur Charaktererstellung. Man muss nicht immer ein Barde um den Entertainer-Hintergrund zu wählen. Ein Sänger in einem Gasthaus wurde Zeuge einer Invasion und ergriff zur Verteidigung ein Schwert. Nachdem sie in der Menge an einem Hängedraht jongliert hatten, wurden sie von der Rekrutierung angesprochen Schurken. Während er als Unterhaltung für einen Wohnwagen angeheuert wurde, wurde der Entertainer von gefangen genommen Barbaren und lernten schließlich ihre Wege und Bewunderung für ihre Entführer. Die Hintergrundfunktion der Entertainer-Routine ermöglicht es dem Charakter, 3 verschiedene Unterhaltungsspezialitäten zu lernen, wie z. Es tut eigentlich nichts anderes, als ein thematisches Element hinzuzufügen, aber es ist eine coole Idee.

## Raffinierte Aktion

Ab der 2. Stufe erlauben dir dein Schnelles Denken und deine Agilität dich rasch zu bewegen und zu handeln. du kannst in jeder deine Züge eine Bonusaktion verwenden um damit die Spurten-Aktion, die Rückzugsaktion oder die Verstecken-Aktion auszuführen.

## Ausgefallene Beinarbeit

Wenn Sie diesen Archetyp auf der 3. Stufe wählen, lernen Sie, wie Sie einen Angriff landen und dann ohne Vergeltung davonkommen. Wenn du während deines Zuges einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur ausführt, kann diese Kreatur für den Rest deines Zuges keine Gelegenheitsangriffe gegen dich ausführen.

## Verwegene Dreistigkeit.

Ab der 3. Stufe treibt Sie Ihr Selbstvertrauen in den Kampf. Sie können sich selbst einen Bonus auf Ihre Initiativwürfe geben, der Ihrem Charisma-Modifikator entspricht. Sie erhalten außerdem eine zusätzliche Möglichkeit, Ihren Schleichangriff zu nutzen; Du brauchst keinen Vorteil beim Angriffswurf, um deinen Schleichangriff gegen eine Kreatur einzusetzen, wenn du dich in einem Umkreis von 5 Fuß um sie befindest, keine anderen Kreaturen in einem Umkreis von 5 Fuß um dich sind und du keinen Nachteil beim Angriffswurf hast. Alle anderen Regeln für Sneak Attack gelten weiterhin für Sie.

## Bardic Inspiration

You can inspire others through stirring words or music. To do so, you use a bonus action on your turn to choose one creature other than yourself within 60 feet of you who can hear you. That creature gains one Bardic Inspiration die, a d6. Once within the next 10 minutes, the creature can roll the die and add the number rolled to one ability check, attack roll, or saving throw it makes. The creature can wait until after it rolls the d20 before deciding to use the Bardic Inspiration die, but must decide before the DM says whether the roll succeeds or fails. Once the Bardic Inspiration die is rolled, it is lost. A creature can have only one Bardic Inspiration die at a time. You can use this feature a number of times equal to your Charisma modifier (a minimum of once). You regain any expended uses when you finish a long rest. Your Bardic Inspiration die changes when you reach certain levels in this class. The die becomes a d8 at 5th level, a d10 at 10th level, and a d12 at 15th level.

## Ritual Casting

You can cast any bard spell you know as a ritual if that spell has the ritual tag.

## Dual Wielder

+1 to AC if you're wielding a melee weapon in each hand, two-weapon fighting with non-light weapon, draw two weapons.

## Uncanny Dodge

Starting at 5th level, when an attacker that you can see hits you with an attack, you can use your reaction to halve the attack's damage against you.

# ZAUBER

## Vicious Mockery

Verzauberungsmagie cantrip

**Zeitaufwand:** 1 action

**Reichweite:** 60 feet

**Ziel:** A creature you can see and that can hear you within range

**Komponenten:** V

**Wirkungsdauer:** Instantaneous

**Beschreibung:**

You unleash a string of insults laced with subtle enchantments at a creature you can see within range. If the target can hear you (though it need not understand you), it must succeed on a Wisdom saving throw or take 1d4 psychic damage and have disadvantage on the next attack roll it makes before the end of its next turn.

## Minor Illusion

Illusionsmagie cantrip

**Zeitaufwand:** 1 action

**Reichweite:** 30 feet

**Ziel:** See text

**Komponenten:** G M

**Wirkungsdauer:** 1 minute

**Beschreibung:**

You create a sound or an image of an object within range that lasts for the duration. The illusion also ends if you dismiss it as an action or cast this spell again. If you create a sound, its volume can range from a whisper to a scream. It can be your voice, someone else's voice, a lion's roar, a beating of drums, or any other sound you choose. The sound continues unabated throughout the duration, or you can make discrete sounds at different times before the spell ends. If you create an image of an object—such as a chair, muddy footprints, or a small chest—it must be no larger than a 5-foot cube. The image can't create sound, light, smell, or any other sensory effect. Physical interaction with the image reveals it to be an illusion, because things can pass through it. If a creature uses its action to examine the sound or image, the creature can determine that it is an illusion with a successful Intelligence (Investigation) check against your spell save DC. If a creature discerns the illusion for what it is, the illusion becomes faint to the creature.

## Thunderwave

Hervorrufung 1

**Zeitaufwand:** 1 action

**Reichweite:** Self (15-foot cube)

**Ziel:** Self (15-foot cube)

**Komponenten:** V G

**Wirkungsdauer:** Instantaneous

**Beschreibung:**

A wave of thunderous force sweeps out from you. Each creature in a 15-foot cube originating from you must make a Constitution saving throw. On a failed save, a creature takes 2d8 thunder damage and is pushed 10 feet away from you. On a successful save, the creature takes half as much damage and isn't pushed. In addition, unsecured objects that are completely within the area of effect are automatically pushed 10 feet away from you by the spell's effect, and the spell emits a thunderous boom audible out to 300 feet.

**Auf höheren Stufen:** When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 1d8 for each slot level above 1st.

## Hideous Laughter

Verzauberungsmagie 1

**Zeitaufwand:** 1 action

**Reichweite:** 30 feet

**Ziel:** A creature of your choice that you can see within range

**Komponenten:** V G M

**Wirkungsdauer:** KonzentrationUp to 1 minute

**Beschreibung:**

A creature of your choice that you can see within range perceives everything as hilariously funny and falls into fits of laughter if this spell affects it. The target must succeed on a Wisdom saving throw or fall prone, becoming incapacitated and unable to stand up for the duration. A creature with an Intelligence score of 4 or less isn't affected. At the end of each of its turns, and each time it takes damage, the target can make another Wisdom saving throw. The target has advantage on the saving throw if it's triggered by damage. On a success, the spell ends.

## Cure Wounds

Hervorrufung 1

**Zeitaufwand:** 1 action

**Reichweite:** Touch

**Ziel:** A creature you touch

**Komponenten:** V G

**Wirkungsdauer:** Instantaneous

**Beschreibung:**

A creature you touch regains a number of hit points equal to 1d8 + your spellcasting ability modifier. This spell has no effect on undead or constructs.

**Auf höheren Stufen:** When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the Healing increases by 1d8 for each slot level above 1st.

## Identify

Erkenntnismagie 1

**Zeitaufwand:** 1 minute

**Reichweite:** Touch

**Ziel:** One object that you must touch throughout the casting of the spell

**Komponenten:** V G M

**Wirkungsdauer:** Instantaneous

**Beschreibung:**

You choose one object that you must touch throughout the casting of the spell. If it is a magic item or some other magic-imbued object, you learn its properties and how to use them, whether it requires attunement to use, and how many charges it has, if any. You learn whether any spells are affecting the item and what they are. If the item was created by a spell, you learn which spell created it. If you instead touch a creature throughout the casting, you learn what spells, if any, are currently affecting it.