

Moss Cunningham

CHARACTER NAME

Monk 5
CLASS & LEVEL

Human
SPECIES

Acolyte
BACKGROUND

Phinix180
PLAYER NAME

(Milestone)
EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

12

+1

DEXTERITY

14

+2

CONSTITUTION

14

+2

INTELLIGENCE

12

+1

WISDOM

18

+4

CHARISMA

8

-1

- ☐ +4 Strength
- ☐ +5 Dexterity
- ☐ +2 Constitution
- ☐ +1 Intelligence
- ☐ +4 Wisdom
- ☐ -1 Charisma

Saving Throw Modifiers

SAVING THROWS

- ☒ +5 Acrobatics DEX
- ☐ +4 Animal Handling WIS
- ☐ +1 Arcana INT
- ☒ +4 Athletics STR
- ☒ +2 Deception CHA
- ☐ +1 History INT
- ☒ +7 Insight WIS
- ☐ -1 Intimidation CHA
- ☒ +4 Investigation INT
- ☒ +7 Medicine WIS
- ☐ +1 Nature INT
- ☒ +7 Perception WIS
- ☐ -1 Performance CHA
- ☒ +2 Persuasion CHA
- ☒ +4 Religion INT
- ☐ +2 Sleight of Hand DEX
- ☐ +2 Stealth DEX
- ☒ +7 Survival WIS
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

SKILLS

+2

INITIATIVE

ARMOR

16

CLASS

DEFENSES

HEROIC INSPIRATION

+3

PROFICIENCY BONUS

ABILITY SAVE DC

40 ft. (Walking)

SPEED

Max HP

Current HP

Temp HP

38

--

HIT POINTS

Total

5d8

HIT DICE

SUCCESSSES

FAILURES

DEATH SAVES

=== WEAPONS ===

Crossbow, Hand, Scimitar, Shortsword, Simple Weapons

=== TOOLS ===

Calligrapher's Supplies, Cartographer's Tools, Herbalism Kit

=== LANGUAGES ===

Common, Common Sign Language, Dwarvish

PROFICIENCIES & TRAINING

=== ACTIONS ===

Standard Actions

Attack, Magic, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, Utilize, Opportunity Attack, Grapple, Shove, Improve, Two-Weapon Fighting, Interact with an Object, Study, Influence

=== BONUS ACTIONS ===

Flurry of Blows

You can expend 1 Focus Point to make two Unarmed Strikes as a Bonus Action.

Patient Defense

You can take the Disengage action as a Bonus action.

Focused Patient Defense. You can expend 1 Focus Point to take both the Disengage and Dodge actions as a Bonus Action.

Step of the Wind

You can take the Dash action as a Bonus Action.

Focused Step of the Wind. You can expend 1 Focus Point to take both the Disengage and Dash actions as a Bonus Action, and your jump distance is doubled for the turn.

Unarmed Strike

You can make an Unarmed Strike as a Bonus Action, while unarmed or wielding only Monk weapons, provided you aren't wearing armor or

ACTIONS

17

PASSIVE PERCEPTION

17

PASSIVE INSIGHT

14

PASSIVE INVESTIGATION

SENSES

NAME

HIT

DAMAGE/TYPE

NOTES

Unarmed Strike

+5

1d8+2 Bludgeoning

Unarmed Strike

+5

1d8+2 Bludgeoning

Flurry of Blows

+5

1d8+2 Bludgeoning

WEAPON ATTACKS & CANTRIPS



Moss Cunningham

CHARACTER NAME

Male	34	Medium	7	188
GENDER	AGE	SIZE	HEIGHT	WEIGHT
Neutral		Brown	Brown	Black
ALIGNMENT	FAITH	SKIN	EYES	HAIR

CHARACTER APPEARANCE

=== Allies ===

Sister Amari, ehemalige Mentorin
Captain Duren Kael, Söldnerführer

Lira, Heilerin, emotionale Verbindung

=== Organizations ===

Brüder des Atems

ALLIES & ORGANIZATIONS

Ruhig, bedacht, spricht mit
Gewicht

PERSONALITY TRAITS

Gnade und Ausgleich

IDEALS

Treue zum Kloster, Suche nach Heilung
der alten Seuche.

BONDS

Verwechselt oft Gnade mit
Grausamkeit – Leid scheint ihm der
einzige Weg zur Läuterung.

FLAWS

Frühe Jahre

Moss Cunningham war schon als Kind anders. Geboren in einem kleinen Dorf am Rand der Steppe, überragte er schon mit fünfzehn fast alle Männer seines Stammes. Seine Mutter, eine Heilerin, glaubte, dass seine Größe ein Geschenk der Götter sei – ein Gefäß für Stärke, aber auch Verantwortung.

Sein Vater sah nur Gefahr: „Große Schatten werfen großes Unheil“, sagte er einst.

Als eine Krankheit über das Dorf kam und Moss' Mutter unter den Opfern war, suchte der junge Mann Zuflucht in einem abgelegenen Kloster der „Brüder des Atems“ – einem Orden, der Heilung und Gewalt als zwei Gesichter derselben Wahrheit sah.

Der Weg der Gnade

In den Mauern des Klosters lernte Moss, seine Kraft zu zügeln. Die Mönche des Ordens lehrten, dass wahre Gnade nicht Sanftmut, sondern Balance sei – die Fähigkeit, mit derselben Hand zu heilen und zu strafen.

Dort entdeckte Moss seine Gabe: Mit bloßer Berührung konnte er Schmerzen lindern ... oder verursachen.

Seine Lehrer nannten ihn einen „Krieger der Gnade“, doch er selbst nannte es Buße. Jede Wunde, die er heilte, erinnerte ihn an seine Mutter – und jedes Leben, das er nahm, an die dunkle Seite der Gnade.

Die Pilgerreise

Mit 28 verließ Moss das Kloster, um die Welt zu verstehen – oder um sich selbst zu bestrafen, das weiß er nicht mehr genau.

CHARACTER BACKSTORY

ADDITIONAL NOTES

