Pathfinder Roleplaying Game

CHARAKTERNAME | GESINNUNG | SPIELER

KLASSE(N) UND STUFE | VOLK | HEIMAT

KAMPAGNE | GOTTHEIT | GRÖSSENKATEGORIE | GESCHLECHT | ALTER | GRÖSSE | GEWICHT | HAARFARBE | AUGENFARBE

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST Stärke				
GE Geschicklichkeit				
KO Konstitution				
IN Intelligenz				
WE Weisheit				
CH Charisma				

TP Trefferpunkte — GESAMT | SCHADENS-REDUZIERUNG

WUNDEN / MOMENTANE TP

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

INITIATIVE Modifikator: GESAMT = GE-MOD. + SONST. MOD.

BEWEGUNGS-RATE LAND: GRUNDBEWEGUNGSRATE (METER FELDER) | MIT RÜSTUNG (METER FELDER) | TEMP. MODIFIKATOR

FLIEGEND (METER FELDER) | MANÖVRIER-FÄHIGKEIT | SCHWIMMEND (METER FELDER) | KLETTERND (METER FELDER) | GRABEND (METER FELDER)

Dieser überarbeitete „Pathfinder"-Charakterbogen kann auf www.merinid.de heruntergeladen werden.

RK Rüstungsklasse = 10 + RÜSTUNGS-BONUS + SCHILD-BONUS + GE-MOD. + GRÖSSEN-MOD. + NATÜRL. RÜSTUNG + ABLENKUNGS-BONUS + SONST. MOD.

Berührung Rüstungsklasse

Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse

MODIFIKATOREN

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	=	GRUND-BONUS	+	ATTRIBUTS-MOD.	+	MAGIE-MOD.	+	SONSTIGE MOD.	+	TEMP. MOD.
REFLEX (Geschicklichkeit)		=		+		+		+		+	
WILLEN (Weisheit)		=		+		+		+		+	
ZÄHIGKEIT (Konstitution)		=		+		+		+		+	

MODIFIKATOREN

	GESAMT	=	GRUND-ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD.	+	GRÖSSEN-MOD.	+	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF Modifikator		=		+		+		+	
FERNKAMPF Modifikator	GESAMT	=		+	GE-MOD.	+	GRÖSSEN-MOD.	+	SONSTIGE MODIFIKATOREN

ZAUBER-RESISTENZ

KMB (Kampfmanöverbonus): GESAMT = GRUND-ANGRIFFS-BONUS + ST-MOD. + GRÖSSEN-MOD.

MODIFIKATOREN

KMV (Kampfmanöververteidigung): GESAMT = GRUND-ANGRIFFS-BONUS + ST-MOD. + GRÖSSEN-MOD. + GE-MOD. + 10

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	GESAMT BONUS		ATTR.-MOD.		RÄNGE		SONST MOD.
☐ AKROBATIK		= GE		+		+	
☐ AUFTRETEN		= CH		+		+	
☐ AUFTRETEN		= CH		+		+	
☐ BERUF *		= WE		+		+	
☐ BERUF *		= WE		+		+	
☐ BLUFFEN		= CH		+		+	
☐ DIPLOMATIE		= CH		+		+	
☐ EINSCHÜCHTERN		= CH		+		+	
☐ ENTFESSELUNGSKUNST		= GE		+		+	
☐ FINGERFERTIGKEIT *		= GE		+		+	
☐ FLIEGEN		= GE		+		+	
☐ HANDWERK		= IN		+		+	
☐ HANDWERK		= IN		+		+	
☐ HANDWERK		= IN		+		+	
☐ HEILKUNDE		= WE		+		+	
☐ HEIMLICHKEIT		= GE		+		+	
☐ KLETTERN		= ST		+		+	
☐ MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN *		= CH		+		+	
☐ MECHANISMUS AUSSCHALTEN *		= GE		+		+	
☐ MIT TIEREN UMGEHEN *		= CH		+		+	
☐ MOTIV ERKENNEN		= WE		+		+	
☐ REITEN		= GE		+		+	
☐ SCHÄTZEN		= IN		+		+	
☐ SCHWIMMEN		= ST		+		+	
☐ SPRACHENKUNDE *		= IN		+		+	
☐ ÜBERLEBENSKUNST		= WE		+		+	
☐ VERKLEIDEN		= CH		+		+	
☐ WAHRNEHMUNG		= WE		+		+	
☐ WISSEN (ADEL U. KÖNIGSHÄUSER) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (ARKANES) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (BAUKUNST) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (DIE EBENEN) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (GEOGRAPHIE) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (GESCHICHTE) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (GEWÖLBEKUNDE) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (LOKALES) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (NATUR) *		= IN		+		+	
☐ WISSEN (RELIGION) *		= IN		+		+	
☐ ZAUBERKUNDE		= IN		+		+	
☐		=		+		+	
☐		=		+		+	
☐		=		+		+	
☐		=		+		+	
☐		=		+		+	

☑ KLASSENFERTIGKEITEN — * NUR GEÜBT (D.H. MINDESTENS 1 RANG)

BEI ALLEN AUF **ST** UND **GE** BASIERENDEN WÜRFEN WIRD DER RÜSTUNGSMALUS MIT EINBERECHNET

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

ANFÄNGL. SPRACHEN = GEMEINSPRACHE + SPRACHEN DURCH DAS VOLK + EINE SPRACHE PRO PUNKT IN-BONUS

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	BONUS	ART	RÜSTUNGS-MALUS	CHANCE FÜR ARKANE ZAUBERPATZER	GEWICHT	EIGENSCHAFTEN
GESAMT						

ZAUBER

BEKANNTE ZAUBER	RW GEGEN ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	BONUS-ZAUBER
		0		
		1.		
		2.		
		3.		
		4.		
		5.		
		6.		
		7.		
		8.		
		9.		

SITUATIONS-MODIFIKATOREN

DOMÄNEN / BLUTLINIEN / SPEZIALISIERTE SCHULEN

0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

1. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

2. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

3. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

4. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

5. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

6. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

7. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

8. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

9. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	GEWICHT
GESAMTGEWICHT	

LEICHTE LAST		MITTLERE LAST		SCHWERE LAST	
ÜBER KOPF STEMMEN		VOM BODEN AUFHEBEN		SCHIEBEN ODER ZIEHEN	

GELD

KM
(KUPFERMÜNZEN)

SM
(SILBERMÜNZEN)

GM
(GOLDMÜNZEN)

PM
(PLATINMÜNZEN)

EDELSTEINE

TALENTE

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Z.B. VOLKS- ODER KLASSENMERKMALE

ERFAHRUNGSPUNKTE

NÄCHSTE STUFE

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

BEHÄLTNIS

BEHÄLTNIS

BEHÄLTNIS

BEHÄLTNIS

GESICHT

KOPF

SCHULTER

HALS

RÜCKEN

RECHTER ARM

LINKER ARM

RECHTES HANDGELENK

LINKES HANDGELENK

RECHTE FINGER

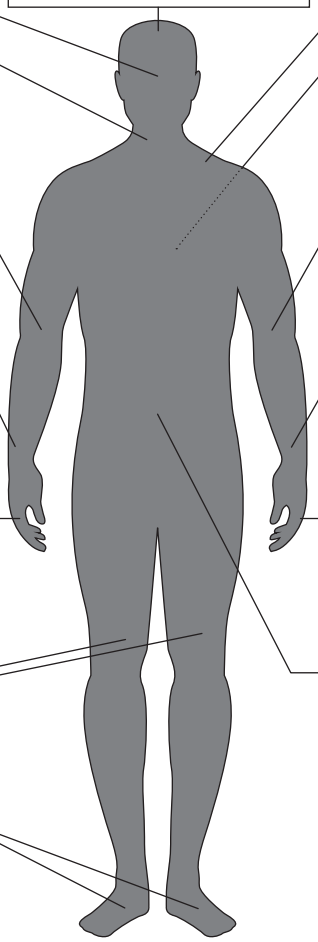
LINKE FINGER

BEINE

TAILLE

FÜSSE

SONSTIGES



CHARAKTERPORTRAIT / WAPPEN

CHARAKTERBESCHREIBUNG

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

BEHÄLTNIS

BEHÄLTNIS

BEHÄLTNIS

BEHÄLTNIS

GESICHT

KOPF

SCHULTER

HALS

RÜCKEN

RECHTER ARM

LINKER ARM

RECHTES HANDGELENK

LINKES HANDGELENK

RECHTE FINGER

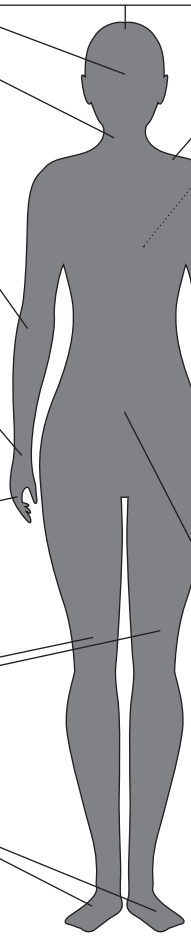
LINKE FINGER

BEINE

TAILLE

FÜSSE

SONSTIGES



CHARAKTERPORTRAIT / WAPPEN

CHARAKTERBESCHREIBUNG