

# PATHFINDER

## CHARAKTERBOGEN

CHARAKTERNAME \_\_\_\_\_ STUFE \_\_\_\_\_ HELDENPUNKTE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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**  Teilweise Steigerung  
 **Gewandtheit**  Teilweise Steigerung  
 **Konstitution**  Teilweise Steigerung  
 **Intelligenz**  Teilweise Steigerung  
 **Weisheit**  Teilweise Steigerung  
 **Charisma**  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



Sterbend  Verwundet

Resistenzen und Immunitäten


Zustände

FERTIGKEITEN \_\_\_\_\_


Akrobatik	<input type="text"/>	GE KG Ggst Rüstung	Notizen <input type="text"/>
Arkane Künste	<input type="text"/>	IN KG Ggst	
Athletik	<input type="text"/>	ST KG Ggst Rüstung	
Darbietung	<input type="text"/>	CH KG Ggst	
Diebeskunst	<input type="text"/>	GE KG Ggst Rüstung	
Diplomatie	<input type="text"/>	CH KG Ggst	
Einschüchtern	<input type="text"/>	CH KG Ggst	
Gesellschaftskunde	<input type="text"/>	IN KG Ggst	
Handwerkskunst	<input type="text"/>	IN KG Ggst	
Heilkunde	<input type="text"/>	WE KG Ggst	
Heimlichkeit	<input type="text"/>	GE KG Ggst Rüstung	
Kenntnis	<input type="text"/>	IN KG Ggst	
Kenntnis	<input type="text"/>	IN KG Ggst	
Naturkunde	<input type="text"/>	WE KG Ggst	
Okkultismus	<input type="text"/>	IN KG Ggst	
Religionskunde	<input type="text"/>	WE KG Ggst	
Täuschung	<input type="text"/>	CH KG Ggst	
Überlebenskunde	<input type="text"/>	WE KG Ggst	

SPRACHEN \_\_\_\_\_

WAHRNEHMUNG - BEWEGUNGSRATE \_\_\_\_\_

 WE KG Ggst


Sinne und Notizen

 Meter


Besondere Bewegung

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    Attributverbesserungen	Klassenmerkmal
6	Fertigkeitstalent	Klassentalent
7	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
8	Fertigkeitstalent	Klassentalent
9	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
10	Fertigkeitstalent    Attributverbesserungen	Klassentalent
11	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
12	Fertigkeitstalent	Klassentalent
13	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
14	Fertigkeitstalent	Klassentalent
15	Allgemeines Talent    Attributverbesserungen	Klassenmerkmal
16	Fertigkeitstalent	Klassentalent
17	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
18	Fertigkeitstalent	Klassentalent
19	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
20	Fertigkeitstalent    Attributverbesserungen	Klassentalent

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

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

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

**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			

