



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.merind.de heruntergeladen werden.

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.
ST Stärke	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GE Geschicklichkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KO Konstitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IN Intelligenz	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WE Weisheit	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CH Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TP Trefferpunkte GESAMT MOMENTANE TP

BEWEGUNGS-RATE LAND METER FELDER

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

KMB (Kampfmanöverbonus)

KMV (Kampfmanöververteidigung)

RK Rüstungsklasse

GESAMT

NAHKAMPF Modifikator

GESAMT

FERNKAMPF Modifikator

GESAMT

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

KLASSENFERTIGKEITEN * NUR GEÜBT (D.H. MINDESTENS 1 RANG) BEI ALLEN AUF ST UND GE BASIERENDEN WÜRFEN WIRD DER RÜSTUNGSMALUS MIT EINGERECHNET

RETTUNGSWÜRFE GESAMT GRUND-BONUS ALLE MOD. PERSÖNLICHKEIT

REFLEX (Geschicklichkeit) = + _____

WILLEN (Weisheit) = + _____

ZÄHIGKEIT (Konstitution) = + _____

TALENTE _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

SPRACHEN _____

WEITERE ANMERKUNGEN _____

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

ERWÄHNENSWERTE AUSTRÜSTUNG	

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

GELD	
PM / GM / SM / KM	EDELSTEINE

ERFAHRUNGSPUNKTE	NÄCHSTE STUFE