Pathfinder Rollenspiel

Charaktername: Varitan Tramys	Gesinnung: CG	Spieler: Jan Hermann Siemers	
Klasse und Stufe: Kampfmagus 4 (Schwarzklinge)	Volk: Elf	Kampagne: Silberfels	Heimat: Varisia (Sanos Wald)

Gottheit	Grössenkategorie	Geschlecht	Alter	Grösse	Gewicht	Haarfarbe	Augenfarbe
Desna	Mittel	Männlich	121	1,94	83kg	Weiß	Grün

Attribut	Attributswert	Attributsmod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	16	3		
GE Geschicklichkeit	15	2		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	16	3		
WE Weisheit	13	1		
CH Charisma	7	-2		

TP Trefferpunkte — Gesamt: 23 — SR:

Wunden / momentane TP:

Nichttödlicher Schaden:

Initiative Modifikator: 2 (Gesamt) = 2 (GE-Mod.) + (Sonst. Mod.)

RK Rüstungsklasse: 16 (Gesamt) = 10 + 3 (Rüstungsbonus) + (Schildbonus) + 2 (GE-Mod.) + (Grössen-Mod.) + (Natürl. Rüstung) + (Ablenkungsbonus) + 1 (Sonstige Mod.)

Berührung Rüstungsklasse: 12 — **Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse**: 10 — Modifikatoren:

Rettungswürfe	Gesamt	=	Grundbonus	+	Attributsmod.	+	Magiemod.	+	Sonstige Mod.	+	Temp. Mod.
Reflex (Geschicklichkeit)	3	=	1	+	2	+		+		+	
Willen (Weisheit)	5	=	4	+	1	+		+		+	
Zähigkeit (Konstitution)	4	=	4	+	0	+		+		+	

Modifikatoren:

Grund-Angriffsbonus: 3 — **Zauber-Resistenz**:

KMB: 6 (Gesamt) = 3 (Grund-Angriffsbonus) + 3 (ST-Mod.) + 0 (Grössen-Mod.) — Modifikatoren:

KMV: 18 (Gesamt) = 3 (Grund-Angriffsbonus) + 3 (ST-Mod.) + 0 (Grössen-Mod.) + 2 (GE-Mod.) + 10

Waffe	Angriffsbonus	Kritischer Treffer
Langschwert	6 (mit Zaubern 3)	19-20/x2

Art	Reichweite	Munition	Schaden
Hieb			1W8+3

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

Bewegungsrate Land

Grundbewegungsrate (Meter / Felder)	Mit Rüstung (Meter / Felder)	Temp. Modifikator
9 / 6	6 / 4	

Fliegend (Meter / Felder)	Manövrierfähigkeit	Schwimmend (Meter / Felder)	Kletternd (Meter / Felder)	Grabend (Meter / Felder)

Fertigkeiten

Fertigkeit (5 Punkte pro Stufe)	Gesamt Bonus		Attr.-Mod.	Ränge	Sonst. Mod.
☐ Akrobatik	2	= Ge	2		
☐ Auftreten	-2	= Ch	-2		
☐ Auftreten	-2	= Ch	-2		
☒ Beruf *	1	= We	1		
☒ Beruf *	1	= We	1		
☐ Bluffen	-2	= Ch	-2		
☐ Diplomatie	-2	= Ch	-2		
☒ Einschüchtern	5	= Ch	-2	3	
☐ Entfesselungskunst	2	= Ge	2		
☐ Fingerfertigkeit *	2	= Ge	2		
☒ Fliegen	2	= Ge	2		
☒ Handwerk Alchemie	8	= In	3	2	
☒ Handwerk	3	= In	3		
☒ Handwerk	3	= In	3		
☐ Heilkunde	1	= We	1		
☐ Heimlichkeit	2	= Ge	2		
☒ Klettern	7	= St	3	1	
☒ Magischen Gegenstand benutzen *	5	= Ch	-2	4	
☐ Mechanismus ausschalten *	2	= Ge	2		
☐ Mit Tieren umgehen *	-2	= Ch	-2		
☐ Motiv erkennen	3	= We	1		2
☒ Reiten	6	= Ge	2	1	
☐ Schätzen	3	= In	3		
☒ Schwimmen	7	= St	3	1	
☐ Sprachenkunde *	3	= In	3		
☐ Überlebenskunst	1	= We	1		
☐ Verkleiden	-2	= Ch	-2		
☐ Wahrnehmung	9	= We	1	4	4
☐ Wissen (Adel und Königshäuser) *	3	= In	3		
☒ Wissen (Arkanes) *	7	= In	3	1	
☐ Wissen (Baukunst) *	3	= In	3		
☒ Wissen (Die Ebenen) *	7	= In	3	1	
☐ Wissen (Geographie) *	3	= In	3		
☐ Wissen (Geschichte) *	3	= In	3		
☒ Wissen (Gewölbekunde) *	7	= In	3	1	
☐ Wissen (Lokales) *	3	= In	3		
☐ Wissen (Natur) *	3	= In	3		
☐ Wissen (Religion) *	3	= In	3		
☒ Zauberkunde *	7	= In	3	1	

☑ Klassenfertigkeiten * Nur geübt

Situationsmodifikatoren

Sprachen

Handelssprache, Goblinisch, Elfisch, Sylvanisch, Celestisch

© Paizo Publishing, LLC. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Rüstungsgegenstände

	Bonus	Art	Rüstungsmalus	Chance auf arkane Zauberpatzer	Gewicht	Eigenschaften
Beschlagende Lederrüstung	3	Leicht	-1	15%	20	max. GE-Mod. 5
Gesamt						

Zauber

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Grad	Zauber pro Tag	Bonus-Zauber
15	13	0	4	0
8	14	1.	3	1
2	15	2.	1	1
		3.		1
		4.		
		5.		
		6.		
		7.		
		8.		
		9.		

Situationsmodifikatoren

Ausrüstung

Gegenstand	Gew.
Rucksack	
Zauberbuch	
Beutel für Materialkomponenten	
Wasserschlauch	
Reiseproviant (9x)	
Schlafsack	
Winterdecke	
Zelt	
Reisekleidung	
Kaltwetterkleidung	
Blendlaterne	
Feuerstein und Stahl	
Hanfseil (15m)	
Öl (10L)	
Schleifstein	
Heiltrank 1W8 2x	
Apfel 15x	
Apfelsaftschlauch 10x	
Gesamtgewicht	

Leichte Last		Über Kopf stemmen	
Mittlere Last		Vom Boden aufheben	
Schwere Last		Schieben oder Ziehen	

Geld

KM	
SM	1
GM	50
PM	

Talente

Im Kampf zaubern:
Du kannst auch dann zaubern, wenn du bedroht oder abgelenkt bist.
Vorteil: Du erhältst einen Bonus +4 auf Würfe für Konzentration, um einen Zauber zu wirken oder eine zauberähnliche Fähigkeit anzuwenden, während du defensiv zauberst oder dich im Ringkampf befindest.

Ausweichen [Kampf]:
Vorteil: Du erhälst einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK. Eine Bedingung, die dich deinen GE-Bonus auf die RK verlieren lässt, lässt dich auch den Bonus dieses Talents verlieren.

Wachsamkeit:
Mit deinen scharfen Sinnen nimmst du Dinge wahr, die anderen Personen verborgen bleiben.
Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Motiv erkennen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

Rüstungsspezialist:
Du trägst eine Rüstung, solange du dich erinnern kannst, entweder als Teil deiner Ausbildung, um der Knappe eines Ritters zu werden, oder einfach weil du einen Helden nachahmen wolltest. Die Rüstung deiner Kindheit hat natürlich keinen wirklichen Schutz geboten, war aber ebenso schwer und behindernd, so dass du daran gewohnt bist, dich einigermaßen anmutig in solchen Rüstungen zu bewegen. Wenn du eine Rüstung trägst, wird der Rüstungsmalus um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 0.

Besondere Fähigkeiten

Dämmersicht:
Elfen können bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschärfte Sinne:
Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Elfische Immunität:
Elfen sind immun gegen magische Schlaf-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung.

Elfenmagie:
Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, wenn es um die Überwindung von Zauberresistenz geht. Darüber hinaus erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, die der Ermittlung der Eigenschaften magischer Gegenstände dienen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen:
Der Kampfmagus ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt. Er ist außerdem im 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 schlaft und sein Zauberbuch eine Stunde studiert.

Arkaner Vorrat:
In diesem Vorrat befindet sich eine Anzahl an Punkten in Höhe seiner halben Stufe als Kampfmagus (Minimum 1) + seines IN-Modifikators (**1+3=4**). Der Vorrat erneuert sich ein Mal am Tag, wenn der 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.

Kampfzauberei (AF):
Auf der 1. Stufe erlernt ein Kampfmagus, zugleich Zauber zu wirken und seine Waffe zu führen. Dies funktioniert wie Kampf mit zwei Waffen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Kampfmagus mindestens eine Hand frei haben, während er eine leichte oder einhändige Kriegswaffe in der anderen führt. Mit einer Vollen Aktion kann er alle Angriffe mit der Nahkampfwaffe mit einem Malus von -2 ausführen und zugleich jeden Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus wirken, der einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion besitzt. Jeder Angriffswurf, der als Teil des Zaubers gemacht wird, unterliegt ebenfalls diesem Malus. Sollte der Kampfmagus defensiv zaubern, kann er sich entscheiden, seine Angriffswürfe einem zusätzlichen Malus bis in Höhe seines IN-Modifikators zu unterwerfen, und diesen Wert als Situationsbonus seinem Konzentrationswurf hinzuzufügen. Sollte der Wurf scheitern, ist der Zauber verloren und die Angriffswürfe unterliegen immer noch dem Malus. Ein Kampfmagus kann sich entscheiden, ob er zuerst zaubern oder zuerst mit seiner Waffe angreifen will. Sollte er über mehrere Angriffe verfügen, kann er nicht zwischen seinen Angriffen zaubern.

Zauberschlag (UF):
Auf der 2. Stufe kann ein Kampfmagus jeden Kampfmaguszauber mit der Reichweite „Berührung" als Teil eines Nahkampfangriffes mit seiner Waffe übertragen. Anstelle des freien Berührungsangriffes im Nahkampf, mit dem der Zauber normalerweise übertragen wird, kann er beim Wirken des Zaubers einen zusätzlichen Nahkampfangriff mit seiner Waffe mit seinem höchsten Grundangriffsbonus ausführen. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er neben dem normalen Waffenschaden zusätzlich die Effekte des Zaubers. Sollte der Kampfmagus diesen Angriff im Rahmen seiner Fähigkeit Kampfzauberei ausführen, unterliegt der Nahkampfangriff allen Abzügen der Kampfzauberei. Dieser Angriff nutzt den kritischen Bedrohungsbereich der Waffe. Der Zauber selbst hat bei einem erfolgreichen kritischen Treffer aber nur einen Schadensmodifikator von x2, während die Waffe ihren eigenen Modifikator für kritischen Schaden verwendet.

Schwarzklinge (AF):
Auf der 3. Stufe erhält der Schwarzklingenträger eine mächtige intelligente Waffe, welche als Schwarzklingebezeichnet wird. Die Waffenart der Schwarzklinge bestimmt der Kampfmagus. Ein Kampfmagus mit diesem Klassenmerkmal kann das Geheimnis Vertrauter nicht wählen und auch über keine andere Klasse oder auf anderem Wege einen Vertrauten erlangen. Anstelle des normalen Arkanen Vorrats erhält der Schwarzklingenträger eine Arkane Reserve in Höhe von 1/3 seiner Kampfmagusstufe (Minimum 1) plus seines INbonus. Dieses Klassenmerkmal verändert den Arkanen Vorrat des Kampfmagus und ersetzt das Arkanum, welches der Kampfmagus auf der 3. Stufe erhält.

Zauberrückruf (UF):
Auf der 4. Stufe erlernt der Kampfmagus, unter Zuhilfenahme seines Arkanen Vorrats sich an Zauber zu erinnern, die er bereits gewirkt hat. Mit einer Schnellen Aktion kann er sich einen einzelnen Kampfmaguszauber ins Gedächtnis zurückrufen, den er an diesem Tag bereits vorbereitet und gewirkt hat. Hierbei muss er Punkte aus seinem Arkanen Vorrat in Höhe des Zaubergrades (Minimum 1 Punkt) aufwenden. Der Zauber gilt erneut als vorbereitet, als wäre er nicht gewirkt worden.

Domänen / spezialisierte Schulen

0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Arkanes Siegel
Aufblitzen
Benommenheit
Funken
Geisterhaftes Geräusch
Kältestrahl
Magie entdecken
Magie lesen
Magierhand
Öffnen/Schließen
Säurespritzer
Tanzende Lichter
Untote schwächen
Zaubertrick

1. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Brennende Hände
Lichtblitz
Magische Waffe
Magisches Geschoss
Rascher Rückzug
Schild
Schockgriff
Zielsicherer Schlag
Verhüllender Nebel
Verschwinden

2. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Feuerspeien
Unsichtbarkeit

3. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

4. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

5. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

6. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

7. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

8. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

9. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe
9200	15000

© Paizo Publishing, LLC. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.