Pathfinder Rollenspiel

Charaktername | Gesinnung | Spieler

Klasse und Stufe | Volk | Kampagne | Heimat

Gottheit | Grössenkategorie | Geschlecht | Alter | Klasse | Gewicht | Haarfarbe | Augenfarbe

Attribut	Attributs-Wert	Attributs-Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke				
GE Geschicklickkeit				
KO Konstitution				
IN Intelligenz				
WE Weisheit				
CH Charisma				

TP Trefferpunkte — Gesamt: ____ SR: ____

Wunden / momentane TP

Nichttödlicher Schaden

Initiative Modifikator: 0 = Ge-Mod. + Sonstige Mod. (Gesamt)

RK Rüstungsklasse: ____ = 10 + 0 (Rüstungs-Bonus) + Schild-Bonus + Ge-Mod. + Grössen-Mod. + Natürl. Rüstung + Ablenkungs-Bonus + Sonstige Mod. (Gesamt)

Berührung Rüstungsklasse: ____ **Auf dem falschen Fuss** Rüstungsklasse: ____ Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-Bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonstige Mod.	Temp-Mod.
Reflex (Geschicklickkeit)	0 =		+	+	+	+
Willen (Weisheit)	0 =		+	+	+	+
Zähigkeit (Konstitution)	0 =		+	+	+	+

Modifikatoren

Grund-Angriffsbonus ____ **Zauber-Resistenz** ____

KMB 0 = Grund-Angriffs-Bonus + St-Mod. + Grössen-Mod. (Gesamt) — Modifikatoren

KMV 10 = Grund-Angriffs-Bonus + St-Mod. + Grössen-Mod. + Ge-Mod. + 10 (Gesamt)

Waffe

Angriffsbonus	Kritischer Treffer

Art	Reichweite	Munition	Schaden

Waffe

Angriffsbonus	Kritischer Treffer

Art	Reichweite	Munition	Schaden

Waffe

Angriffsbonus	Kritischer Treffer

Art	Reichweite	Munition	Schaden

Waffe

Angriffsbonus	Kritischer Treffer

Art	Reichweite	Munition	Schaden

Waffe

Angriffsbonus	Kritischer Treffer

Art	Reichweite	Munition	Schaden

Bewegungs-Rate Land: ____ Meter Felder Grundbewegungsrate — ____ Meter Felder mit Rüstung — Temp. Modifikator

Fliegend ____ Manövrierfähigkeit ____ Schwimmend ____ Kletternd ____ Gradend ____

Fertigkeiten

Fertigkeit	Gesamt Bonus		Attr.-Mod.	Ränge	Sonst. Mod.
☐ Akrobatik	0	= Ge		+	+
☐ Auftreten	0	= Ch		+	+
☐ Auftreten	0	= Ch		+	+
☐ Beruf *	0	= We		+	+
☐ Beruf *	0	= We		+	+
☐ Bluffen	0	= Ch		+	+
☐ Dilomatie	0	= Ch		+	+
☐ Einschüchtern	0	= Ch		+	+
☐ Entflesselungskunst	0	=Ch		+	+
☐ Fingerfertigkeit *	0	= Ge		+	+
☐ Fliegen	0	= Ge		+	+
☐ Handwerk	0	= In		+	+
☐ Handwerk	0	= In		+	+
☐ Handwerk	0	= In		+	+
☐ Heilkunde	0	= We		+	+
☐ Heimlichkeit	0	= Ge		+	+
☐ Klettern	0	= St		+	+
☐ Magischen Gegenstand Benutzen *	0	= Ch		+	+
☐ Mechanismus Ausschalten *	0	= Ge		+	+
☐ Mit Tieren umgehen *	0	= Ch		+	+
☐ Motiv erkennen	0	= We		+	+
☐ Reiten	0	=Ge		+	+
☐ Schätzen	0	= In		+	+
☐ Schwimmen	0	= St		+	+
☐ Sprachenkunde *	0	= In		+	+
☐ Überlebenskunst	0	= We		+	+
☐ Verkleiden	0	= Ch		+	+
☐ Wahrnehmung	0	= We		+	+
☐ Wissen (Adel und Königshäuser) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Arkanes) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Baukunst) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Die Ebenen) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Geographie) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Geschichte) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Gewölbekunde) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Lokales) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Natur) *	0	= In		+	+
☐ Wissen (Religion) *	0	= In		+	+
☐ Zauberkunde *	0	= In		+	+

☐ Klassenfertigkeiten * Nur geübt

Situationsmodifikatoren

Sprachen

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	BONUS	ART	RÜSTUNGSMALUS	ARKANE ZAUBER	GEWICHT	EIGENSCHAFTEN
GESAMT	0					

ZAUBER

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

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULEN

0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

1. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

2. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

3. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

4. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

5. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

6. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

7. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

8. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

9. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND

GESAMTGEWICHT

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

GELD

KM

SM

GM

PM

TALENTE

BESONDERE FÄHIGKEITEN

ERFAHRUNGSPUNKTE