## PATHFINDER ROLLENSPIEL CHARAKTERBOGEN



	1		TM	Varitan T				Hermann Siemers				
			Charaktername Kampfmagus 3 (S	-hwarzklinge)	Gesinnung <b>Elf</b>	Spieler Silberfels						
U	AUU	711		JUK	Klasse und Stufe	.iiwaizkiiiige)	Volk	KAMPAGNE		ZIMAT		
TO F	OL	LI	ETSPI	IEL O		<b>/littel</b> Män	nlich 121	1,94 83k				
A 500					GOTTHEIT GRÖSS	ENKATEGORIE GESCH		Größe Gewi	CHT HAARFAR	Augenfarbe		
ATTRIBUT	ATTRIBUTS- ATT	TRIBUTS MOD.	TEMP. TEMP. WERT MOD.	TP	AMT SR	BEWEGUNGS-	0 4		6 4	TEMP.		
ST STÄRKE	16	3		TREFFERPUNKTE	15	RATE LAND	METER FEL	DER M	ETER FELDER	MODIFIKATOR		
				WUNDEN / MOMENTANE	TP	¬ [	GRUNDBEWEGUN	NGSRATE	MIT RÜSTUNG	$\neg$		
GE GESCHICKLICHKEIT	15	2				METER FELDER FLIEGEND MANÖVR	METE	R FELDER METER FE				
KO	11	0				FLIEGEND MANOVE				Б		
IN	16	2		NICHTTÖDLICHER SCHAL	DEN		11	RTIGKEIT	EN			
INTELLIGENZ	16	3				FERTIGKEIT	5 Punkte pro S	Stufe GESAMT BONUS	ATTR MOD.	SONST. RÄNGE MOD.		
WE WEISHEIT	13	1				∟ □Akrobatik		2 = 0	Ge <b>2</b> +			
СН	7	-2		INITIATIVE	2 = 2 +	□Auftreten		-2 =	Сн <u>-2</u> +	+		
CHARISMA				MODIFIKATOR	GESAMT GE-MOD. SONS	□ : □ Aliftreten			Сн <mark>-2</mark> +	+		
$\mathbf{D} V$						⊠ Beruf *			WE <u>1</u> +	+		
RK HÜSTUNGSKLASSE			3 + + +	2 + + _	+ + 1	■ Beruf*		1_ =	We <u>1</u> +	+		
	GESAMT	BO	UNGS- SCHILD- G NUS BONUS	GE-MOD. GRÖSSEN- NA MOD. RU	ATÜRL. ABLENKUNGS- SONST İstung Bonus Moi	- ⊔Bluffen		<u>-2</u> = (		+		
BERÜHRUNG BUSTUNGSKLASSE	12 AU	IF DEM I RÜST	ALSCHEN FUSS	10	MODIFIKATOR	DIPLOMAII			Сн <u>-2</u> +	+		
RETTUNG	SWÜRFE	GESAM	GRUND- ATTRIBUT	TS- MAGIE- SONSTIGE	TEMP. MODIFIKATOR	_ ⊠ Einschüch			Сн <u>-2</u> +	- 3 +		
REF			BONUS MOD.	MOD. MOD.	MOD. MODIFIKATOR	LIENTFESSELU			Ge <u>2</u> +			
(GESCHICK	LICHKEIT)	3	= I + Z	+ + +	+	☐ FINGERFER	TIGKEIT*		Ge <u>2</u> + Ge <del>2</del> +			
WIL		4	= 3 + 1	+ + +	+	■ FLIEGEN	A Laborati			+		
ZÄHIC	~~~~	2	= 3 + 0			■ HANDWERK						
(KONSTIT				], [		<ul><li>■ Handwerk</li><li>■ Handwerk</li></ul>				'		
GRUN	D-ANGR	RIFFS	BONUS	1 ZA	UBER-	☐ HEILKUNDI		1 .	$W_E = \frac{3}{1} +$			
	ZLED	$\overline{}$			MODIFIKATOR				GE 2 +	- · · · · - · - · · - ·		
K	KMB		GESAMT GRUND	$+$ $\frac{3}{\text{ST-MOD.}}$ + $\frac{0}{\text{GRÖSSE}}$		× KLETTERN	CLII	7 = 5		- 1 +		
			GESAMT GRUND ANGRIF	FS- MOD.		■ Magischen G	EGENSTAND BENU	$_{\rm ITZEN}*$ $\frac{2}{2}$ = 0	Сн <mark>-2</mark> +	- 1 +		
<b>K</b>	KMV		16 = 1	+ 3 + 0	+ 2 + 10	☐ Mechanism	US AUSSCHALTE	N * 2 = 0	Ge 2 +	- +		
			GESAMT GRUND ANGRIF BONU	FS- MOD.		☐ MIT TIEREN	umgehen *	<del>-2</del> = 0	Сн <mark>-2</mark> +	+		
				5		□ Motiv erk	ENNEN	1_ = `	We <u>1</u> +	+		
	WA	AFFE		ANGRIFFSBO	NUS KRITISCHER TREFF	er 🛚 Reiten		_6 =	Ge <u>2</u> +	1_ +		
	Langs	chwe	ert	4 (mit Zaube	ern 2)   19-20/x2	! □ Schätzen		3 = ]		+		
ART 1	REICHWEIT	E_	MUNITION	S	CHADEN	■ SCHWIMME				1_+		
Hieb				1	W8+3	□ Sprachenk			In <u>3</u> +	+		
						□ ÜBERLEBEN			We $\frac{1}{2}$ +			
$\prec$	WA	AFFE		ANGRIFFSBO	NUS KRITISCHER TREFF	□ Verkleidei			Сн <u>-2</u> +	- 3 + 2		
						□ Wahrnehn			We <u>1</u> + In 3 +	+		
ART	REICHWEIT	`E	MUNITION		SCHADEN	□ Wissen (Adei  Wissen (Ar			IN <u>3</u> +	+		
						■ Wissen (Ar			In <u>3</u> +			
						■ WISSEN (DA			In <u>3</u> +	- 1 +		
4		AFFE		ANGRIFFSBO	NUS KRITISCHER TREFF					- +		
				MIGRITISEO	ANTHSCHER INEFF	□ Wissen (Gi	,		In 3 +	- +		
						■ Wissen (Gi	,		$I_N = \frac{3}{3} +$	- 1 +		
ART	REICHWEIT	Е	MUNITION	S	SCHADEN	□ Wissen (Lo			In 3 +	- +		
						□ Wissen (N.			In <u>3</u> +	+		
	1177	X EEE	•			■ Wissen (Re	ELIGION)*	3 = ]	In 3 +			
	YY F	AFFE	ı	ANGRIFFSBO	ONUS KRITISCHER TREFF	Zauberkun 🛮 🗷	NDE*	<u>7</u> = ]	In <u>3</u> +	1_ +		
							gkeiten * Nur	GEÜBT				
ART	REICHWEIT	E_	MUNITION	S	SCHADEN	Situations	MODIFIKATO	OREN				
	WA	AFFE	,	ANGRIFFSBO	NUS KRITISCHER TREFF							
						Sprachen  Handelssr	nrache	Goblinisch	1			
ART 1	REICHWEIT	`E	MUNITION	S	SCHADEN	Elfisch		Sylvanisch				
						Celestisch		<u> </u>	1			
							-					

## PATHFINDER ROLLENSPIEL CHARAKTERBOGEN

Rüstungsgegenstände	BONUS	ART	RÜSTUNGSMALUS	Chance auf arkan Zauberpatzer	E GEWICHT	EIGENSCHAFTEN		$\overline{\mathbf{Z}}$	AUB	ER	
Beschlagende Lederrüstung	3	Leicht	-1	15%	20	max. GE-Mod. 5	BEKANNTE ZAUBER		GRAD	ZAUBER	Bonus
							15	ZAUBER	0	PRO TAG	0
							8	14	1		1
									1.		Ë
							Ш	Ш	2.	$\square$	
									3.		
GESAMT									4.		
AMODÜCTANG				TALENTE					5.		
AUSRÜSTUNG	GEW.	TALENTE							6.		
Rucksack	D	Im Kampf zaubern: Du kannst auch dann zaubern, wenn du bedroht oder abgelenkt bist.						$\Box$	7	$\Box$	
Zauberbuch	za b	Vorteil: Du erhältst einen Bonus +4 auf Würfe für Konzentration, um einen Zauber zu wirken oder eine zauberähliche Fähigkeit anzuwenden, während du defensiv zauberst oder dich im Ringkampf befindest.							7.	$\vdash$	
Beutel für Materialkomponenten	V	Ausweichen [Kampf]: Vorteil: Du erhälst einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK. Eine Bedingung, die dich deinen GE Benus unf die DK weitigen Sect. Sect. dich auch den Panus dieser Talents unglieren.					Н		8.	$\vdash$	
Wasserschlauch		GE-Bonus auf die RK verlieren lässt, lässt dich auch den Bonus dieses Talents verlieren.							9.		<u> </u>
Reiseproviant (10x)							SITUATIO	NSMODIFIK	ATOREN		
Schlafsack											
Winterdecke							DOMÄ	NEN / SP	EZIALI	SIERTE S	CHULE
Zelt	Ш										
Reisekleidung	Ш						Arkane:	Siegel	N	Magierhand Offnen/Sch	
Kaltwetterkleidung	$\bigsqcup_{R}$	ästungsspez	ialist:				Benom Funken	menheit	S	äurespritze anzende L	er
Blendlaterne	D Ki	u trägst eine Rüsti nappe eines Ritter	ing, solange du dich e	fach weil du einen l	Helden nacha	l deiner Ausbildung, um de hmen wolltest. Die Rüstung ebenso schwer und	Kältestr			ntote schv aubertrick	
Feuerstein und Stahl	b	ahindarnd ca daci	du daran gawahnt h	ict dich ainigarmal	on anmutia i	n solchen Rüstungen zu luziert, bis zu einem Minim	<sub>um</sub> Magie l				
Hanfseil (15m)	v	on o.	BESOND	FRF FÄHI	CKFIT	FN	<u>Brenne</u>	l□□□□□ nde Hände	V	<u>/erhüllend</u>	
Öl (10L)		) Dämmersicht:						tz ne Waffe nes Gescho		erschwind	ien
Schleifstein	G	Elfen können bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen.  Geschärfte Sinne: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.						Rückzug	33		
Heiltrank 1W8 2x	l E	lfische Immu		•			Schock	griff erer Schlag			
	Re E	ettungswürfe geg E <b>lfenmagie:</b>	en Zauber oder magis	sche Effekte aus der	Schule der V	erzauberung.	2. □□				
	Z	auberresistenz gel	i volksbonus von +2 a nt. Darüber hinaus erh er Ermittlung der Eige	nalten sie einen Voll	sbonus von -	ım die Überwindung von -2 auf Fertigkeitswürfe für de dienen.					
		Umgang mit Waffen und Rüstungen:  Der Kampfmagus ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt. Er ist außerdem in Tragen leichter Rüstung geübt. Er kann Kampfmaguszauber wirken, während er eine leichte Rüstung trägt, ohne dabei einen arkanen Patzer zu riskieren.  Zauber:  Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfes gegen einen Kampfmaguszauber liegt bei 10 + Grad des Zaubers + IN-Modifikator (+3) des Kampfmagus. Ein Kampfmagus kann eine beliebige Anzahl von Zaubern erlernen. Er muss seine Zauber im Vorfeld auswählen und vorbereiten, indem er acht Stunden					n im				
	sc A	chläft und sein Zau Arkaner Vorra	berbuch eine Stunde	studiert.			en				
	(N	Ainimum 1) + sein	es IN-Modifikators (1+	+3=4). Der Vorrat er	neuert sich ei	en Stufe als Kampfmagus n Mal am Tag, wenn der agus 1 Punkt seines Vorrats					
		Kampfmagus seine Zauber vorbereitet. Auf der 1. Stufe kann ein Kampfmagus 1 Punkt seines Vorrats aufwenden, um mit einer Schnellen Aktion einer von ihm gehaltenen Waffe für eine Minute einen Verbesserungsbonus von +1 zu verleihen.					4. 0000000				
	A	Kampfzauber uf der 1. Stufe erle unktioniert wie Kar	rnt ein Kampfmagus,	zugleich Zauber zu Im diese Fähigkeit	wirken und s	eine Waffe zu führen. Dies muss der Kampfmagus					
	m fü	nindestens eine Ha ührt. Mit einer Volle	nd frei haben, währer en Aktion kann er alle	nd er eine leichte og Angriffe mit der Na	der einhändig hkampfwaffe	e Kriegswaffe in der andere mit einem Malus von -2	n				
GESAMTGEWICHT	Ze w	eitaufwand von ei rird, unterliegt ebe	nfalls diesem Malus. S	esitzt. Jeder Angrif Sollte der Kampfma	fswurf, der als gus defensiv	Teil des Zaubers gemacht zaubern, kann er sich	5. □□				
LEICHTE ÜBER KOPF LAST STEMMEN	ei ui	ntscheiden, seine nterwerfen, und d	Angriffswürfe einem z iesen Wert als Situatio	rusätzlichen Malus l Insbonus seinem Ko	ois in Höhe se onzentrations	ines IN-Modifikators zu wurf hinzuzufügen. Sollte c immer noch dem Malus. Eii	ler —				
MITTLERE VOM BODEN	Sc Sc	ampfmagus kann ollte er über mehr	sich entscheiden, ob e ere Angriffe verfügen,	er zuerst zaubern o	der zuerst mit	seiner Waffe angreifen will	· <u> </u>				
SCHWERE SCHIEBEN	A	<b>Lauberschlag</b> uf der 2. Stufe kan ines Nahkampfand	n ein Kampfmagus je	den Kampfmagusza e übertragen, Anste	uber mit der lle des freien	Reichweite "Berührung" als Berührungsangriffes im					
LAST SCHIEBEN ODER ZIEHEN	N zı	ahkampf, mit dem usätzlichen Nahka inem erfolgreicher	der Zauber normaler mpfangriff mit seiner Angriff verussacht ei	weise übertragen v Waffe mit seinem h	vird, kann er l öchsten Grun Jen Waffensc	beim Wirken des Zaubers ei dangriffsbonus ausführen. Daden zusätzlich die Effekte	Bei				
GELD	d d	es Zaubers. Sollte	der Kampfmagus dies gt der Nahkampfangri	en Angriff im Rahm iff allen Abzügen de	en seiner Fäh	igkeit Kampfzauberei erei. Dieser Angriff nutzt de erfolgreichen kritischen Tre	7. 🗆 🗆				
км 8	al	ritischen Bedrohur ber nur einen Scha chaden verwende	densmodifikator von	ver ∠auber selbst h x2, während die Wa	aft bei einem affe ihren eige	erfolgreichen kritischen Tre enen Modifikator für kritisch	eπer nen				
SM 3							8. □□				
GM <b>51</b>		ERF	AHRUNGS	SPUNKTE	N	CHSTE STUFE					
	- 1										