


# PATHFINDER

## CHARAKTERBOGEN

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

\_\_\_\_\_

EP 

  
 Erlänge 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

### 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


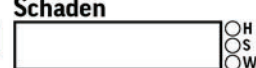
 WE KG Ggst  Meter

Sinne und Notizen \_\_\_\_\_


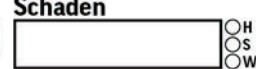
Besondere Bewegung \_\_\_\_\_

### ANGRIFFE


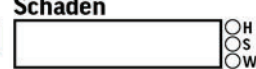
#### Nahkampfangriffe

Waffe  ST KG Ggst Schaden 

Kategorien und Notizen \_\_\_\_\_

Waffe  ST KG Ggst Schaden 

Kategorien und Notizen \_\_\_\_\_

Waffe  ST KG Ggst Schaden 

Kategorien und Notizen \_\_\_\_\_

#### Fernkampfangriffe

Waffe  GE KG Ggst Schaden 

Kategorien und Notizen \_\_\_\_\_

Waffe  GE KG Ggst 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**  


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

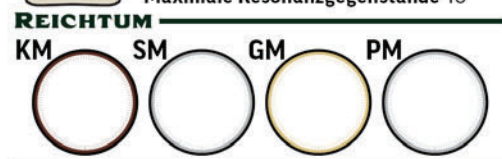
Gehaltene Gegenstände	Last
-----------------------	------

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

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

**LAST**

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



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			

**MAGISCHE TRADITION**



Okkult  
Göttlich

Bereitet Zauber vor  
 Wirkt Zauber spontan

**ZAUBERPLÄTZE**

Zauber am Tag

10 book icons representing magic slots

Zaubergrad

10 boxes representing magic levels 1-10

Verfügbare Zauber

10 empty boxes for available magic

**ZAUBERSPIELWERTE**

Zauberangriff

Zauber-SG



Attack roll box with GEML and +

Attack roll box with GEML, 10+, and +

**ZAUBER**

Name                                    Aktionen    Grad    Vorb.

--	--	--	--	--

Name                                    Aktionen    Grad    Vorb.

--	--	--	--	--

**ZAUBERTRICKS**

Zaubertricks pro Tag

Book icon for magic tricks

Zaubertrickgrad

Box for magic trick level

Halbe Stufe, aufgerundet

Name                                    Aktionen    Vorb.

--	--	--

**FOKUSZAUBER**

Fokuspunkte

3 circles representing focus points

Fokuszaubergrad

Box for focus magic level

Halbe Stufe, aufgerundet

Fokusvorrat Entspricht der Anzahl deiner Fokuszauber (max. 3)

Fokus erneuern Wende 10 Minuten auf, um 1 Fokuspunkt zurückzuerlangen.

Name                                    Aktionen

--	--

**IMMANENTE ZAUBER**

Name                                    Aktionen    Häufigk.

--	--	--

**RITUALE**

Name                                    Grad    Kosten

--	--	--

Name                                    Grad    Kosten

--	--	--