

PATHFINDER

Gekkota Sauropodos Charaktername			Halb-Ork Volk		Barbar Primäre Klasse		2	
Niebelheim Heimat			Gottheit		Mittelgroß Größenkategorie		-	
Philipp Albers Spieler			Silberfels Kampagne		C/N Gesinnung		M 21 Geschl. Alter	
			215 Größen		180 Gewicht		Schwarz Blau Haar Augenfarbe	
							- Dritte Klasse	
							Stufe Extra Magie Stufen	
							Stufe Presige	

Attribute	Werte	Mod	Temp	Temp	Mod
ST Stärke	14	2			
GE Geschick.	14	2			
KO Konstitution	18	4			
IN Intelligenz	9	-1			
WE Weisheit	8	-1			
CH Charisma	13	1			
TP Tiefpunkte Gesamt 22 SR					
Wunden Trefferwürfel 1:w12					
Nicht tödlicher Schaden Tod bei: -18					
INITIATIVE Modifikatoren Gesamt 2 GE/Bonus 2/0 Sonst.					
RK Rüstungsklasse	12	10	+2	+0	+2
Reflexbewegung Gesamt Rüstung Schild GEMod Größe Nar.Rat. W.ang. Sonstige Temp					
Berührung Rüstungsklasse	12	Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse			14
Modifikatoren					

Bewegungsrate			Land			12 8		
Meter	Felder	Temp	Meter	Felder	Temp	Meter	Felder	Temp
Grundbewegung						Mit M/S/Rüstung		
TW								
Meter Felder			Meter Felder			Meter Felder		
Fliegend			Manövrierfähigkeit			Schwimmend		
Klettern			Graben					
Version 6.400 Gedruckt am: 29.04.19								

Fertigkeiten

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
<input checked="" type="checkbox"/> Akrobatik #	7	GE	2	2	3	
<input type="checkbox"/> Auftreten	1	CH	1		0	
<input type="checkbox"/> Auftreten	1	CH	1		0	
<input type="checkbox"/> Beruf *	-	WE	-1		0	
<input type="checkbox"/> Beruf *	-	WE	-1		0	
<input type="checkbox"/> Bluffen	1	CH	1		0	
<input type="checkbox"/> Diplomatie	2	CH	1	1	0	
<input checked="" type="checkbox"/> Einschüchtern	7	CH	1	1	5	
<input type="checkbox"/> Entfesselungskunst #	2	GE	2		0	
<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit **	-	GE	2		0	
<input type="checkbox"/> Fliegen #	2	GE	2		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Handwerk Waffen	3	IN	-1	1	3	
<input checked="" type="checkbox"/> Handwerk	-1	IN	-1		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Handwerk	-1	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Heilkunde	-1	WE	-1		0	
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit #	2	GE	2		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Klettern #	6	ST	2	1	3	
<input type="checkbox"/> Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH	1		0	
<input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten **	-	GE	2		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen *	-	CH	1		0	
<input type="checkbox"/> Motiv erkennen	-1	WE	-1		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Reiten #	2	GE	2		0	
<input type="checkbox"/> Schätzen	-1	IN	-1		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Schwimmen #	2	ST	2		0	
<input type="checkbox"/> Sprachenkunde *	-	IN	-1		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Überlebenskunst	-1	WE	-1		0	
<input type="checkbox"/> Verkleiden	1	CH	1		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Wahrnehmung	3	WE	-1	1	3	
<input type="checkbox"/> Wissen Adel *	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> W. Arkanes*	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> W. Baukunst*	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Wissen Die Ebenen *	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Wissen Geographie *	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Wissen Geschichte *	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Wissen Gewölbkunde *	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Wissen Lokales *	-	IN	-1		0	
<input checked="" type="checkbox"/> Wissen Natur *	3	IN	-1	1	3	
<input type="checkbox"/> Wissen Religion *	-	IN	-1		0	
<input type="checkbox"/> Zauberkunde *	-	IN	-1		1	
					ST	0
					ST	0

Rettungswürfel	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	2	0	2				
WILLEN (Weisheit)	3	0	-1		2	2	
ZAHIGKEIT (Konstitution)	9	3	4		2		

GRUND-ANGRIFFSBONUS			2			Zauber Resistenz		
KMB	4	2	2	0		Modifikatoren		
KMV	16	2	2	0	2			10

WAFFEN		Mehrere Waffen	ok	Art+Typ
Trefferwurf	Schaden	Notizen	Munition	Kritisch Speziell
<small>Gr. 3 1st 2H 2H 1st 2H 1st 2H 1st 2H 1st 2H 1st 2H</small>	<small>Mag. Sonst. bei Wurf ST Mag. Sonst.</small>	usw.	Seite	Reichweite
Zweihänder		Einzelwaffe		H KZ
+4	2W6+3			19-20/x2
2	3	G148		-
Stachelhandschuh		Einzelwaffe		S EL
+4	1W4+2			x2
2	2	G148		-
		Einzelwaffe		
		Einzelwaffe		
		Einzelwaffe		
		Einzelwaffe		

Anzeige: Nur geübte Waffen
Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN	HELDENPUNKTE

SITUATIONSMODIFIKATOREN	Extra Punkte Aufstieg: 2
	Fertigkeitspunkte: 8
	Noch zu vergeben: 0
SPRACHEN	
orkisch	

