

PATHFINDER


CHARAKTERBOGEN

CHARAKTERNAME _____ STUFE _____ HELDENPUNKTE _____

Spielname _____

Notizen _____

EP 


 Erlange 1 zu Beginn jeder Spielsitzung und wenn durch SL verliehen.
 Wende 1 auf, um einen Wurf zu wiederholen.
 Wende alle auf, um den Tod zu vermeiden.

ABSTAMMUNG _____

Herkunft und Kategorien _____ Größe _____

HINTERGRUND _____

Notizen _____

KLASSE _____


Notizen _____

ATTRIBUTE

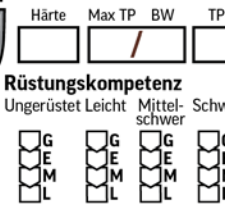
Stärke Gewandtheit Konstitution Intelligenz Weisheit Charisma

Teilweise Steigerung Teilweise Steigerung Teilweise Steigerung Teilweise Steigerung Teilweise Steigerung Teilweise Steigerung

VERTEIDIGUNGEN

Rüstungsklasse Schild 

Härte Max TP BW TP

Rüstungskompetenz 

Ungerüstet Leicht Mittelschwer Schwer

10+ Basis GE* KG Ggstand

*Nutze Rüstungs-Max-GE, falls niedriger

Reflex Willen Zähigkeit

GE KG Ggstand WE KG Ggstand KO KG Ggstand

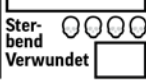
Notizen _____

TREFFERPUNKTE


Maximum Aktuelle TP Temporäre TP


Resistenzen und Immunitäten _____


Zustände _____


Sterbend Verwundet 


FERTIGKEITEN


Akrobatik  GE KG Ggst Rüstung


Arkane Künste  IN KG Ggst


Athletik  ST KG Ggst Rüstung


Darbietung  CH KG Ggst


Diebeskunst  GE KG Ggst Rüstung


Diplomatie  CH KG Ggst


Einschüchtern  CH KG Ggst


Gesellschaftskunde  IN KG Ggst


Handwerkskunst  IN KG Ggst


Heilkunde  WE KG Ggst


Heimlichkeit  GE KG Ggst Rüstung


Kenntnis  IN KG Ggst


Kenntnis  IN KG Ggst

Naturkunde  WE KG Ggst

Okkultismus  IN KG Ggst

Religionskunde  WE KG Ggst


Täuschung  CH KG Ggst

Überlebenskunde  WE KG Ggst


Notizen _____

SPRACHEN

WAHRNEHMUNG - BEWEGUNGSRATE


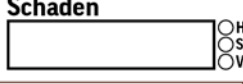
 WE KG Ggst

Sinne und Notizen _____


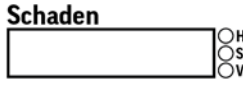
Besondere Bewegung  Meter

ANGRIFFE


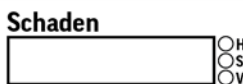
Nahkampfangriffe

Waffe  Schaden 

Kategorien und Notizen _____


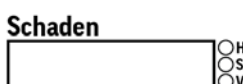
Waffe  Schaden 

Kategorien und Notizen _____


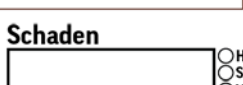
Waffe  Schaden 

Kategorien und Notizen _____

Fernkampfangriffe

Waffe  Schaden 

Kategorien und Notizen _____

Waffe  Schaden 

Kategorien und Notizen _____

Kompetenz im Umgang mit Waffen

Waffenlos Einfach Krieg Spezial Sonstiges



Kritische Spezialisierungen _____

KLASSEN-SG 

10+ Basis Attr. KG Ggst

ÜBERSICHT

Kompetenz

Ungeübt +0
 Geübt 2 + Stufe
 Experte 4 + Stufe
 Meister 6 + Stufe
 Legende 8 + Stufe

Aktionssymbole

- ◆ Einzelne Aktion
- ◆◆ Aktivität aus zwei Aktionen
- ◆◆◆ Aktivität aus drei Aktionen
- ◇ Freie Aktion
- ↻ Reaktion

Stufe 1	Abstammungs- und Herkunftsfähigkeiten	Klassentalente und -merkmale
	Abstammungstalent	
	Hintergrundfertigkeitstalent	
2	Fertigkeitstalent	Klassentalent
3	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
4	Fertigkeitstalent	Klassentalent
5	Abstammungstalent Attributsverbesserungen	Klassenmerkmal
6	Fertigkeitstalent	Klassentalent
7	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
8	Fertigkeitstalent	Klassentalent
9	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
10	Fertigkeitstalent Attributsverbesserungen	Klassentalent
11	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
12	Fertigkeitstalent	Klassentalent
13	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
14	Fertigkeitstalent	Klassentalent
15	Allgemeines Talent Attributsverbesserungen	Klassenmerkmal
16	Fertigkeitstalent	Klassentalent
17	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
18	Fertigkeitstalent	Klassentalent
19	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
20	Fertigkeitstalent Attributsverbesserungen	Klassentalent

Gehaltene Gegenstände	Last
-----------------------	------

Verbrauchsgegenstände	Last
-----------------------	------

Getragene Gegenstände	Resonanz	Last
-----------------------	----------	------


LAST



Leichte Ggst 10 Leichte Last = 1 Last
 Belastet ST + 5
 Maximallast ST +10
 Maximale Resonanzgegenstände 10

REICHTUM

KM SM GM PM



Edelstein und Kunstwerke	Preis	Last
--------------------------	-------	------

CHARAKTERSKIZZE

--

HERKUNFT UND AUSSEHEN

Volksgruppe	Herkunftsland	Geburtsort	Alter	Geschlecht & Pronomen	Größe	Gewicht
-------------	---------------	------------	-------	-----------------------	-------	---------

Aussehen

PERSÖNLICHKEIT

Einstellung	Gottheit oder Philosophie
-------------	---------------------------

Gebote	Anathemata
--------	------------

Mag...

Mag nicht...

Lebensmotto/Schlagworte

KAMPAGNENNOTIZEN

Notizen

Verbündete

Feinde

Organisationen

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

Name	Aktionen	Kategorien	Seite #
Effekte			

Name	Aktionen	Kategorien	Seite #
Effekte			

Name	Aktionen	Kategorien	Seite #
Effekte			

Name	Aktionen	Kategorien	Seite #
Effekte			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Name	 	Kategorien	Seite #
Auslöser			
Effekte			

Name	 	Kategorien	Seite #
Auslöser			
Effekte			

Name	 	Kategorien	Seite #
Auslöser			
Effekte			

Name	 	Kategorien	Seite #
Auslöser			
Effekte			

