PATHFINDER ROLEPLAYING GAME™

NSC

CHARAKTERNAME | SPITZNAME / ALIAS | GESINNUNG

KLASSE(N) UND STUFE | VOLK | HEIMAT

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

Dieser überarbeitete NSC-„Pathfinder"-Charakterbogen (v. Jan18) kann auf www.merinid.de heruntergeladen werden.

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

TP Trefferpunkte — GESAMT: ____ MOMENTANE TP: ____

BEWEGUNGS-RATE LAND: ____ METER / FELDER

INITIATIVE Modifikator: ____ (GESAMT) = ____ (GE-MOD.) + ____ (SONST. MOD.)

KMB (Kampfmanöverbonus): ____

KMV (Kampfmanöververteidigung): ____

RK Rüstungsklasse: ____ GESAMT

NAHKAMPF Modifikator: ____ GESAMT

FERNKAMPF Modifikator: ____ GESAMT

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT		GRUND-BONUS		ALLE MOD.
REFLEX (Geschicklichkeit)		=		+	
WILLEN (Weisheit)		=		+	
ZÄHIGKEIT (Konstitution)		=		+	

PERSÖNLICHKEIT

TALENTE

BESONDERE FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

WEITERE ANMERKUNGEN

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	GESAMT BONUS		ATTR.-MOD.		RÄNGE		SONST MOD.
☐ AKROBATIK	____	= GE	____	+	____	+	____
☐ AUFTRETEN____	____	= CH	____	+	____	+	____
☐ BERUF * ____	____	= WE	____	+	____	+	____
☐ BLUFFEN	____	= CH	____	+	____	+	____
☐ DIPLOMATIE	____	= CH	____	+	____	+	____
☐ EINSCHÜCHTERN	____	= CH	____	+	____	+	____
☐ ENTFESSELUNGSKUNST	____	= GE	____	+	____	+	____
☐ FINGERFERTIGKEIT *	____	= GE	____	+	____	+	____
☐ FLIEGEN	____	= GE	____	+	____	+	____
☐ 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

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER

ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

ERWÄHNENSWERTE AUSRÜSTUNG

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

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

GELD

PM / GM / SM / KM	EDELSTEINE

ERFAHRUNGSPUNKTE

	NÄCHSTE STUFE